



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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

I.I.S. II GR. CESARE BATTISTI

Codice meccanografico

IBTD040007

Città

BOLZANO * BOZEN

Provincia

BOLZANO

Legale Rappresentante

Nome

Marco

Cognome

Fontana

Codice fiscale

FNTMRC75T15A952N

Email

Marco.Fontana@scuola.alto-adige.it

Telefono

+390471283406

Referente del progetto

Nome

Bruno

Cognome

Franceschini

Email

bruno.franceschini@scuola.alto-adige.it

Telefono

+390471283406

Informazioni progetto

Codice CUP

G54D22004080006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10869

Titolo progetto

Battisti next gen

Descrizione progetto

Si ritiene necessario, nell'ambito dell'assegnazione attribuita alla scuola, provvedere alla rimodulazione di un numero adeguato (target) di ambienti di apprendimento attraverso l'armonizzazione della dotazione strumentale con le nuove esigenze pedagogiche; in particolare è fondamentale che le aule condividano lo stesso setting (smart tv/board - connettività) in modo da agevolare il lavoro degli insegnanti che operano in più classi. Per sistemare le nuove smart tv è necessario qualche adeguamento strutturale e alcuni arredi utili per la migliore gestione del gruppo classe. Per alcune aule speciali che lavorano con una forte componente laboratoriale (aule di informatica, aula di simulazione d'impresa) sono necessari kit di amplificazione con microfoni e casse. L'intento è di favorire: l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti la motivazione ad apprendere il benessere emotivo il peer learning lo sviluppo di problem solving la co-progettazione l'inclusione e la personalizzazione della didattica Ogni aula diventa così un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative. In particolare, il progetto si concentra sui seguenti punti nodali: AMBIENTI Il design degli ambienti delle aule deve andare verso la mobilità e la flessibilità, ovvero con possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate, con arredi facilmente riposizionabili, attrezzature digitali versatili (schermo, proiezione, dispositivi digitali per studentesse e studenti in modalità BYOD), rete wireless o cablata. ATTREZZATURE Il gruppo di progettazione ha proceduto a una ricognizione del patrimonio esistente di attrezzature digitali già in possesso della scuola, che andranno ad essere integrate all'interno delle aule da trasformare o che potranno contribuire ad attrezzare ulteriori aule rispetto al target minimo previsto di innovare almeno la metà delle classi. DIDATTICA E VALUTAZIONE E' necessario che la progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, debate, ecc.), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. In questo senso è necessario investire sulla formazione docenti all'interno del progetto. Allo stesso tempo gli ambienti innovativi e le tecnologie possono rappresentare una importante occasione di cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie digitali che consentono di avere feedback in itinere. I risultati attesi degli interventi sono i seguenti: armonizzazione delle dotazioni informatiche delle aule formazione del corpo docente anche in modalità peer tutoring

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.).

Frequentano la scuola 480 studenti e studentesse, provenienti da Bolzano, dalle cittadine limitrofe ma anche dalla provincia di Sondrio. Le numerose classi prime e seconde sono caratterizzate da una forte componente, ancora, orientativa, tanto che non pochi sono i passaggi verso l'Istituto Battisti da altre scuole e viceversa, in particolare nei mesi di settembre e ottobre. La dotazione in campo informatico appare di tutto rispetto. Sono presenti quattro docenti titolari di informatica, piú un docente di recente arrivo. Sono presenti cinque laboratori di informatica. Inoltre sono a disposizione due laboratori mobili e un'aula specifica per l'impresa formativa simulata, anch'essa con ampia dotazione tecnologica. E' in funzione anche un'aula per la robotica. Tutte le aule sono dotate di LIM o di uno schermo con videoproiettore, collegati a un computer, con i quali è possibile in alcuni casi l'interazione. Vi sono anche computer portatili in un carrello per l'utilizzo temporaneo da parte di una classe/gruppo. Il cablaggio delle aule è stato recentemente rifatto. La connessione a internet è gestita attraverso un server della ripartizione informatica della Provincia di Bolzano. E' una connessione sufficiente per l'attuale utilizzo da parte della scuola. Aula di Simulazione d'impresa: All'interno dell'aula, perfettamente arredati, trovano collocazione i seguenti reparti: marketing e vendite; acquisti; personale e risorse umane; contabilità; segreteria. A disposizione degli studenti vi sono degli armadietti ignifughi, una linea telefonica, connessione internet, un fax, una stampante a colori, una lavagna multimediale e materiale vario di segreteria Aula di Informatica e applicazioni gestionali: Le aule sono attrezzate con personal computer connessi in rete LAN e LIM interattiva. Aula di Robotica: Il laboratorio è attrezzato con personal computer connessi in rete con software adatto alla progettazione robotica del sistema LEGO. La scuola fa uso dei seguenti ambienti di apprendimento: Google for Education (in tutte le modalità); Moodle.

