



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

LICEO ARTISTICO "CADEMIA" - ORTISEI

Codice meccanografico

LBSD010009

Città

ORTISEI * ST. ULRICH

Provincia

BOLZANO

Legale Rappresentante

Nome

Maria Teresa

Cognome

Mussner

Codice fiscale

MSSMTR76D51A952B

Email

maria-teresa.mussner@schule.suedtirol.it

Telefono

0471796240

Referente del progetto

Nome

Maria Teresa

Cognome

Mussner

Email

maria-teresa.mussner@schule.suedtirol.it

Telefono

0471796240

Informazioni progetto

Codice CUP

B44D22004060006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16696

Titolo progetto

La creatività digitale come competenza del futuro

Descrizione progetto

Grazie ai fondi stanziati dal PNRR intendiamo potenziare il sistema ibrido con il quale da sempre gestiamo la nostra scuola: nel nostro istituto infatti adottiamo da tempo la rotazione delle classi; tale scelta è dovuta a due motivi principali; da un lato vi è l'esigenza di avere a disposizione di tutti i nostri studenti i vari laboratori artistico-pratici, dall'altro tale scelta risponde a motivazioni di natura prettamente logistica: negli ultimi anni il nostro istituto, inizialmente strutturato per un numero inferiore di studenti, ha visto un aumento esponenziale degli stessi e la rotazione ci permette di gestire meglio gli spazi. Grazie a questo piano di investimenti andremo a completare la modernizzazione degli ambienti scolastici avviata già da alcuni anni. L'obiettivo è ovviamente la transizione digitale della nostra scuola e rendere i percorsi di insegnamento e apprendimento di docenti e studenti il quanto più efficienti e fruttuosi possibile ma soprattutto più accessibili. Si andrà quindi ad intervenire su 14 aule scolastiche con interventi differenziati; ci si focalizzerà soprattutto sulla trasformazione di quelle aule scolastiche precedentemente dedicate ai processi di didattica frontale in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali. Siamo infatti certi che ambienti innovativi di questa tipologia si passerà ad una didattica più attiva da parte di entrambi i soggetti, educatore e educando, all'insegna della collaborazione e dello sviluppo delle competenze. Come previsto dalla Raccomandazione del Parlamento europeo, obiettivi chiave del processo di apprendimento e insegnamento non solo le conoscenze e le abilità ma, soprattutto, le competenze. È proprio il potenziamento delle competenze l'obiettivo del nostro progetto: queste indicano la capacità di usare in maniera fruttuosa le conoscenze acquisite, le abilità consolidate e le proprie capacità nelle situazioni più diverse. Tra le otto competenze chiave previste c'è anche quella digitale. Essa è costituita da un universo di abilità tecnologiche - chiamate anche digital hard skills - e di digital soft skills molto varie; si spazia dalla capacità di usare un computer, allo sviluppo di software per l'intelligenza artificiale passando per competenze più di tipo relazionale e comportamentale che consentono alle persone di utilizzare efficacemente i nuovi strumenti digitali: dalla tutela dei propri dati alla netiquette nell'uso dei social media, dalla ricerca di informazioni online alla realizzazione di contenuti digitali. Tuttavia, siamo dell'avviso che lo sviluppo delle competenze digitali a scuola non possa e non debba essere limitato all'interno di uno specifico ambito disciplinare (ad esempio, la lezione di informatica), ma debba diventare una pratica sempre più diffusa e capace di coinvolgere tutte le attività e tutte le discipline. Il nostro obiettivo è quello di dare a tutti i nostri studenti l'opportunità di sviluppare l'approccio alle tecnologie digitali in tutte le discipline scolastiche per maturare sempre più la loro competenza digitale. Di qui la nostra necessità di convertire tutte e 14 le aule prima menzionate in ambienti di apprendimento digitali ed interattivi. Siamo fermamente convinti che la scuola possa (e debba) infatti aiutare gli studenti, e con essi i genitori, e i docenti a costruire strategie positive per affrontare una disponibilità di tecnologie, di informazione e comunicazione senza precedenti.

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.).

Presso il nostro istituto risultano già in dotazione: - 26 Windows PC (nella maggior parte si tratta di apparecchi ormai datati e molto lenti) - 14 notebooks - 5 Clevertouch fisse - 2 Clevertouch mobili - 4 Proiettori (datati) - 1 stampante Ricoh Aficio 3002

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.

Il nostro progetto partirà dagli spazi esistenti. Faremo in modo che ognuna delle 14 aule sia dotata di una lavagna digitale interattiva "Clevertouch" (alcune ne sono già dotate), i nuovi monitor interattivi caratterizzati da uno schermo ad alta definizione di dimensioni elevate che permetto di scrivere durante le lezioni (overlay) sopra PDF o Power Point, navigare in internet, cercare informazioni in tempo reale, vedere video e film, proiettare un contenuto direttamente dal cellulare personale di studenti e docente, ecc. Andremo poi a sostituire i computer-docenti presenti nelle aule, ossia quelli utilizzati per accedere al registro digitale, condividere nell'immediato link e contenuti digitali con la classe, mantenere il contatto con eventuali discenti non presenti in aula ecc.

