



**Finanziato
dall'Unione europea**
NextGenerationEU



ISTITUTO COMPRENSIVO NARCISI

Via Narcisi, 2 – 20147 MILANO

tel. 0288445739 - C.F/partita IVA. 80124750151

e-mail: miic8cz00e@istruzione.it pec: miic8cz00e@pec.istruzione.it

Sito: <https://www.istitutonarcisi.edu.it>

INTEGRAZIONE PTOF 2022-2025

Piano scuola 4.0,

PNRR AZIONE 1 - NEXT GENERATION CLASSROOM

Il Piano scuola 4.0, approvato di recente con il decreto del Ministro dell'istruzione n. 161 del 14 giugno 2022, è centrato su azioni, per le quali sono stati previsti appositi finanziamenti e le procedure amministrative utili da attuare che interesseranno le segreterie scolastiche, nel rispetto dell'autonomia didattica, gestionale e organizzativa di ciascuna istituzione scolastica.

L'intero piano è finanziato con risorse rientranti nel Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), per un totale di 2,1 miliardi di euro.

La struttura del PIANO SCUOLA presenta 4 sezioni, ciascuna con diversa finalità e finanziamento:

- la prima sezione "Background" definisce il contesto dell'intervento, ripercorrendo brevemente le principali tappe del processo di trasformazione didattica e digitale della scuola italiana e gli scenari europei di riferimento;

- la seconda e la terza sezione "**Framework 1 e Framework 2**" presentano il quadro di riferimento e i principali orientamenti per la progettazione degli ambienti di apprendimento innovativi (**Next Generation Classrooms**) e dei laboratori per le professioni digitali del futuro (Next Generation Labs);

Il nostro Istituto partecipa alla prima azione, Framework 1, ed è inserito nell' [Allegato 1](#) - del decreto di Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione del Piano "Scuola 4.0" e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0", finanziata dall'Unione Europea - Next generation EU - **Azione 1 - Next Generation Classrooms**, con un finanziamento di € 193.742,39.

- la quarta sezione "Roadmap" illustra e sintetizza gli step di attuazione della linea di investimento "Scuola 4.0".



Azione 1 - Next Generation Classrooms: Ambienti di apprendimento Innovativi

Con il D.M. prot. n. 161 del 14/06/2022 e relativo allegato il Ministero dell'Istruzione ha adottato il "Piano Scuola 4.0" nell'ambito della linea di investimento 3.2 del PNRR (M4C1) "Scuola 4.0", finalizzata alla realizzazione di ambienti di apprendimento ibridi, in grado di fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali.

La prima azione del Piano "Scuola 4.0", Next Generation Classroom, prevede la trasformazione di almeno 100.000 aule in nuovi ambienti di apprendimento. Nelle scuole del primo e secondo ciclo saranno realizzati ambienti fisici e digitali di apprendimento caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dall'innovazione delle metodologie e delle tecniche di insegnamento, di apprendimento e di valutazione. La formazione continua dei docenti rappresenta la prima azione di supporto.

Definizione del gruppo di lavoro

Il gruppo di lavoro supporta la scuola nella gestione di Next Generation Classroom, come dettagliato nel paragrafo 2.2 del "Piano Scuola 4.0", *"... omissis ... il dirigente scolastico, in collaborazione con l'animatore digitale, il team per l'innovazione e le altre figure strumentali, costituisce un gruppo di progettazione, coinvolgendo i docenti e gli studenti."* coinvolge *"tutta la comunità scolastica e le realtà culturali, sociali ed economiche sia locali che nazionali, al fine di stabilire nuove alleanze educative per costruire percorsi di carriera adeguati alle nuove sfide della digitalizzazione"*.

Premesso che le figure di sistema ovvero animatore digitale, team digitale, funzioni strumentali e referenti sono fondamentali sia per la progettazione sia per la gestione degli interventi, è necessario che ci sia il massimo coinvolgimento della comunità scolastica.

Tutti i docenti sono quindi invitati a fornire il loro apporto di idee e suggerimenti.

La disponibilità a partecipare al gruppo di progetto implica una assidua partecipazione alle attività di supporto ed ai percorsi di formazione specifica sulla didattica digitale che verranno attuate nell'ambito del PNRR.

Compiti del Gruppo di Progetto

La progettazione riguarda almeno 3 aspetti fondamentali:

- il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali;
- la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione;
- la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici.