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.

Vengono modificate aule fisse assegnate a classi in numero di 14: smart tv/board, piccole modificazioni di arredo. Vengono modificati ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi in numero di 7: smart tv/board, kit di amplificazione, casse

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 fissa	14	smart tv/lim	eventuali banchi	Migliorare la didattica quotidiana delle classi con maggiore coinvolgimento e mirando alla didattica integrata.
Laboratori di informatica	5	smart tv/lim, kit audio e amplificazione	eventuali banchi	Migliorare la didattica disciplinare di informatica dei gruppi con maggiore coinvolgimento e mirando alla didattica integrata.
Laboratorio di simulazione d'impresa	1	smart tv/lim, kit audio e amplificazione, software professionale	eventuali banchi	Agevolare l'interazione tra docenti, alunni e interessati per la didattica per simulazione d'impresa.
Laboratorio di scienze	1	smart tv/lim, kit audio e amplificazione	eventuali banchi	Agevolare l'interazione tra docenti, alunni e interessati per la didattica delle scienze.

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

Attraverso la strumentazione Offrire con la tecnologia opportunità di apprendimento attivo e collaborativo, con didattica personalizzata Migliorare relazioni, motivazione, benessere emotivo Puntare su peer learning, problem solving e co-progettazione Promuovere: abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare) abilità sociali ed emotive (empatia, responsabilità e collaborazione) abilità pratiche e fisiche (uso corretto di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale) Il progetto crea i presupposti per una modalità di fruizione della scuola che integra presenza e distanza per le attività previste dal curricolo delle classi e delle discipline. È necessario che la progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, debate, ecc.), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. In questo senso è necessario investire sulla formazione docenti all'interno del progetto. Allo stesso tempo gli ambienti innovativi e le tecnologie possono rappresentare una importante occasione di cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie digitali che consentono di avere feedback in itinere.

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.

L'utilizzo della tecnologia a scuola può aiutare a promuovere l'inclusione e a superare i divari di genere. Ad esempio, le tecnologie digitali possono: Offrire un ambiente di apprendimento personalizzato, che consente agli studenti di lavorare a proprio ritmo e di adattare il contenuto alle proprie esigenze. Ciò può essere particolarmente utile per gli studenti che hanno difficoltà a seguire il ritmo della classe. Fornire accesso a risorse educative online, che possono aiutare gli studenti a colmare le lacune. Consentire la comunicazione e la collaborazione a distanza, che può aiutare gli studenti a lavorare insieme e a scambiare idee anche se non sono fisicamente presenti. Favorire la formazione di competenze digitali, che sono essenziali per la vita e il lavoro nella società odierna. Inoltre, l'utilizzo della tecnologia a scuola può aiutare a superare i divari di genere, in quanto offre agli studenti delle opportunità di apprendimento eque indipendentemente dal loro 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

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di lavoro si riunisce a scadenza bisettimanale nell'ufficio del Dirigente per affinare la progettazione. Vengono coinvolte per consulenza le seguenti figure: - docente Ilenia Fronza della LUB di Bolzano - rappresentanti delle aziende che operano nel settore della interconnettività - esperti di ambienti digitali - architetto Il collegio dei docenti é coinvolto in tutte le fasi decisionali partecipando alle linee prese dal team e approvando il documento finale. Gli studenti sono coinvolti attraverso il Consiglio d'Istituto; anche la componente genitori ha avuto la possibilità di intervenire in tale sede. A progetto confezionato il lavoro verrà presentato ufficialmente a tutte le componenti della scuola.

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

Accanto alla progettazione fisica, occorre, innovare l'approccio metodologico e pedagogico per la corretta fruizione dell'ambiente di apprendimento creando un collegamento tra il laboratorio e le componenti della scuola. La scuola ha recentemente ricevuto lo status di scuola polo per l'informatica, in rete con l'IISS G. Galilei di Bolzano; svolgerà dunque un ruolo di primo piano per l'aggiornamento della didattica con le tecnologie attuali nei prossimi anni. Nel dettaglio: febbraio 2023: giornata pedagogica per tutti i docenti con la prof.ssa Ilenia Fronza (Libera Università di Bolzano) autunno 2023-estate 2024: adesione a corsi di formazione offerti dal gruppo STEAM della Sovrintendenza Scolastica della Provincia di Bolzano e dalla Libera Università di Bolzano Peer tutoring: incontri gestiti dai docenti di informatica della scuola Condivisione di buone pratiche

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	450

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	12	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%		69.416,26 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		5.138,75 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		8.569,36 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		2.569,38 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				85.693,75 €

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

19/01/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.