



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

RIO DI PUSTERIA/MUEHLBACH

Codice meccanografico

TBIC83300A

Città

RIO DI PUSTERIA * MUEHLBACH

Provincia

BOLZANO

Legale Rappresentante

Nome

Monika

Cognome

Leitner

Codice fiscale

LTNMNK68H67B160A

Email

monika.leitner2@schule.suedtirol.it

Telefono

0472849795

Referente del progetto

Nome

Sonja

Cognome

Lechner

Email

Sonja.Lechner@schule.suedtirol.it

Telefono

0472849795

Informazioni progetto

Codice CUP

F84D22005430006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16580

Titolo progetto

Apprendimento digitale 2022_24

Descrizione progetto

L'Istituto Comprensivo di Rio di Pusteria, nella provincia autonoma di Bolzano, realizzerà un progetto impegnativo per creare un'esperienza di apprendimento innovativa grazie ai finanziamenti del Piano Scuola 4.0 del PNRR. Il progetto prevede la creazione di 15 ambienti di apprendimento ad alta tecnologia che sfruttano il potenziale della tecnologia per stimolare, coinvolgere e incoraggiare gli studenti. Le aule esistenti saranno adattate per supportare metodi di insegnamento dinamici e flessibili, riconfigurando gli ambienti per un approccio basato su attività e competenze, supportato da varie tecnologie multimediali. L'obiettivo principale è quello di integrare le tecnologie più avanzate nell'istituto, sfruttando e integrando le attrezzature esistenti. L'arredamento esistente sarà ottimizzato in modo che le aule possano essere riorganizzate in qualsiasi momento per soddisfare le esigenze dei diversi metodi di insegnamento. L'attrezzatura tecnologica comprende attualmente lavagne digitali, software didattici e piattaforme per la creazione di contenuti digitali. Tutto questo verrà ampliato e integrato con dispositivi mobili per gli studenti. Si tratta di un cambiamento nel modo di concepire l'apprendimento e l'istruzione, con il ruolo degli studenti che diventa più attivo e partecipativo. Le nuove aule di apprendimento digitale devono incoraggiare la collaborazione e la comunicazione tra studenti, genitori e insegnanti, attraverso l'utilizzo di tool di collaborazione online, la creazione di gruppi di discussione e l'organizzazione di attività di costruzione del team. Gli alunni e gli insegnanti avranno a disposizione dispositivi mobili come laptop, tablet o Chromebook. Sistemi di ricarica intelligenti e armadietti di stoccaggio completeranno le nuove attrezzature. Inoltre, verranno acquistate attrezzature speciali per la tecnologia video e audio per poter produrre podcast, stop-motion e trasmissioni radiofoniche. Il progetto mira a personalizzare l'apprendimento. L'istruzione digitale in classe può essere adattata a ogni studente in base alle sue esigenze individuali, creando percorsi di apprendimento personalizzati e utilizzando strumenti digitali per analizzare le prestazioni degli studenti. Con le acquisizioni, il ruolo degli insegnanti in classe cambierà. Per essere preparati alle esigenze della didattica digitale, in futuro la formazione degli insegnanti sarà accompagnata più intensamente.

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.).

Il comprensorio scolastico è composto da 6 sedi scolastiche, una scuola media e 5 scuole elementari. Di queste, la scuola media segue il sistema degli ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, mentre le scuole elementari sono dotate di aule "fisse" assegnate a ciascuna classe. SCUOLA MEDIA RIO - W-Lan - 20 aule dedicati per disciplina e locali aggiuntivi: 18 computer portatili, 19 videoproiettori, 12 lavagne digitali - Aula Magna: 1 beamer - Due sale computer: 43 PC da sostituire, 2 stampanti - Sala professori: 5 computer portatili, 3 beamer, 10 Tablet SCUOLA ELEMENTARE RIO - W-Lan - 3 stanze aggiuntive: 5 computer, 1 stampante a colori, 1 stampante in b/n, 1 lavagna digitale - 4 Classi: 4 PC, 4 portatili - La classe 5 dispone di 1 lavagna digitale, 1 PC e 1 portatile. - La sala professori dispone di 1 computer portatile. SCUOLE ELEMENTARI SPINGA E VALLES Entrambi sono scuole a 2 classi. SPINGA - W-Lan - La classe 1/2/3 dispone di 1 computer portatile e di 1 beamer. - La classe 4/5 dispone di 1 lavagna digitale. - L'aula informatica dispone di 3 computer portatili, 5 PC e 1 stampante a colori. - Nella sala professori c'è 1 PC che deve essere sostituito. VALLES - W-Lan - La classe 1/2/3 non dispone di attrezzature. - La classe 4/5 ha un computer portatile, una lavagna digitale. - L'aula informatica dispone di 1 computer portatile, 10 PC, 1 beamer. - Una classe aggiuntiva dispone di 1 beamer e 1 schermo. - La sala insegnanti ha 2 PC che devono essere sostituiti. SCUOLE ELEMENTARI MARANZA E RODENGO Le scuole primarie sono edifici separati, ciascuno con 5 classi e i relativi locali. MARANZA - W-Lan - 2 classi aggiuntive: 2 PC- 2 portatili. - 4 classi: 4 PC - La classe 5 dispone di una lavagna digitale e di 2 PC. - L'aula informatica dispone di 11 PC, 1 beamer, 6 cuffie. - La sala professori dispone di 1 stampante a colori, 1 scanner, 1 beamer mobile. RODENGO - W-Lan - 3 classi: 3 PC, 1 beamer. - Le classi 4 e 5 hanno 2 lavagne digitali e 2 PC. - L'aula informatica dispone di 14 PC (2 da sostituire), 1 stampante. - La sala del personale dispone di 4 PC (1 da sostituire), 2 computer portatili, 1 stampante a colori (da sostituire).