Possiamo evidenziare le seguenti fasi:

Redige un monitoraggio rivolto agli stakeholders;

Effettua una ricognizione e opera una **valutazione specifica delle aule esistenti** nella struttura scolastica, dei tempi e dell'organizzazione didattica prescelta, ovvero se la scuola intenda adottare:

- un sistema basato su aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- un sistema basato su ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, facendo ruotare le classi in tali ambienti durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra
- un sistema ibrido che comprende entrambe le soluzioni, cercando di operare affinché tutte le studentesse e tutti gli studenti possano usufruire degli spazi trasformati

Elabora un design degli ambienti caratterizzato dalla mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività e delle metodologie didattiche adottate e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con spazi comuni, all'aperto, luoghi ricreativi.

Procede a una ricognizione del patrimonio esistente di attrezzature digitali già in possesso della scuola, anche grazie ai precedenti interventi di finanziamento con fondi nazionali ed europei e sulla base dei progetti "in essere", 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 di ciascuna istituzione scolastica. Nel nostro Istituto è attivo il progetto STEM dedicato alla scuola secondaria di primo grado che ha permesso l'acquisto di attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici programmabili) e stampante 3D.

Le nuove classi, oltre ad avere uno schermo digitale, dispositivi per la fruizione delle lezioni anche in videoconferenza e dispositivi digitali individuali o di gruppo (notebook, tablet, etc.), dovranno avere a disposizione, anche in rete fra più aule, dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata.

È opportuno che la scuola organizzi anche un proprio catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud. L'ambiente fisico di apprendimento dell'aula dovrà essere progettato e realizzato in modo integrato con l'ambiente digitale di apprendimento, con la **disponibilità di una piattaforma di apprendimento**, di e-learning o anche di realtà virtuale che riproduce l'ambiente fisico della classe.



Pedagogie innovative

L'OCSE ha definito l'ambiente di apprendimento innovativo quale un insieme organico che abbraccia l'esperienza di apprendimento organizzato per determinati gruppi di studenti intorno ad un singolo "nucleo pedagogico", che va oltre una classe o un programma predefinito, include le attività e i risultati di apprendimento (non è solo un "luogo" dove si svolge l'apprendimento), gode di una leadership comune che assume decisioni di progettazione su come migliorare l'apprendimento per i suoi partecipanti.

L'allestimento degli ambienti dovrà essere calibrato sui traguardi di competenza e sugli obiettivi di apprendimento, modulati in base al curriculum e all'età degli studenti. Un supporto per l'autovalutazione delle diverse dimensioni da sviluppare per la progettazione mirata degli interventi è costituito da

[SELFIE](#), strumento promosso dalla Commissione europea, che può accompagnare la fase iniziale di mappatura delle aree da migliorare per favorire l'educazione digitale nella scuola.

Le Next Gen Classrooms favoriscono l'apprendimento attivo di studentesse e studenti con una pluralità di percorsi e approcci, l'**apprendimento collaborativo**, l'**interazione sociale** fra studenti e docenti, la **motivazione ad apprendere** e il **benessere emotivo**, il **peer learning**, il **problem solving**, la **co-progettazione**, l'**inclusione e la personalizzazione della didattica**, il prendersi cura dello spazio della propria classe. Contribuiscono a **consolidare le abilità cognitive e metacognitive** (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale).

La promozione delle pedagogie innovative e delle connesse metodologie didattiche costituisce, pertanto, uno snodo importante del lavoro di progettazione didattica ed educativa per utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati e deve essere progettata contestualmente agli spazi, grazie a una leadership pedagogica che possa incoraggiare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione.

Allo stesso tempo gli ambienti innovativi e le tecnologie possono rappresentare un'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 per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento da parte del docente.

Misure di accompagnamento

Le misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace degli spazi didattici trasformati devono essere pianificate dalla scuola già nella fase di progettazione dei nuovi ambienti e proseguire lungo tutta la fase di allestimento e realizzazione.

La formazione continua rappresenta la prima azione di supporto, prevedendo la partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili dal Ministero dell'istruzione sulla [piattaforma](#)



Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU

ScuolaFutura, organizzando percorsi formativi specifici all'interno della scuola, creando comunità di pratiche interne ed esterne fra i docenti per favorire lo scambio e l'autoriflessione sulle metodologie, con il contributo dell'animatore digitale e del team digitale, potenziando la partecipazione dei docenti a esperienze di mobilità internazionale anche attraverso il programma Erasmus+ e lo scambio delle

pratiche all'interno della piattaforma e-Twinning. Ciascun docente potrà altresì svolgere una autoriflessione utilizzando la piattaforma della Commissione europea, SELFIE for teachers, per sviluppare le sue competenze digitali e l'uso delle tecnologie digitali nella pratica professionale.

La scuola dovrà rafforzare gli spazi di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti, l'attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare, la revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione.

La costituzione di reti di scuole innovative e la creazione di gemellaggi possono favorire l'allargamento della comunità di pratiche e lo scambio di risorse educative e di sperimentazioni.