



## *Learning from the Extremes*

**Bando per**

**il sostegno finanziario a scuole in aree remote**

**Guida per i candidati**

Data di apertura per le proposte: 15 maggio 2022 alle 10.00 CSET

Termine ultimo: 30 settembre 2022 alle 17:00 CSET

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Progetti pilota e azioni preparatorie (Pilot Projects & Preparation Actions/PPPA) nell'ambito della Convenzione di sovvenzione n. LC-01760255/10105266 LfE



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. I giudizi e le opinioni espressi sono tuttavia solo quelle dell'/degli autore/i e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea; né l'Unione europea né l'ente appaltante ne possono essere ritenuti responsabili.

## INDICE

<b>1. Informazioni generali su <i>Learning from the Extremes</i></b> .....	3
<b>2. Il bando <i>Learning from the Extremes</i> per il sostegno finanziario a scuole in aree remote</b> ..	5
<b>Ambito di applicazione</b> .....	5
<b>Obiettivo</b> .....	5
<b>Concetto</b> .....	6
<b>Impatto previsto</b> .....	10
<b>3. Bando <i>Learning from the Extremes</i> per il sostegno finanziario a scuole in aree remote: condizioni della tematica</b> .....	11
<b>Condizioni di ammissibilità:</b> .....	11
<b>Paesi aventi diritto a partecipare:</b> .....	11
<b>Valutazione e aggiudicazione</b> .....	12
<b>Lingua</b> .....	14
<b>Completezza della candidatura</b> .....	14
<b>4. Presentazione delle proposte</b> .....	15
<b>5. Comunicazione con i candidati</b> .....	16

## 1. Informazioni generali su *Learning from the Extremes*

*Learning from the Extremes* mira ad affrontare le **diseguaglianze** nell'accesso all'istruzione digitale migliorando l'**inclusione** e riducendo il **divario digitale** sofferto dalle comunità scolastiche in **aree remote** con bassa **connettività**, con accesso limitato o assente a **dispositivi** e **strumenti** e **contenuti didattici digitali**. *Learning from the Extremes* mira a offrire una visione di ciò che si può ottenere mediante investimenti adeguati in infrastrutture, strumenti e contenuti TIC, insieme a una dettagliata **tabella di marcia per l'innovazione nelle scuole in aree rurali** su come raggiungere tale visione: un piano con obiettivi chiari, priorità chiare e un processo gestionale che garantirà feedback e riflessione continui. *Learning from the Extremes* adotta un approccio multilivello per **pensare e pianificare il futuro dell'istruzione scolastica potenziata dalla tecnologia in aree rurali**, e comprende due principali filoni di lavoro:

- a) **lavoro di previsione** che coinvolge tutti gli stakeholder nel campo dell'istruzione, volto a identificare gli sviluppi probabili, possibili e desiderati nell'istruzione scolastica nelle aree rurali nel futuro a medio termine, mediante la fornitura di accesso a contenuti e strumenti digitali, insieme a una guida per il percorso di trasformazione delle scuole. Pertanto, i comportamenti emergenti di alunni e insegnanti in risposta all'esposizione a soluzioni digitali altamente promettenti guidano lo sviluppo sia dell'intervento sia dello sviluppo, che sarebbero stati inimmaginabili in assenza delle scelte di utenti reali. In un tale approccio basato sulla progettazione, professionisti, decisori politici e sviluppatori lavorano insieme **per produrre un cambiamento significativo nei contesti di pratica**. Tale collaborazione significa che gli obiettivi e i vincoli della progettazione sono tratti sia dal contesto locale sia dall'agenda dell'innovazione, affrontando una preoccupazione che deve affrontare molti sforzi di riforma. Impegnarsi in tali partenariati in più contesti può svelare relazioni tra le numerose variabili che entrano in gioco nei contesti di apprendimento e può aiutare a perfezionare le componenti chiave di un intervento; e
- b) **processo di consultazione guidato dagli utenti** con i principali stakeholder, per mappare le indicazioni fornite dall'attività di previsione sulle varie realtà delle scuole in aree rurali in Europa oggi, valutando l'impatto di numerose soluzioni digitali innovative e identificando gli ostacoli all'adozione e all'ampia diffusione. Il consorzio mira a creare le condizioni per l'effettiva partecipazione degli utenti al processo per guidare la comunità degli educatori **a una partecipazione positiva in un futuro digitale più equo**. Perché ciò avvenga, ogni progetto su piccola scala selezionato per il finanziamento tramite il meccanismo di sostegno finanziario a soggetti terzi (Financial Support to Third Parties-FSTP) proposto, dovrà essere in continua interazione con gli stakeholder interessati, sulla base di un forte processo di **coinvolgimento creativo della comunità di educatori**. Infatti, non dovremmo cercare di forzare lo sviluppo in uno stampo predeterminato. L'innovazione sostenibile richiede la comprensione di come e perché un'innovazione funziona all'interno di un determinato contesto nel tempo e in tutti i contesti, e genera euristiche per coloro che sono interessati a mettere in atto innovazioni nei propri contesti locali. Nelle prime fasi del processo, gli **scenari** (radicati in casi di successo implementati dal consorzio) verranno utilizzati per pianificare la metodologia e caratterizzare episodi o una serie di attività (come in una storia). Queste "storie"

