



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

VAL DI NON

Codice meccanografico

TBIC80100V

Città

SENALE-SAN FELICE * UNSERE LIEBE FRAU IM WALDE-SAN

Provincia

BOLZANO

Legale Rappresentante

Nome

Birgit

Cognome

Eschgfäller

Codice fiscale

SCHBGT86E71F132Q

Email

birgit.eschgfaeller@schule.suedtirol.it

Telefono

+393337424200

Referente del progetto

Nome

Edith

Cognome

Kofler

Email

edith.kofler@schule.suedtirol.it

Telefono

3389026227

Informazioni progetto

Codice CUP

E74D22003990006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15464

Titolo progetto

Val di 4.ON digitalMente

Descrizione progetto

Siamo una piccola comunità scolastica tedesca di una realtà particolare formata da 4 scuole primarie e 2 sec. di primo grado situate su un territorio molto ampio. Le nostre classi sono in gran parte delle pluriclassi composte da gruppi eterogenei sia di età, sia di lingua (30% in lingua italiana). Il territorio in cui sorgono le nostre scuole è abbastanza isolato pur essendo territorio di confine. Attraverso sondaggi svolti tra gli alunni e le famiglie è emerso un forte desiderio di innovazione e di apertura. L'obiettivo prefissato è quello di attivare la cittadinanza e di stimolare nuove forme di collaborazione e interazione tra comunità e scuola per generare un nuovo modello di "scuola aperta". In un processo partecipativo abbiamo fissato i punti focali di questo progetto: plurilinguismo, inclusione, innovazione e networking. Per lo sviluppo futuro la realizzazione di una "scuola multimediale" può essere un fondamentale aiuto. Con il piano scuola 4.0 siamo in grado di perseguire le nostre idee e di trasformare i concetti teorici che ne derivano in veri e propri "ambienti innovativi d'apprendimento". Utilizzando un sistema ibrido, è possibile creare ambienti di apprendimento multimediali, multilingui e inclusivi, che possono essere utilizzati dagli alunni della scuola primaria e secondaria attraverso un sistema di prenotazione, nonché in uno scenario futuro dalla scuola dell'infanzia, dall'intera comunità del paese e da altre scuole della regione rappresentando una fonte tematica d'ispirazione per il territorio (p.es. plurilinguismo). Gli alunni diventeranno esperti di problem solving attraverso la ricerca e la scoperta, e potranno trasmettere il loro sapere secondo il principio dell'apprendimento in gruppi misti di diverse età. In un secondo momento possono coinvolgere l'intera comunità del paese in temi centrali per il futuro, in forma di presentazioni multimediali. Inoltre, questa risorsa ci permette di trasformare 4 classe fisse in ambienti connessi e digitali. In totale, vorremmo trasformare almeno 8 ambienti di apprendimento e, grazie alle possibilità di prenotazione, ne beneficeranno molti più studenti di quante siano le classi. Gli schermi interattivi consentono agli studenti un accesso intuitivo tramite touchscreen e le possibilità tattili, visive e uditive attivano diversi canali di apprendimento nello spirito dell'inclusione. Programmi come OneNote e Teams non solo permettono agli studenti di connettersi, ma anche di collaborare virtualmente. Il lavoro sincrono, la presentazione e il feedback formativo immediato mettono in primo piano il processo di apprendimento e, nello spirito delle pari opportunità, danno visibilità e apprezzamento a tutti allo stesso modo. I programmi interattivi stimolano la riflessione sul proprio processo di apprendimento. Virtualmente possiamo elevare anche l'apprendimento delle lingue su un altro livello attraverso partenariati scolastici in progetti europei come eTwinning e su un piano molto più vicino a noi i nostri ragazzi potranno confrontarsi con alunni di altre scuole italiane raccontando la loro quotidianità. Alcuni insegnanti stanno già lavorando con pool di materiali digitali interdisciplinari, piattaforme di apprendimento e strumenti di pianificazione digitale comuni come teachino. Solo attraverso gli schermi interattivi, tuttavia, il valore aggiunto della pianificazione diventa tangibile. L'obiettivo è quello di consentire agli insegnanti di diventare coach dell'apprendimento.

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.).

