



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

BRUNICO I/BRUNECK I

### Codice meccanografico

TBEE00800Q

### Città

BRUNICO \* BRUNECK

### Provincia

BOLZANO

## Legale Rappresentante

### Nome

Oswald

### Cognome

Lanz

### Codice fiscale

LNZSLD76A10B160V

### Email

Oswald.Lanz@schule.suedtirol.it

### Telefono

0474411120

## Referente del progetto

### Nome

Alexandra

### Cognome

Aichner

### Email

Alexandra.Aichner@schule.suedtirol.it

### Telefono

0474411120

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E14D22004340006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21501

#### Titolo progetto

Imparare con i media digitali

#### Descrizione progetto

Il progetto "Imparare con i media digitali" vuole essere un'estensione e un'integrazione dell'insegnamento digitale esistente nelle scuole elementare del distretto scolastico di Brunico. Il nostro obiettivo è migliorare l'apprendimento digitale, combinando elementi partecipativi e collaborativi. Le esperienze di apprendimento con i media digitali sono state finora molto positive. Con il progetto "Imparare con i media digitali" sarà possibile rendere ancora più concreti i processi educativi digitali utilizzando dispositivi digitali adeguati. Il nostro concetto è quello di lavorare con diversi dispositivi (mobili e fissi), con app e software che possono promuovere il lavoro collaborativo (ad esempio, la condivisione di testi, presentazioni, ecc. nel cloud), la partecipazione attiva in classe (ad esempio, app di feedback, brainstorming, mappe mentali, recensioni multimediali) e, naturalmente, la promozione delle competenze digitali in generale (ad esempio, scrittura a 10 dita, MS Office, diversi browser, social media, e-mail). Per garantire l'acquisizione di competenze diversificate, gli studenti lavoreranno con diversi sistemi operativi, in particolare Android e Windows. È importante notare che il concetto non si limita ai metodi digitali, ma cerca di integrare diverse forme di istruzione per garantire un'educazione orientata al futuro. Il concetto prevede anche la possibilità di presentare i contenuti digitali davanti alla classe tramite lavagne digitali interattive. Inoltre, il lavoro con i dispositivi digitali mobili deve essere esteso a varie attività nella biblioteca scolastica, ad esempio unità di ricerca su vari argomenti e preparazione per il trasferimento degli alunni dalla scuola primaria alla secondaria. Per garantire che gli insegnanti siano competenti e aggiornati in materia di didattica digitale, il progetto mira anche a un sistema di formazione interna: insegnanti esperti sono incaricati di offrire diverse opportunità di formazione, ad esempio corsi per principianti, webinar su nuove app, visite/ospiti tra insegnanti. In questo contesto vorremmo sottolineare che i prerequisiti per l'attuazione del progetto "Apprendere con i media digitali" sono: dispositivi mobili (laptop/ notebook) e fissi (desktop con schermi), lavagne digitali interattive, risorse per il sistema di aggiornamento. Per tenere i dispositivi mobili ben conservati, sono necessarie anche coperture e borse protettive e carrelli per laptop nelle aule.

#### 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.).**

In tutte le scuole del circolo di scuola ci sono diverse aule per ognuna classe, aule alternative/speciali, una aula PC, aula per l'educazione tecnica, 1 sala riunioni, 1 palestra, 1 sala insegnanti, 1 biblioteca, 1 mensa con cucina. Le classi delle 5 scuole, così come le aule alternative/speciali, sono dotate di tavoli e armadi. In alcune aule c'è un PC o un laptop, ma alcuni di essi sono molto vecchi e non più perfettamente funzionanti e devono essere sostituiti. In alcune aule sono presenti delle lavagne digitali interattive e nelle restanti classi verranno installate delle lavagne digitali interattive.

## 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.**

Gran parte delle aule e della biblioteca saranno trasformate in ambienti di apprendimento integrati: ci saranno spazi per i dispositivi digitali e, naturalmente, i dispositivi stessi per garantire che gli studenti possano passare dai metodi tradizionali a quelli digitali o viceversa senza ostacoli o perdite di tempo. Sono necessari molti PC, notebook/ laptop e diverse lavagne digitali interattive. Inoltre anche altri strumenti digitali come cuffie, distributori, mouse wireless e simili. È previsto anche l'acquisto di carrelli per i computer portatili. In tutto l'edificio scolastico non c'è la W-LAN, che è assolutamente necessaria. Gli obiettivi sono la promozione delle competenze digitali in generale, la competenza nell'uso dei media digitali per il lavoro cooperativo e la partecipazione ai processi di pianificazione.