forniranno il contesto all'interno del quale verranno svolte le attività, al fine di fornire approfondimenti sulle esigenze, le difficoltà e le motivazioni degli utenti in contesti particolari. Gli elementi chiave per questi scenari sono gli utenti e la loro resistenza al cambiamento, i loro obiettivi, le loro esigenze, le fonti di informazione a cui accedono durante le attività e le informazioni generate dagli utenti stessi. L'emergere di una comunità di indagine non avviene da sé e non emerge fin quando non si verifica un considerevole dialogo di gruppo. Le tecniche e le attività di insegnamento e apprendimento che promuovono l'interazione tra studente e studente e che incentrano l'apprendimento sulla risoluzione dei problemi e sulle applicazioni all'esperienza del mondo reale, miglioreranno lo sviluppo di dette comunità.

In entrambi i filoni, il progetto adotta un approccio inclusivo per comprendere vari aspetti dell'istruzione, fra cui le pratiche di apprendimento, insegnamento e valutazione, la scuola come organizzazione e istituzione sociale e le soluzioni basate sulle TIC selezionate che verranno installate. Utilizzando i servizi di consulenza e supporto di *Learning from the Extremes* (strumenti di creazione di comunità, networking, tutoraggio e authoring), le comunità scolastiche saranno in grado di interagire, condividere idee per l'implementazione, sviluppare scenari per l'integrazione dei prodotti nei contesti scolastici e ricevere supporto per esplorare ulteriori opportunità di finanziamento per lo sviluppo dei loro piani: ricevere la giusta consulenza tecnica; fare la scelta giusta della tecnologia; scegliere i partner giusti; conoscere i modi per contenere i costi; sapere come assicurarsi e combinare le fonti di finanziamento per mantenere le infrastrutture e la connettività, e altro ancora. Queste comunità **diventeranno centri di innovazione e condivisione di idee** per i progetti su piccola scala di *Learning from the Extremes* che svilupperanno soluzioni innovative per l'apprendimento personalizzato e inclusivo.

*Learning from the Extremes* ha istituito un meccanismo equo e trasparente per coordinare e attuare un bando per la presentazione di proposte, la loro valutazione, la selezione di quelli più promettenti, il loro finanziamento, il loro monitoraggio e la loro finalizzazione. Il progetto *Learning from the Extremes* fornisce un quadro rapido per la campagna di reclutamento, la sua divulgazione e la gestione della presentazione delle proposte e del loro processo di selezione. Il quadro comprende inoltre i criteri di valutazione, nonché i meccanismi di monitoraggio e reporting in atto per consentire la raccolta dei dati necessari a monitorarne l'attuazione e convalidarne il successo. EUR 1.200.000 saranno destinati a circa 80 progetti che coinvolgono da 100 a 150 scuole in aree rurali in 10 paesi dell'UE (Grecia, Portogallo, Cipro, Croazia, Finlandia, Irlanda, Bulgaria, Romania, Italia e Spagna).

## 2. Il bando *Learning from the Extremes* per il sostegno finanziario a scuole in aree remote

### Ambito di applicazione

La **crisi del COVID-19** è divenuta a una delle maggiori sfide che i sistemi di istruzione e formazione hanno dovuto affrontare negli ultimi decenni. Molte scuole, in particolare quelle situate in aree remote, hanno dovuto affrontare gravi sfide con il passaggio all'**apprendimento a distanza e online**, a causa del loro basso livello precedente di preparazione digitale. Molti dei loro insegnanti non avevano le **competenze digitali** pertinenti per insegnare correttamente a distanza e molti alunni che vivono in aree remote non avevano le **infrastrutture** adeguate, tra cui la **connettività** e l'accesso a **dispositivi, strumenti e contenuti digitali** a casa.