Nelle aule del nostro istituto non è ancora presente un' attrezzatura tecnologica adeguata. Lavoriamo con Microsoft Office 365 e abbiamo alcuni proiettori portatili e un SmartBoard che sarà parte integrata di un nuovo futuro concetto di apprendimento. Cerchiamo quindi di fornire una dotazione comune di base nelle aule fisse delle scuole di secondo grado, su cui poi andremo a creare degli spazi comuni tematici grazie a nuovi accessori e setting. Partendo di ambienti oggi adibiti ad altre funzioni, vogliamo in tal modo costruire per ogni scuola la possibilità di fruire di ambienti tematici creativi che diventino nuove occasioni di apprendimento. Intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti, e in quanto disponiamo già di arredi flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule. Cerchiamo di arricchirli con alcuni arredi, che invitano a sperimentare fra vari forme di apprendimento e supportano preferenze personali. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa che acquisiremo con i fondi a disposizione. Fra gli quali alcune Digital board supportate da accessori per videoconferenza, quelle che andranno ad integrare software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali. Siccome tutte le scuole del nostro istituto sono collegate all' accesso wireless a Internet i nostri studenti hanno la possibilità di connettersi con i loro dispositivi. Inoltre, andremo ad acquisire una dotazione di base di dispositivi personali (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti delle varie aule e alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi per arricchire la dotazione di 6 notebook e 1 tablet, che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti (Decreti sostegni e decreto nr. 169 del 7/6/2021). In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e con bisogni educativi speciali. Il ripensamento degli ambienti presenti ci permetterebbe inoltre con risorse proprie di trasformare un'attuale sala computer in un nuovo concetto composto di isole flessibili di apprendimento e di spostare quindi alcuni dei pc fissi nelle aule fisse finora senza dotazione tecnica. Vogliamo realizzare in questo modo il target interno di avere almeno un dispositivo in ogni classe per ricerche flessibili e per poter sostenere meglio bisogni educativi speciali con IA per agevolare inclusione, lettura e scrittura facilitata.

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.

L'indagine svolta presso il nostro istituto ha mostrato che l'80% degli studenti impara meglio se può scegliere l'ambiente di apprendimento che gli è più consono. Per soddisfare queste esigenze, stiamo creando più opzioni attraverso un ambiente ibrido. In più la rotazione fra vari ambienti aumenterà la concentrazione degli studenti. Per realizzare questo, stiamo digitalizzando almeno 4 aule fisse e creando inoltre 4 ambienti di apprendimento tematici. Questi ambienti possono essere prenotati digitalmente da classi di vari livelli scolastici, permettendo di ottimizzare le sinergie tra le scuole di primo e secondo grado. Abbiamo scelto le aule fisse delle scuole di secondo grado perché alla fine beneficeranno tutti gli studenti del distretto. Le pareti, a causa delle dimensioni ridotte delle aule, saranno utilizzate come spazi progettuali, con l'aggiunta di pareti magnetiche, scrivibili per creare nuove "piazze dei saperi". Gli arredi già presenti saranno riutilizzati per la loro flessibilità e per permettere la rimodulazione delle aule. Così riusciamo a creare un ambiente flessibile nel quale è possibile adottare diverse metodologie didattiche. Saranno acquistati Digital board e dispositivi flessibili prenotabili, con carrelli per la ricarica e la protezione. Gli studenti potranno collegarsi anche con i loro dispositivi personali grazie alla presenza di Wi-Fi. Queste tecnologie consentiranno di sviluppare la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo. Il processo di apprendimento sarà rappresentato e accompagnato in modo sincrono con feedback formativo immediato. Almeno un dispositivo sarà disponibile in ogni aula per creare un ambiente inclusivo nel quale viene agevolata la scrittura e lettura. Gli ambienti tematici saranno dotati di un pacchetto tecnico di base e legati a materiale per fascia d'età, il potenziamento delle STEM e a un arredamento stimolante. Gli studenti potranno lavorare in piccoli gruppi, condividere discussioni ed elaborare relazioni. Questi ambienti saranno vantaggiosi anche per l'apprendimento fra alunni di età diverse. Gli studenti delle classi superiori fungeranno da esperti attraverso presentazioni multimediali. Gli studenti miglioreranno le loro competenze nell'utilizzo autonomo dei programmi digitali.

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 scuola di secondo grado San Felice	3	Display interattivi con Touchscreen, dispositivi portatili, carello per la ricarica	-	apprendimento attivo e collaborativo, inclusione e personalizzazione della didattica, favorire la motivazione ad apprendere, aumentare le competenze digitali
aula fissa scuola di secondo grado Lauregno	1	Display interattivo con Touchscreen, dispositivi portatili	-	apprendimento attivo e collaborativo, inclusione e personalizzazione della didattica, favorire la motivazione ad apprendere, aumentare le competenze digitali
aula tematica prenotabile scuola di primo grado Senale	1	Display interattivo con Touchscreen, tablet, chromebook	alcuni tavoli modulari con sedie e sgabelli	apprendimento interattivo per gruppi eterogenei sia di età sia di interesse, ricerche e presentazioni di progetti

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				interdisciplinari e multilingue, peer learning, lo sviluppo di problem solving
aula tematica prenotabile scuola di primo grado Proves	1	Display interattivo, tablet, chromebook	-	apprendimento attivo e collaborativo, inclusione e personalizzazione della didattica, favorire la motivazione ad apprendere, aumentare le competenze digitali
aula tematica prenotabile scuola di secondo grado Lauregno	1	Display interattivo con Touchscreen, tablet, chromebook	alcuni tavoli modulari con sedie e sgabelli	apprendimento attivo e collaborativo, inclusione e personalizzazione della didattica, favorire la motivazione ad apprendere, aumentare le competenze digitali
aula tematica prenotabile scuola di secondo grado San Felice	1	Display interattivo con Touchscreen, tablet, chromebook	lavagna magnetica, alcuni tavoli modulari con sedie e sgabelli	apprendimento attivo e collaborativo, inclusione e personalizzazione della didattica, favorire la motivazione ad apprendere, aumentare le competenze digitali