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.

Le scuole dell'Istituto Comprensivo Rio di Pusteria intendono promuovere un insegnamento inclusivo e personalizzato, attraverso la trasformazione di una parte delle sue aule in ambienti altamente tecnologici. Saranno trasformate 15 aule. Tali aree saranno dotate di strutture per lo stoccaggio e dei dispositivi stessi, per garantire una transizione fluida e senza interruzioni dell'insegnamento dai metodi tradizionali a quelli digitali o viceversa. Inoltre, verrà creato un ambiente di apprendimento che consentirà agli studenti di registrare podcast durante le lezioni di lingua e di produrre loro stessi registrazioni audio. Gli spazi di apprendimento digitale faciliteranno l'uso di dispositivi mobili per promuovere l'apprendimento basato sui problemi, che offre agli studenti l'opportunità di applicare le loro conoscenze in situazioni di vita reale. Ciò può essere fatto creando progetti collaborativi, simulazioni e attività online. L'obiettivo principale è migliorare le competenze digitali degli alunni, consentendo loro di utilizzare i media digitali per lavorare in modo cooperativo e partecipare ai processi di pianificazione. Le caratteristiche includono: Progettazione architettonica basata su flessibilità. Tutte le aule devono essere progettate in modo da incoraggiare la collaborazione e la creatività degli studenti, con un layout flessibile e funzionale che permetta l'utilizzo di dispositivi e tecnologie diverse. È necessario rendere possibile l'accesso a diversi sistemi operativi, programmi e applicazioni per poter utilizzare una vasta gamma di dispositivi, tra cui PC, tablet, laptop, Chromebook, lavagne interattive e proiettori. Inoltre, gli spazi stessi devono essere opportunità di apprendimento in sé e consentire agli insegnanti e agli studenti di passare tempestivamente dai metodi di apprendimento tradizionali a quelli innovativi. Infine, gli ambienti di lavoro digitali esistenti, come il registro digitale o i sistemi di valutazione e analisi, devono essere considerati nella pianificazione dei nuovi ambienti di apprendimento per supportare l'insegnamento nelle nuove aree.

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.)
Fachraum Scuola Media Rio Pusteria	6	• Lavagna interattiva o Beamer (in parte già esistenti) • Da 5-20 dispositivi mobili (computer portatili o tablet) e/o PC • Carrello stazione di ricarica, dove necessario		Fornire accesso a risorse educative, facilitare comunicazione e collaborazione, personalizzare l'apprendimento, promuovere l'indipendenza dell'apprendimento e renderlo più coinvolgente ed efficace
Fachraum/Biblio 2 Scuola Media	1	• Lavagna interattiva o Beamer (esistenti) • Dispositivi mobili (portatili o tablet) e/o PC • Attrezzature digitali per la creazione di podcast e trasmissioni radiofoniche • Stazione di ricarica		Facilitare comunicazione e collaborazione, produrre contributi propri per i media, promuovere l'indipendenza dell'apprendimento e renderlo più coinvolgente, affrontare criticamente produzioni digitali
Aule nelle scuole elementari Rodengo, Maranza, Rio Pusteria	6	• Lavagna interattiva o Beamer (in parte già esistenti) • Da 5-20 dispositivi mobili (computer portatili o tablet) e/o PC • Carrello stazione di ricarica, dove necessario		Fornire accesso a risorse educative, facilitare comunicazione e collaborazione, personalizzare l'apprendimento, promuovere l'indipendenza dell'apprendimento e renderlo più coinvolgente ed efficace
Aule nelle scuole elementari Valles e Spinga	2	• Lavagna interattiva o Beamer (in parte già esistenti) • Da 5-20 dispositivi mobili (computer portatili o tablet) e/o PC • Carrello stazione di ricarica, dove necessario		Fornire accesso a risorse educative, facilitare comunicazione e collaborazione, personalizzare l'apprendimento, promuovere l'indipendenza dell'apprendimento e renderlo più coinvolgente ed efficace