Pertanto, la perdita di opportunità di apprendimento **ha avuto un forte impatto** soprattutto su coloro che avevano già vissuto uno **svantaggio** prima della crisi (ad es. alunni che vivevano in **aree remote come zone montuose, aree rurali, isole o delta**, ecc.).

Ciò richiede azioni rafforzate per garantire che l'**inclusione** sia una priorità principale nell'istruzione e nella formazione, garantendo a tutti il diritto all'istruzione.

La nostra dipendenza da Internet durante la pandemia di COVID-19 ha riformulato il modo in cui ci comporteremo quando la crisi sarà passata. La grande lezione è che abbiamo incorporato Internet come una parte fondamentale della nostra vita personale e professionale. E questo non cambierà. La crisi ci ha spinto a grande velocità verso un cambio di paradigma in cui facciamo affidamento su Internet per portare l'attività economica e sociale a noi, piuttosto che essere noi ad andare da loro. Durante la pandemia gli alunni sono stati mandati a casa a causa della chiusura delle scuole, mentre un numero significativo di loro non ha accesso a Internet da casa, principalmente perché le loro famiglie non possono permetterselo. Quello che una volta era un "divario nei compiti a casa" si è rivelato un divario di opportunità educative. Installando un'efficiente connessione a banda larga nelle scuole in aree rurali, queste possono essere trasformate in nuclei (hub) delle comunità locali. Le scuole potrebbero diventare centri di apprendimento che fungono sia da risorsa per lo sviluppo dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, sia da veicolo per l'erogazione di un'ampia gamma di servizi. Risorse scolastiche come strutture, attrezzature tecnologiche e personale ben formato possono fornire una serie di opportunità educative e di riqualificazione per la comunità.

### Obiettivo

Il presente Bando mira ad affrontare le **diseguaglianze** nell'accesso all'istruzione digitale migliorando l'**inclusione** e riducendo il **divario digitale** sofferto dagli alunni in **comunità e aree remote** con bassa **connettività**, con accesso limitato o assente a **dispositivi e strumenti e contenuti didattici digitali**.

L'intervento di *Learning from the Extremes* mira a dimostrare i modi in cui può essere ridotto il **divario digitale** sofferto dalle comunità scolastiche nelle **aree remote**:

- **Connettendo gli alunni:** gli alunni usufruiranno di spazi di apprendimento moderni, connessi e costruttivi attrezzati per supportare l'apprendimento impegnato e personalizzato.
- **Sviluppando gli insegnanti:** gli insegnanti avranno lo sviluppo, il supporto e le risorse di cui hanno bisogno per integrare gli strumenti digitali nell'ambiente di apprendimento.
- **Risparmiando tempo:** il personale di supporto trarrà vantaggio dagli strumenti di gestione scolastica che riducono al minimo le attività manuali e massimizzano il tempo per concentrarsi sull'insegnamento e sull'apprendimento.
- **Accesso agli strumenti digitali:** le comunità scolastiche godranno dell'accesso a strumenti digitali e connettività per una comunicazione e una collaborazione efficaci.
- **Più insegnamento di qualità:** tutto il personale sarà in grado di collaborare con le scuole del nostro Paese per contribuire a colmare il divario nell'accesso all'insegnamento di elevata qualità.
- **Supporto professionale:** tutte le scuole potranno condividere l'eccellenza dell'insegnamento con il supporto professionale nella classe, nella scuola e nella regione.