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

I nuovi ambienti educativi saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, consentendo di modificare la configurazione in base alle esigenze didattiche dei docenti e alle diverse discipline. Gli studenti avranno un accesso costante alle tecnologie durante l'intera giornata, offrendo una nuova prospettiva per quanto riguarda l'organizzazione e la didattica. Gli studenti potranno cambiare ambiente, e grazie all'apertura delle aule tradizionali, i docenti potranno raggruppare gli studenti in base alle loro esigenze individuali e incoraggiarli a partecipare a diverse attività durante le lezioni. La capacità di lavorare in team come competenza chiave viene sostenuta dalle lavagne interattive e strumenti collegiali di brainstorming, che aiutano gli insegnanti a verificare come la collaborazione tra gli studenti sia composta da responsabilità condivisa e processi decisionali di gruppo, e come le tecnologie possano favorire una comunicazione e un lavoro di squadra più efficiente. Gli ambienti innovativi sono progettati per connettersi, coinvolgere e stimolare gli studenti. Offrono nuove possibilità di personalizzazione dello studio individuale. Un ambiente di apprendimento flessibile permette loro di muoversi e imparare secondo le loro preferenze. Tuttavia, una sfida per le aule tradizionali è che spesso sono poco spaziose. Pertanto, la progettazione delle pareti è molto importante per ridurre il classico insegnamento frontale e per migliorare l'interattività e la partecipazione degli studenti. La rotazione delle aule contribuirà anche a mantenere la motivazione. Le nuove tecnologie verranno utilizzate per promuovere una didattica esperienziale, attività collaborative e lo sviluppo del problem solving. Gli spazi dedicati all'indagine sono progettati per incoraggiare gli studenti a scoprire da soli e a partecipare attivamente. Inoltre, verranno potenziate le competenze digitali degli studenti, perché abbiano un accesso consapevole alle risorse. L'educazione digitale sarà ampliata nel curriculum di educazione civica con idee pratiche. Gli studenti miglioreranno le loro competenze nell'utilizzo autonomo dei programmi digitali per presentazioni, riconosceranno i rischi in Internet e utilizzeranno i media in maniera critica.

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.

Il progetto mira a personalizzare l'apprendimento per ogni studente. Utilizziamo ambienti innovativi e tecnologia, come le digital board, per esperienze didattiche ibride e pedagogia del successo. Integriamo la gamification per aumentare motivazione e il successo personale. Per l'educazione di genere, creiamo materiali didattici interattivi per comprendere la costruzione sociale e culturale delle differenze di genere e promuovere la rappresentazione equa e inclusiva di tutte le culture, etnie e orientamenti sessuali. Il metodo del flipped classroom è utile per promuovere pari opportunità, rendendo l'apprendimento accessibile, personalizzato e tecnologico. L'utilizzo di attività STEM nelle aule tematiche punta a solleticare l'interesse delle ragazze per le materie scientifiche, prevenendo il divario di genere.

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

Studenti, genitori, e il segretario scolastico vengono coinvolti durante varie steps del progetto

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione, che sarà guidato dal Dirigente scolastico e dal referente di progetto, tradurrà i desideri ed esigenze individuali dei insegnanti e delle scuole e coordinerà il lavoro assegnando compiti e responsabilità. Le infrastrutture necessarie al progetto comprenderanno strumenti di lavoro condivisi come Microsoft Office, documenti di testo e videoconferenze. In futuro, il gruppo potrà essere integrato da ulteriori esperti se necessario. Tutte le decisioni sul progetto verranno discusse nella collegialità del gruppo di progettazione.

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 sta adottando una cultura aperta per promuovere lo sviluppo professionale degli insegnanti attraverso attività di mentoring, la condivisione trasparente dei metodi di lavoro e una formazione continua sia interna che esterna. 1. Approccio trasparente: La scuola incoraggia la condivisione dei metodi di lavoro e l'osservazione delle lezioni dei colleghi, attraverso attività di mentoring. 2. La scuola adotta un approccio innovativo utilizzando nuove aule riconfigurabili come centro di formazione e innovazione didattica. Queste aule tematiche forniscono opportunità per la sperimentazione di nuove tecniche di insegnamento. 3. Formazione continua: La scuola prevede la formazione continua sia interna che esterna, con la condivisione e il confronto su materiali formativi disponibili gratuitamente. 4. Formazione iniziale: Un momento forte di formazione iniziale è previsto per il personale della scuola.

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	130

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	8	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%		44.709,79 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		5.588,72 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		5.588,72 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				55.887,23 €

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

17/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.