**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.)
scuola Brunico- aula fissa assegnate a una classe	40	Sono necessari PC, notebook, laptop e lavagne digitali interattive. Inoltre anche altri strumenti digitali. come cuffie, distributori, mouse wireless e simili.		Miglioramento dei requisiti tecnici di apprendimento digitale e potenziamento delle competenze
scuola Teodone- aula fissa assegnate a una classe	10	Sono necessari PC, notebook, laptop e lavagne digitali interattive. Inoltre anche altri strumenti digitali. come cuffie, distributori, mouse wireless e simili.	carrello di ricarica di notebook	Miglioramento dei requisiti tecnici di apprendimento digitale e potenziamento delle competenze

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
scuola Riscone- aula fissa assegnate a una classe	10	Sono necessari PC, notebook, laptop e lavagne digitali interattive. Inoltre anche altri strumenti digitali. come cuffie, distributori, mouse wireless e simili.	carrello di ricarica di notebook	Miglioramento dei requisiti tecnici di apprendimento digitale e potenziamento delle competenze
scuola Stegona- aula fissa assegnate a una classe	10	Sono necessari PC, notebook, laptop e lavagne digitali interattive. Inoltre anche altri strumenti digitali. come cuffie, distributori, mouse wireless e simili.		Miglioramento dei requisiti tecnici di apprendimento digitale e potenziamento delle competenze
scuola San Giorgio- aula fissa assegnate a una classe	10	Sono necessari PC, notebook, laptop e lavagne digitali interattive. Inoltre anche altri strumenti digitali. come cuffie, distributori, mouse wireless e simili.	carrello di ricarica di notebook	Miglioramento dei requisiti tecnici di apprendimento digitale e potenziamento delle competenze

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

Con la disponibilità di dispositivi digitali nelle aule, la transizione tra metodi diversi, tradizionali e moderni, è facilitata. Gli alunni imparano a utilizzare in modo selettivo diversi strumenti e a conoscere i vantaggi e gli svantaggi di ogni forma di lavoro. Le lezioni saranno più varie e diversificate. Inoltre, il cloud offre la possibilità di collaborare a distanza (ad esempio, per i compiti a casa). Naturalmente, gli insegnanti devono professionalizzarsi e formarsi per stare al passo con gli sviluppi attuali. Per questo motivo, la scuola pianificherà ulteriori opportunità di formazione (ad esempio, webinar, corsi, tutoraggio). Naturalmente, questa innovazione porterà anche a un cambiamento nei programmi di studio, in modo da porre maggiore enfasi sullo sviluppo e sul miglioramento delle competenze e meno sui contenuti. Per questo motivo, i curricula saranno adattati nel corso delle esperienze con il progetto "Imparare con i media digitali".

### **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 fornitura di nuovi dispositivi digitali a tutte le classi migliorerà la qualità dell'insegnamento e quindi creerà pari opportunità per tutti gli studenti. Ci aspettiamo benefici visibili per tutti gli studenti e in particolare per quelli con disabilità e difficoltà cognitive, poiché strumenti come l'autocorrezione, le mappe mentali, le traduzioni e la possibilità di collaborare con studenti di diversi livelli di apprendimento sembrano facilitare l'apprendimento. Il vantaggio di poter modificare i file nel cloud da qualsiasi dispositivo è anche una misura molto efficace per gli studenti con problemi di concentrazione. Naturalmente, l'integrazione degli alunni con un background migratorio è facilitata dalla possibilità di tradurre tra le diverse lingue.

### **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

Monitoraggio della situazione attuale: bozza del progetto da presentare al personale docente, aule disponibili, quantità di attrezzature da sostituire, rilevamento dell'arredamento necessario - in riunioni e attraverso colloqui individuali. Il concetto è stato trasmesso a vari gruppi tematici e di lavoro con la richiesta di suggerire modifiche e/o integrazioni. Persone responsabili: Referente del progetto: Aichner Alexandra Animatore digitale: Zassler Melanie, Prenn Manuela, Huber Simone, Mittermair Verena, Oberlechner Priska, Kaiser Marion Coordinatore di plesso: Seeber Evi, Hofmann Michaela, Oberhofer Michaela, Guzzetti Manuela, Mairegger Hertha, Pramstaller Rosmarie, Reichegger Marion, Huber Franziska Contabile della scuola/ responsabile di appalti, informazione e pubblicità: Putzer Daniel Dirigente scolastico: Lanz Oswald

### 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

Varie proposte e offerte per la formazione degli insegnanti, sia principianti che avanzati. Introduzione obbligatoria per gli insegnanti nuovi e inesperti Sistema tutoring: un esperto supporta gli insegnanti interessati nel campo della didattica digitale.

## 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	840

## 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	24	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%		166.839,13 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		12.000,00 €
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%		0,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			178.839,13 €	

## 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**

24/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.