Il presente Bando mira a finanziare **l'attuazione di programmi pilota per consentire alle scuole primarie, secondarie e professionali** di trarre vantaggio delle soluzioni tecniche più adeguate al fine di colmare il divario digitale vissuto dagli alunni in aree e comunità con scarsa connettività, accesso limitato o nullo a dispositivi e strumenti e contenuti didattici digitali. Ciò avverrà tramite un meccanismo di sostegno finanziario a soggetti terzi (Financial Support for Third Parties-FSTP) applicando un processo di selezione equo e trasparente mediante Bando. L'importo massimo del sostegno finanziario a soggetti terzi, distribuito mediante una sovvenzione, è di EUR 20.000 per soggetto terzo (*scuola o rete di scuole*) per l'intera durata dell'azione, ma possono essere giustificati anche importi inferiori. Il sostegno finanziario sarà assegnato per l'attuazione dello scenario "Aula altamente attrezzata e connessa" (HECC) in tutte le scuole partecipanti. EUR 1.200.000 saranno stanziati per circa **80 progetti che coinvolgono da 100 a 150 scuole in aree rurali in 10 paesi dell'UE**

Concetto

**Il modello di aula altamente attrezzata e connessa (Highly Equipped and Connected Classroom/HECC)**

Esistono quattro dimensioni nel modello concettuale "Aula altamente attrezzata e connessa" (HECC)

1. **Apparecchiature di tecnologia digitale** (tecnologie utilizzate in contesti educativi per scopi di apprendimento e insegnamento, comprese le tecnologie fisiche (ad es. hardware) e software e servizi didattici)
2. **Requisiti di rete** (larghezza di banda e latenza della rete che forniscono le basi per implementazioni di successo della tecnologia per l'istruzione)

3. **Sviluppo professionale degli insegnanti** (sviluppo professionale continuo (CPD) degli insegnanti che si incentra sul rafforzamento delle capacità degli insegnanti per un uso efficace delle tecnologie digitali nelle pratiche di insegnamento, apprendimento e valutazione tramite cicli di apprendimento rapidi, feedback veloce, riflessione continua, coaching collaborativo e altre metodologie)

4. **Accesso a contenuti digitali** (che riflettono i requisiti curriculari (ovvero diverso livello di complessità, accuratezza, correttezza, autenticità, connessioni con la vita, interdisciplinarietà) necessari a garantire una maggiore incorporazione dei contenuti digitali in classe e la loro fruizione da parte di docenti e alunni).

Il modello HECC integra il Quadro europeo per le Organizzazioni educative digitalmente competenti (Digitally Competent Educational Organisations-**DigCompOrg**) che fornisce un quadro concettuale completo e generico che riflette su tutti gli aspetti del processo di integrazione sistematica dell'apprendimento digitale nelle organizzazioni educative in tutti i settori dell'istruzione.

Vengono identificati tre scenari per descrivere i diversi livelli di una HECC: (i) un **livello base** (entry level);

(ii) un **livello avanzato** (advanced level); e (iii) un **livello innovativo** (cutting-edge level). Gli scenari proposti forniscono un quadro di riferimento generale che consente la successiva stima dei costi a livello avanzato.

Il modello HECC è un **modello progressivo**, il che significa che una scuola potrebbe iniziare con lo scenario di livello base per attrezzare e collegare un'aula, quindi passare allo scenario avanzato e infine aggiornare l'aula allo scenario di livello innovativo, al fine di sfruttare al massimo le opportunità offerte dall'insegnamento e dall'apprendimento digitale. Diversamente, altre scuole potrebbero già partire dallo scenario a livello avanzato come punto di ingresso e poi aggiornare le proprie aule al livello innovativo.

Optare per il livello innovativo più avanzato di una HECC potrebbe non essere sempre fattibile, per via di diverse **considerazioni di bilancio preventivo** e di **singoli requisiti pedagogici e tecnici**. Le scuole devono spesso scambiare diversi criteri decisionali, tra cui l'accessibilità economica, i requisiti e i vantaggi offerti da un'aula digitale. Dato che individuare diversi livelli di una HECC è un'area poco studiata nella bibliografia disponibile, gli scenari sviluppati mirano a supportare le scuole nell'implementazione di un livello di HECC, a seconda delle esigenze e dei requisiti individuali. Pertanto, i tre diversi livelli rappresentano un **continuum** di ciò che una HECC potrebbe comportare, **con molteplici scenari possibili tra i tre livelli**.

Lo **scenario di base (entry-level)** di una HECC delinea principalmente i componenti **minimi ed essenziali** di un'aula altamente attrezzata e connessa. Essa contiene apparecchiature di tecnologia digitale essenziali, fra cui un numero limitato di componenti relativi allo sviluppo professionale degli insegnanti e all'accesso a contenuti digitali, nonché requisiti minimi di rete necessari per una HECC operativa.