L'attrezzatura in dotazione è datata e poco pratica e verrà quindi sostituita con laptop più snelli e di misure inferiori. Per una maggiore sicurezza di questi ultimi, arrederemo le classi con scrivanie da muro nelle quali riporre il laptop. Per il potenziamento della didattica anche dal punto di vista logistico aggiungeremo all'arredo esistente dei tavoli componibili che all'occorrenza possono assemblarsi in un unico tavolo di lavoro e in altri momenti possono essere isole di lavoro individuale, e le relative sedie. Un altro nostro intento è quello di arredare spazi più piccoli con poltroncine componibili che, proprio come i banchi appena menzionati, possono avere molteplici utilizzi. Per favorire tutti gli ambienti di apprendimento abbiamo pensato di acquistare anche una dotazione di Surface, dei computer portatili estremamente leggeri e touch che l'insegnante possa portare in tutte le classi per dei lavori di ricerca o per delle attività più digitali. Acquisteremo poi una serie di dispositivi come headsets o audiobox e webcam nonché lettori dvd, integrazioni importanti per quanto concerne la qualità della didattica e il relativo supporto. La nostra scuola, tra le molte attività, prevede infatti una vasta offerta in campo artistico, all'interno della quale rientrano anche il teatro e la recitazione nonché la musica (sono presenti un coro ed una band scolastica), ambito per il quale questi strumenti saranno sicuramente di grande aiuto. Vogliamo infine potenziare in alcune aule anche la lettura e la concentrazione e per questo proveremo a dotarle di un divanetto che favorisca il raccoglimento (essendo dotato di sponde laterali), la concentrazione e la tranquillità nel lavoro.

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.)
Aula	1	pc portatile	18 banchi componibili con relative sedie, 1 cattedra a muro per pc	didattica cooperativa volta a favorire il confronto e l'interazione tra gli studenti
Aula	2	1 pc portatile per docente, 11 pc portatili Surface	1 cattedra a muro, carrello per pc portatili	didattica esplorativa a progetto, basata sulla ricerca e la risoluzione di compiti di realtà
Aula	3	11 pc portatili Surface		didattica esplorativa a progetto, basata sulla ricerca e la risoluzione di compiti di realtà nell'ambito delle materie scientifiche (biologia e scienze soprattutto)
Aula	4	1 lavagna digitale/ Clevertouch, 1 pc portatile,	1 cattedra a muro per pc	didattica digitale innovativa nell'ambito del disegno tecnico e delle nuove tecnologie per favorire la competenza creativa tridimensionale
Aula	5	1 lavagna digitale/ Clevertouch, 1 pc portatile,	1 cattedra a muro per pc	didattica cooperativa volta a favorire il confronto e l'interazione tra gli studenti, che favorisca l'attività di ricerca e stimoli la curiosità
Aula	6	1 lavagna digitale/ Clevertouch, 1 pc portatile,	1 cattedra a muro per pc	didattica cooperativa volta a favorire il confronto e l'interazione tra gli studenti, che favorisca l'attività di ricerca e stimoli la curiosità
Aula	7	1 pc portatile, 1 dvd portatile	1 cattedra a muro per pc	Didattica digitale basata sulla visualizzazione visiva dei contenuti disciplinari e artistici
Aula	8	1 pc portatile	1 cattedra a muro per pc, 1 divanetto raccolto con sponde laterali, 2 poltroncine da lettura e debate, 1 lettore dvd	Didattica improntata a fasi di lavoro autonomo (es. lettura) alternate a fasi di scambio e confronto con i compagni con focus sui contenuti e le competenze linguistiche orali ma anche ricettive
Aula	9	1 lavagna digitale/	1 cattedra a muro per pc,	Didattica improntata a fasi di lavoro

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		Clevertouch, 1 pc portatile,	1 divanetto raccolto con sponde laterali, 3 poltroncine da lettura e debate, 1 lettore dvd	autonomo (es. lettura) alternate a fasi di scambio e confronto con i compagni con focus sui contenuti e le competenze linguistiche orali ma anche ricettive
Aula	10	1 lavagna digitale/ Clevertouch, 1 pc portatile, 1 audio box,	1 cattedra a muro per pc portatile, 1 divanetto da lettura con sponde laterali	Didattica rivolta a stimolare la creatività e il genio artistico di ciascun studente
Aula	11	1 computer portatile, 4 headsets, 1 audiobox,	1 cattedra a muro	Didattica rivolta a stimolare la creatività e il genio artistico di ciascun studente in tutte le sue espressioni anche musicali e coreutiche
Aula	12	1 computer portatile	1 cattedra a muro	Didattica rivolta a stimolare la creatività e il genio artistico di ciascun studente in tutte le sue espressioni
Aula	13	1 webcam per videoconferenze con microfono, 1 lettore dvd		Didattica digitale integrata
Aula	14	1 computer portatile, 1 audiobox	1 cattedra a muro	Didattica digitale che favorisca la visualizzazione di immagini e opere artistiche e stimoli la creatività