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

Innovazioni organizzative: Si propone la costituzione di un nuovo gruppo di lavoro per l'apprendimento digitale. L'obiettivo del gruppo sarà quello di identificare le migliori pratiche per l'integrazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nell'insegnamento e nell'apprendimento, nonché di sviluppare strategie per affrontare le sfide che possono emergere. Innovazioni didattiche: Si prevede l'uso di piattaforme digitali come Google Workspace o Office 365 per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti. Queste piattaforme consentono di accedere al materiale didattico da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, rendendo l'apprendimento più flessibile e personalizzato. Inoltre, molte piattaforme digitali offrono strumenti interattivi e consentono agli studenti di ricevere feedback immediato sul loro apprendimento. Possono anche favorire la collaborazione tra gli studenti attraverso strumenti come forum di discussione, chat e gruppi di lavoro online, incoraggiando l'apprendimento cooperativo e lo scambio di idee. Innovazioni curricolari: Si prevede di rivedere i programmi di studio delle scuole primarie e secondarie, in modo che l'alfabetizzazione digitale sia sempre più integrata nelle classi, dando maggior peso allo sviluppo e all'accrescimento delle competenze rispetto ai contenuti. Innovazioni Metodologiche: Si prevede di rafforzare la formazione in servizio degli insegnanti con l'obiettivo di aumentare la personalizzazione dell'apprendimento per gli studenti, adattando l'apprendimento alle loro esigenze individuali. Inoltre, si incoraggerà la collaborazione tra studenti e insegnanti attraverso strumenti online, e si metterà gli studenti al centro del processo di apprendimento, incoraggiando l'apprendimento attivo.

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 digitali che verranno realizzati personalizzeranno l'apprendimento per soddisfare le esigenze individuali, aiutando gli studenti con bisogni educativi speciali e quelli che si adattano difficilmente all'ambiente scolastico. Le nuove attrezzature garantiscono un accesso equo alla tecnologia per tutti gli studenti, indipendentemente dal loro sesso, dal background e dal ceto sociale. Le studentesse potranno acquisire competenze tecnologiche paragonabili a quelle dei loro colleghi maschi, migliorando l'alfabetizzazione digitale e l'occupabilità futura. Gli ambienti digitali supereranno le barriere linguistiche con risorse multilingue, promuovendo la partecipazione degli studenti e la comprensione culturale attraverso le risorse multiculturali.

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

Il nostro team di progettazione adotterà un approccio organizzativo flessibile che prevede una combinazione di incontri in persona e verifiche periodiche attraverso tecnologie digitali. La composizione del team sarà attentamente valutata dal dirigente scolastico e dal responsabile del progetto, che assegneranno compiti specifici e responsabilità ai vari membri. Per quanto riguarda le risorse e le infrastrutture necessarie per realizzare il progetto, includeranno fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un calendario delle risorse. Monitoreremo costantemente la situazione attuale, esaminando attentamente la disposizione delle aule, la necessità di sostituire dispositivi e l'acquisto di mobili necessari. Questo sarà fatto attraverso sedute di gruppo e indagini individuali. Il nostro concetto sarà presentato a diversi gruppi di materia e gruppi di lavoro, con la richiesta di suggerire eventuali cambiamenti o integrazioni.

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

Saranno utilizzate le tecnologie di Google for Education nelle scuole elementari e Office 365 nella scuola secondaria. Si prevede che nel corso dell'anno 2023 e soprattutto a partire dal 2024/2025 si organizzeranno momenti di formazione, condivisione e confronto su queste piattaforme, sia per i docenti che per gli studenti e i genitori. In una seconda fase, verrà approfondito l'utilizzo delle piattaforme di Google, Office 365 e altri strumenti. Verranno creati archivi digitali per i materiali didattici e verranno offerte opportunità di aggiornamento per i docenti per garantire un uso efficace delle tecnologie. Sarà istituito un sistema di tutoring dove esperti assisteranno i docenti interessati nell'acquisizione di maggiori competenze e miglioramento della didattica. Infine, si rafforzerà il sistema di visite/osservazioni strutturate tra i docenti per promuovere la condivisione di esperienze e un continuo miglioramento del sistema didattico.

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	370

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	15	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%		103.000,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		0,00 €
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%		5.048,64 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			108.048,64 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.