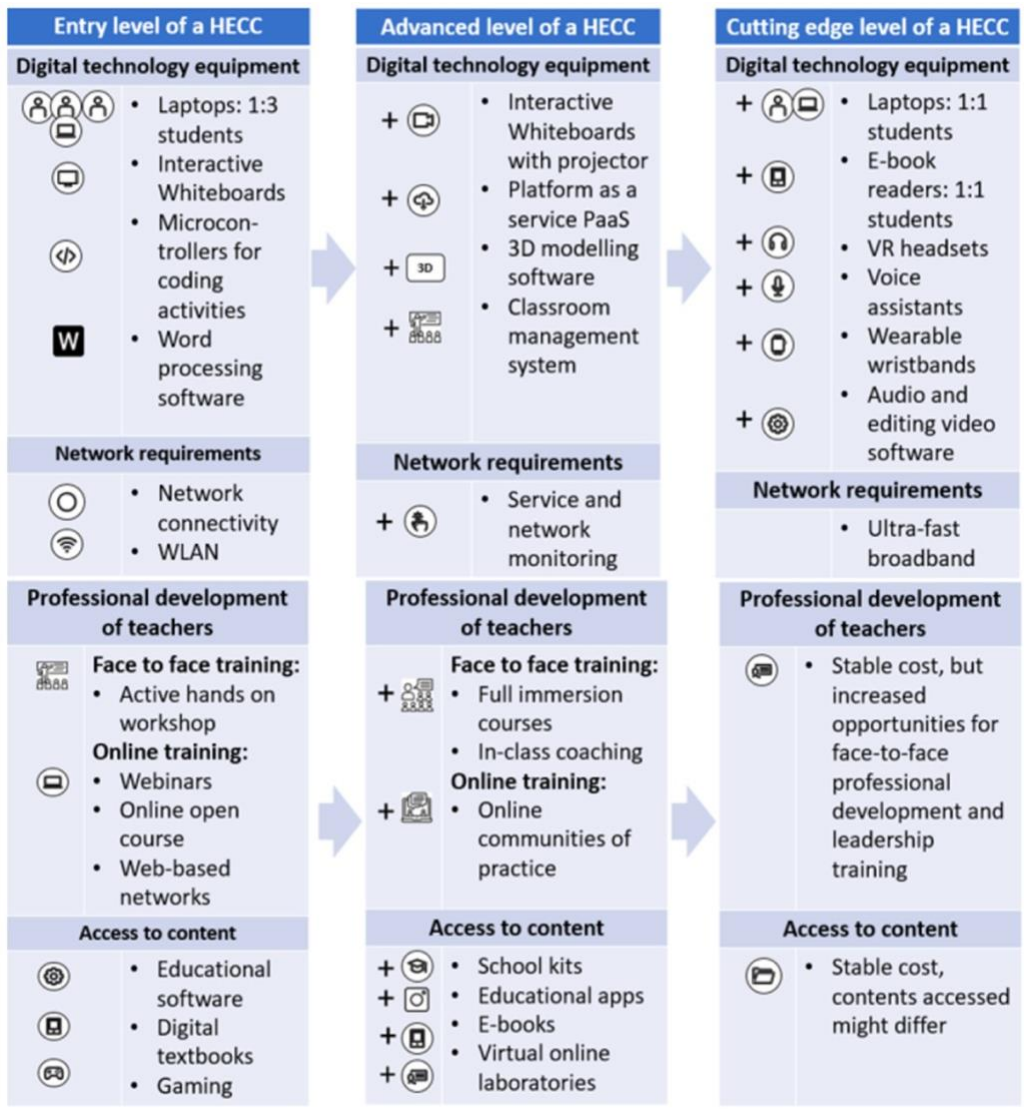
Lo **scenario avanzato** di una HECC, a sua volta, si basa e **porta avanti** lo scenario di livello base, aprendo la strada allo scenario di livello innovativo. Procedendo dallo scenario a livello base, lo scenario avanzato prevede apparecchiature digitali più avanzate (ad es. stampanti 3D e software di modellazione, tavoli interattivi), nonché un

maggior numero di attività di sviluppo professionale dei docenti (ad es. corsi full immersion, coaching in aula) e l'accesso a contenuti a pagamento (ad es. kit maker, app didattiche, laboratori virtuali).

