



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

L. D. SC. UM, L. CL., LIN. E ART. MERANO

Codice meccanografico

TBIS014005

Città

MERANO * MERAN

Provincia

BOLZANO

Legale Rappresentante

Nome

Martina

Cognome

Rainer

Codice fiscale

RNRMTN71S41F132L

Email

martina.rainer@schule.suedtirol.it

Telefono

0473 230028

Referente del progetto

Nome

Martina

Cognome

Rainer

Email

martina.rainer@schule.suedtirol.it

Telefono

0473 230028

Informazioni progetto

Codice CUP

G34D22006290006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20500

Titolo progetto

Azione 1: Next generation classrooms: classrooms for the future

Descrizione progetto

La digitalizzazione della nostra società procede rapidamente e si estende a tutti i settori della vita e a tutte le fasce della popolazione. Il modo in cui viviamo, comunichiamo e lavoriamo sta cambiando radicalmente e richiede sempre più competenze digitali. In una società digitalizzata, uno dei compiti della scuola, al pari della promozione delle competenze linguistiche, sociali e scientifiche, è quello di rafforzare le competenze mediatiche e digitali degli alunni. L'uso riflessivo e creativo dei media digitali è una competenza chiave che deve essere appresa ed è diventata un importante prerequisito per la partecipazione sociale e l'occupabilità. I nostri obiettivi di educazione digitale sono: 1. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. 2. Uso didattico delle tecnologie digitali per supportare e migliorare l'apprendimento e l'insegnamento; valorizzazione professionale. Nel definire la competenza digitale, facciamo riferimento alla definizione di competenza chiave europea, la quale corrisponde con le competenze nei nostri curricula. Distinguiamo cinque aree di competenza per un totale di 21 competenze: alfabetizzazione all'informazione e ai media, creazione di contenuti digitali, comunicazione e collaborazione digitale, uso responsabile del digitale, risoluzione di problemi. Al fine di garantire il raggiungimento di tali competenze, ci proponiamo di fornire al maggior numero possibile di classi con lavagne interattive multimediali per la fruizione delle lezioni anche in videoconferenza. La lavagna interattiva multimediale permette l'integrazione tra aula fisica e ambiente virtuale. Ogni aula può interagire, condividere, cooperare. La lavagna interattiva multimediale permette tante possibilità metodologiche e didattiche e usato nel modo effettivo può agevolare il lavoro.

Data inizio progetto prevista

03/04/2023

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, 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.).

Le aule sono attrezzate con arredi modulari che consentono rapide riconfigurazioni, con rete wireless e cablata, con un beamer (videoproiettore) e l'apposita lavagna di proiezione e con un computer. Gli alunni usano dispositivi digitali individuali o di gruppo che vengono messi a disposizione dalla scuola oppure vengono portati da casa (notebooks oppure tablets personali; concetto BYOD). La scuola mette a disposizione per tutti gli alunni e insegnanti un account Microsoft 365. I riflettori saranno sostituiti da 34 lavagne interattive multimediali (LIM) che permetteranno di arricchire le strategie didattiche in tanti modi diversi. L'integrazione della lavagna interattiva multimediale con il concetto BYOD permetterà di coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le interconnessioni e nel proporre soluzioni creative. Possono sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento. A livello tecnico permettono di inserire grafiche, foto, statistiche, le immagini possono essere facilmente modificate in seguito, inserimento flessibile dei media (video, musica, contenuti da Internet), soluzione integrata con trasmissione di immagini e suoni senza dispositivi aggiuntivi.

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.

Con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 si intende allestire 34 aule con lavagne interattive multimediali. Le finalità didattiche connesse con questa realizzazione sono: a) progettare ed integrare l'uso di strumenti e di risorse digitali nei processi d'insegnamento per rendere più efficace l'intervento educativo; usare gli strumenti per migliorare le interazioni del docente con i propri pari e con gli studenti; b) favorire e ottimizzare la collaborazione fra gli studenti; rendere gli studenti capaci di utilizzare consegne collaborative; migliorare la loro comunicazione, collaborazione e creazione; c) offrire agli studenti un supporto personalizzato; rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali; d) sostenere i processi di apprendimento autoregolato ossia rendere gli studenti in grado di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, di dare evidenza dei propri progressi, di condividere spunti di riflessione; e) favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti come l'alfabetizzazione all'informazione e ai media, comunicazione e collaborazione digitale, creazione di contenuti digitali, uso responsabile del digitale, risoluzione di problemi.

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	34	34	lavagne	apprendimento e partecipazione attiva, creazione di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			interattive multimediali	contenuti digitali, visualizzazione grafica, collaborazione e comunicazione, personalizzazione della didattica, forme di feedback

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

Uso del concetto blended learning che combina e connette diverse forme di apprendimento (faccia a faccia e e-learning) in un'unica unità, in modo tale da incorporare i vantaggi di ciascuna forma di apprendimento e compensare gli svantaggi dell'altra. Idealmente, l'apprendimento include il "meglio dei due mondi", per così dire. La combinazione di apprendimento misto (faccia a faccia e online) può portare ai seguenti valori per gli studenti: apprendimento indipendente dal tempo e dal luogo, sincronizzazione dell'apprendimento, lavoro pratico, possibili risparmi sui costi, mix di forme e strumenti di apprendimento diversi, grande accettazione da parte degli alunni, approfondimento dei livelli di apprendimento individuali, differenziazione dell'apprendimento. Sarà necessario che la progettazione didattica adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative come ad esempio l'apprendimento ibrido (flipped classroom), il pensiero computazionale, l'apprendimento esperienziale (project based learning) e debate. Le tecnologie rappresentano una importante occasione di cambiamento delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, perché consentono di avere feedback in itinere per monitorare e migliorare il processo di apprendimento dello studente ed anche da parte del docente.

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.

Dal progetto si prevede il seguente effetto: a) Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: assicurare che le risorse e le attività di apprendimento siano accessibili a tutti gli studenti. Le tecnologie digitali permettono di rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi. b) Differenziazione e personalizzazione: utilizzare le tecnologie per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli. c) Partecipazione attiva: utilizzare le tecnologie per far sì che gli studenti affrontino in modo positivo e creativo un argomento. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali, del pensiero critico e la libera espressione della creatività.

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

Referente IT

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di lavoro è composto dalla dirigente scolastica, dagli animatori digitali, referenti IT e dagli insegnanti, che a loro volta guidano gruppi di lavoro come coordinatori. Il gruppo di lavoro collabora con il comitato degli alunni e dei genitori. I singoli progetti vengono presentati ai due comitati, discussi e sottoposti a feedback. Di volta in volta i presidenti del comitato degli alunni e dei genitori sono invitati alle riunioni di pianificazione del gruppo di lavoro. Il consiglio d'istituto decide in ultima istanza sugli investimenti previsti.

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

Partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili dalla Ripartizione Pedagogica in lingua tedesca dell'Intendenza Scolastica della Provincia di Bolzano. Organizzazione di percorsi formativi specifici all'interno della scuola. Favorire lo scambio di pratiche all'interno dei gruppi di materia e creando altre comunità interne ed esterne fra docenti per sostenere lo scambio e l'autoriflessione sulle metodologie. Partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili dal Ministero dell'istruzione sulla piattaforma ScuolaFutura.

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	800

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	31	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%		170.800,55 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		14.000,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		23.100,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		23.100,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			231.000,55 €	

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.