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

L'impatto sulla didattica sarà sicuramente positivo. Grazie ai supporti digitali, la nostra didattica avrà a disposizione un bagaglio di contenuti nettamente superiore e, soprattutto, molto più interattivo per tutti i soggetti presenti in classe. Vorremmo creare degli spazi che siano a favore di una didattica il quanto più possibile interattiva, meno frontale, meno nozionistica ma più improntata al potenziamento delle competenze. Per questo vorremmo inserire degli arredi che siano facilmente modificabili secondo le esigenze del docente e degli studenti. L'arredo modulare ci permette di ridisegnare il setting d'aula, stimolando la condivisione tra i soggetti coinvolti e rendendo fruibili spazi inutilizzati dalla didattica tradizionale, in questo modo la percezione stessa di tutti gli studenti sarà diversa. Come molti studi hanno più volte comprovato la conformazione e l'organizzazione di uno spazio d'apprendimento può influire più del 25% sul rendimento di uno studente. Quello che appare evidente è che esigenze di apprendimento differenti richiedono spazi differenti: le lezioni in gruppo o schierati dietro i banchi, seduti a terra o all'aria aperta cambiano la forma dei pensieri e la capacità di incontro e scambio reciproco; spazi diversi producono riflessioni, ricadute e relazioni diverse. Il cambiamento non deve solo riguardare lo spazio fisico e gli arredi, ma anche il modo di fare scuola. Quella che vogliamo favorire è proprio questo cambio di prospettiva ed è per questo, per esempio, che vogliamo installare delle cattedre a muro che vadano a sostituire il tradizionale tavolo frontale per spingere i docenti stessi a muoversi maggiormente in classe, a supportare gli studenti, pur sempre guidandoli ma al loro fianco e non per forza "davanti". In questo modo, e grazie agli altri interventi in programma, andremo sicuramente a migliorare la percezione stessa che gli allievi hanno dell'ambiente scolastico rendendolo più accogliente e funzionale allo scambio tra studenti e al ragionamento continuo, facendo loro percepire un'atmosfera fatta di empatia, accoglienza e fiducia. Siamo sicuri che in ambienti di questo tipo tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro capacità, abilità e conoscenze si sentiranno coinvolti e stimolati. Il digitale è un mezzo potentissimo per stimolare in tutti gli studenti l'ingrediente fondamentale della conoscenza, ossia la curiosità.

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.

La tecnologia è entrata a far parte stabilmente della nostra didattica ma con l'unico scopo di migliorarla e di facilitare l'apprendimento di tutti. Imparando ad utilizzare correttamente nella propria classe gli strumenti digitali, saremo in grado di promuovere l'inclusione scolastica e favorire l'apprendimento di tutti, compresi gli alunni con Bisogni Educativi Speciali. Il digitale la fa da padrone soprattutto nel campo dell'accessibilità dei contenuti didattici dato che, attraverso soluzioni tecnologiche progettate per facilitare le attività scolastiche, si possono trasformare tutti i contenuti didattici in contenuti più accessibili. Il digitale ci permette inoltre spesso di "fare davvero inclusione", superando ostacoli tecnici e limiti oggettivi che spesso troviamo nella realtà che ci circonda.

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 gruppo di progettazione è costituito dalla Dirigente scolastica, il Primo collaboratore e altri tre collaboratori. Il gruppo è stato affiancato nel percorso dal docente-animatore digitale nonché dall'intero collegio docenti che è stato coinvolto nella fase preliminare per la scelta degli obiettivi e nella fase finale di approvazione della nostra proposta di progetto.

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

È necessario che anche i docenti siano pronti a questo cambiamento e per questo vorremmo prevedere anche per loro dei corsi di approfondimento. La maggior parte ha molta familiarità con i dispositivi informatici più comuni ma non con la Lavagna digitale e per questo riteniamo utile un corso di formazione ad hoc per riuscire davvero a sfruttarne tutte le potenzialità e favorire così la didattica. Di fronte ad un gruppo di studenti in continuo movimento vacillano talvolta le sicurezze del docente che è chiamato a modificare di volta in volta la propria didattica, a procedere per tentativi e percorsi alternativi per portare tutti gli studenti al traguardo. È proprio per questo che la formazione dei docenti è di vitale importanza, soprattutto nel campo della digitalizzazione nel quale i cambiamenti sono all'ordine del giorno. Solo così saremo pronti a competere per offrire ai nostri studenti un sistema formativo innovativo basato su esperienze e non nozioni.

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	14	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		82.504,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.801,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		2.017,83 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		0,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			104.322,83 €	

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

22/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.