Infine, lo **scenario innovativo** di una HECC coinvolge le categorie, le sottocategorie e gli elementi finali di un'aula altamente attrezzata e connessa. Questo scenario fa avanzare ulteriormente categorie, sottocategorie ed elementi dello scenario avanzato, in particolare in relazione alla connettività a banda larga (ad es. banda larga ultraveloce, rete virtuale privata VPN), una maggiore varietà di apparecchiature digitali a disposizione di insegnanti e alunni (ad es. e-book, braccialetti, software audio e video), maggiori opportunità di sviluppo professionale faccia a faccia per gli insegnanti (ad es. sessioni di formazione Twilight, ricerca-azione con tutor) e formazione alla leadership.

La figura qui di seguito offre una breve panoramica del contenuto dei vari livelli di HECC, nelle quattro dimensioni. Notare che il livello avanzato contiene anche gli elementi del livello base e, di conseguenza, il livello innovativo contiene gli elementi sia del livello avanzato sia di quello base.





**Livello base di una HECC**

**Apparecchiature di tecnologia digitale**

- Laptop: 1:3 allievi
- Lavagne interattive
- Microcontrollori per attività di codifica
- Software per elaborazione testi

**Requisiti di rete**

**Livello avanzato di una HECC**

**Apparecchiature di tecnologia digitale**

- Lavagne interattive con proiettore
- Piattaforma come servizio- PaaS
- Software di modellazione 3D
- Sistema di gestione dell'aula

**Requisiti di rete**

**Livello innovativo di una HECC**

**Apparecchiature di tecnologia digitale**

- Laptop: 1:1 allievo
- Lettori e-book: 1:1 allievo
- Cuffie per VR
- Assistente vocale
- Braccialetti indossabili
- Software per montaggio audio e video

**Requisiti di rete**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connettività di rete</li> <li>• WLAN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoraggio servizi e rete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banda larga ultrarapida</li> </ul>
<b>Sviluppo professionale degli insegnanti</b>	<b>Sviluppo professionale degli insegnanti</b>	<b>Sviluppo professionale degli insegnanti</b>
<p><b>Formazione faccia a faccia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratori pratici attivi</li> </ul> <p><b>Formazione online</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Webinar</li> <li>• Corsi aperti online</li> <li>• Reti basate sul Web</li> </ul>	<p><b>Formazione faccia a faccia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corsi full immersion</li> <li>• Coaching in classe</li> </ul> <p><b>Formazione online</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunità online di pratica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costi stabili ma maggiori opportunità di sviluppo professionale faccia a faccia e formazione alla leadership</li> </ul>
<b>Accesso ai contenuti</b>	<b>Accesso ai contenuti</b>	<b>Accesso ai contenuti</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software didattico</li> <li>• Libri di testo digitali</li> <li>• Gaming</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit scolastici</li> <li>• Applicazioni didattiche</li> <li>• E-book</li> <li>• Laboratori virtuali online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costi stabili, i contenuti cui si ha accesso potrebbero essere diversi</li> </ul>

*I tre livelli di HECC*

**Impatto previsto**

Le proposte nell'ambito del presente Bando devono definire un Piano di sviluppo scolastico che descrive in che modo l'implementazione dello scenario di HECC di livello base soddisferà le esigenze della scuola.

### 3. Bando *Learning from the Extremes* per il sostegno finanziario a scuole in aree remote: condizioni della tematica

#### Condizioni di ammissibilità:

Le candidature devono essere presentate entro il termine ultimo del Bando (30 settembre 2022, 17:00 CEST).

Le candidature devono essere presentate elettronicamente tramite <https://learningfromtheextremes.eu/>

NON è possibile presentare la domanda in formato cartaceo.

Le candidature devono essere presentate utilizzando gli appositi moduli contenuti nel sistema di presentazione elettronica (non i modelli disponibili nella pagina tematica, che sono resi disponibili solo a scopo informativo). La struttura e la presentazione devono essere conformi alle indicazioni fornite nei moduli.

Le candidature devono essere complete e contenere tutte le parti.

#### Paesi aventi diritto a partecipare:

Bulgaria, Cipro, Croazia, Finlandia, Grecia, Irlanda, Italia, Romania, Portogallo e Spagna

*Copertura geografica dell'Azione preparatoria per Learning from the Extremes.*

Paese	Numero di progetti scolastici (numero di scuole coinvolte)	Tipo di scuola (minimo)	Numero di insegnanti (minimo)	Numero di studenti (minimo)
Grecia	10 (13-18)	7 Primarie (multiclasse), 3 Secondarie e 2 Professionali	65	750
Portogallo	10 (13-18)	7 Primarie (multiclasse), 3 Secondarie e 2 Professionali	65	750
Cipro	5 (5-10)	2 Primarie (multiclasse), 2 Secondarie e 1 Professionali	25	350
Croazia	10 (13-18)	7 Primarie (multiclasse), 3 Secondarie e 2 Professionali	65	750
Irlanda	10 (13-18)	5 Primarie (multiclasse), 5 Secondarie e 3 Professionali	65	750
Finlandia	10 (13-18)	5 Primarie (multiclasse), 5 Secondarie e 3 Professionali	65	750
Bulgaria	10 (13-18)	5 Primarie (multiclasse), 5 Secondarie e 3 Professionali	65	750

<b>Romania</b>	5 (5-10)	3 Primarie (multiclasse), 1 Secondarie e 1 Professionali	25	350
<b>Italia</b>	5 (6-11)	3 Primarie (multiclasse), 2 Secondarie e 1 Professionali	30	400
<b>Spagna</b>	5 (6-11)	3 Primarie (multiclasse), 2 Secondarie e 1 Professionali	30	400

### Valutazione e aggiudicazione

I **criteri di valutazione** si basano sulle seguenti dimensioni:

- **innovazione tecnologica e pedagogica & proposta di valore**

Quali sono le sfide pedagogiche e tecniche del progetto proposto? Il progetto proposto è innovativo dal punto di vista tecnologico e pedagogico? Qual è il livello di preparazione tecnologica della scuola in relazione all'*aula altamente attrezzata e connessa (HECC)*? L'approccio proposto e l'esito atteso sono chiari e completi? In che misura è originale/unico il progetto proposto rispetto a quello degli altri concorrenti?

- **capacità di squadra, piano di lavoro ed efficienza dei costi**

Capacità di squadra; conoscenze di base pertinenti; solidità del piano di lavoro per garantire la fattibilità del progetto (in relazione alle condizioni e alle esigenze della scuola); il progetto proposto è pertinente ai bisogni della scuola e della sua comunità rurale?

- **potenziale di impatto, trasferibilità e sostenibilità**

La qualità del progetto scolastico proposto e la sua sostenibilità; la definizione di indicatori chiave di prestazione (ICP) e dei criteri di successo; il potenziale di scalabilità e trasferibilità.

*Learning from the Extremes* coinvolge nel processo esperti dell'istruzione - membri del consorzio. Gli esperti selezionati firmeranno una dichiarazione di riservatezza sui contenuti delle proposte che valuteranno e confermeranno l'assenza di conflitto di interessi.

Il **processo di candidatura** comprende un modulo di candidatura online che deve toccare le seguenti questioni in modo conciso:

- campo di applicazione, definizione delle esigenze, significato, metodi e strumenti per la soluzione proposta, motivazione dell'innovazione
- descrizione degli esiti attesi, indicatori chiave di prestazione (ICP) e criteri di successo
- livello di preparazione tecnologica delle infrastrutture scolastiche
- piano di impatto (modifiche e benefici), analisi dei rischi e delle barriere

- sintesi del consorzio (nel caso di una rete di scuole che presentano la propria candidatura), candidato principale (lead applicant), membri del team e ruoli
- analisi del bilancio preventivo delle apparecchiature e dei servizi secondo il modello fornito

Il **processo di selezione** si compone di 3 fasi

1. **Valutazione iniziale** delle candidature per quanto riguarda i criteri di ammissibilità. Questa fase sarà una valutazione del tipo accettato-respinto (pass-fail).
2. Le **candidature che soddisfano i criteri di ammissibilità** saranno raggruppate di conseguenza, a livello nazionale, e saranno rimandate al **Comitato di revisione** perché siano valutate in base agli stessi criteri. Il **Comitato di revisione** sarà composto da 3 esperti - membri delle organizzazioni partner. Verranno formati vari Comitati di revisione attingendo a un **pool di esperti**, a seconda del numero di candidature da valutare, per ridurre al minimo il carico di lavoro. Questa fase utilizzerà un **processo a matrice di valutazione** (basato sul modello del modulo di candidatura) basato sull'insieme di criteri, in cui ciascun valutatore del **Comitato di revisione** classificherà in che misura ogni proposta soddisfa ciascun criterio (utilizzando una scala da 0 a 5 punti per ciascun criterio e diversi fattori di ponderazione per ciascun insieme di criteri a seconda del tipo di competenza del valutatore). La matrice di valutazione fornisce un punteggio "criterio per criterio" nonché un punteggio complessivo per ciascuna proposta, che può essere utilizzato per classificare le proposte selezionate.
3. La **selezione finale** sulla base del merito sarà effettuata dal **Comitato di selezione di *Learning from the Extremes*** composto dal Coordinatore del progetto, dal coordinatore del Comitato di revisione, dai rappresentanti dei Coordinatori nazionali e dal Responsabile deontologia) sulla base delle raccomandazioni del **Comitato di revisione**. In questa fase è possibile utilizzare un'analisi valutata di punti di forza, debolezza, opportunità e minacce (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats-SWOT) per facilitare il processo. Il contributo del finanziamento richiesto nella strategia digitale delle scuole per ciascuna delle categorie di benefici attesi, sarà valutato grazie a un'analisi costi-benefici all'interno del piano di sviluppo del progetto da selezionare. I candidati compileranno i campi necessari e definiranno le aree chiave dell'investimento (infrastrutture, contenuti, strumenti), i potenziali benefici e le misure di successo nell'arco temporale del periodo di 12 mesi nonché i piani a lungo termine .

Per ciascun progetto selezionato verrà organizzata una valutazione finale, volta a valutare i risultati del progetto rispetto ai suoi criteri di successo. Il Comitato di valutazione finale sarà composto dai membri del Comitato di selezione di *Learning from the Extremes* e dal Comitato di revisione originale. *Learning from the Extremes* ha progettato un processo rapido di candidatura-valutazione-selezione, che è piuttosto impegnativo, in quanto il consorzio ritiene che il successo complessivo del processo di incubazione dipenda fortemente dalla selezione dei progetti migliori e più promettenti.

**Lingua**

I progetti dovranno essere presentati in inglese o nella lingua della nazione della scuola o della rete di scuole partecipanti. Si raccomanda vivamente l'uso dell'inglese.

**Presentazione di più domande**

Nell'ambito di questo Bando, ogni candidato può presentare una sola proposta a LfE. Qualora vengano individuate più proposte per candidato, verrà valutata solo l'ultima proposta tra quelle presentate successivamente.

**Completezza della candidatura**

Compilare tutte le sezioni del modulo di candidatura. Non saranno valutate proposte con sezioni mancanti.

I dati forniti devono essere effettivi, veritieri e completi e devono consentire la valutazione della proposta.

**Termine ultimo**

Le proposte devono essere presentate entro il termine ultimo. Il Bando rimarrà aperto dal 15 maggio 2022, ore 10:00 CEST al **30 settembre 2022, ore 17:00 CEST**. Le domande di candidatura devono essere presentate entro l'orario e la data di chiusura del Bando. L'ora registrata dalla Piattaforma F6S come ora di presentazione della proposta sarà quella ufficiale. Non saranno ammesse proposte presentate oltre il termine ultimo.

#### 4. Presentazione delle proposte

Le proposte devono essere presentate sul sito web *Learning from the Extremes* <https://learningfromtheextremes.eu/>. Le domande di candidatura presentate con qualsiasi altro mezzo non saranno prese in considerazione per il finanziamento.

## 5. Comunicazione con i candidati

Per maggiori informazioni e domande sul Bando, le regole di ammissibilità, la valutazione o le informazioni fornite nel modello di proposta online, inviare un messaggio di posta elettronica all'indirizzo [call@learningfromtheextremes.eu](mailto:call@learningfromtheextremes.eu)

In caso di problemi tecnici con la piattaforma per la presentazione delle proposte online e il modello di proposta, contattare l'helpdesk tecnico inviando un messaggio di posta elettronica all'indirizzo [call@learningfromtheextremes.eu](mailto:call@learningfromtheextremes.eu), indicando quanto segue:

- nome utente, numero di telefono e indirizzo e-mail;
- una descrizione dettagliata del problema specifico (messaggi di errore visualizzati, bug nel modulo di candidatura online (ad es. menu a tendina che non funziona, ecc.);
- se possibile, screenshot del problema.