

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo "Vico De Carolis"

Via SS Angeli Custodi snc– 74121 Taranto Tel. 0994712541

email: taic86800p@istruzione.it; www.vicodecarolis.edu.it

C.F. 90235710739

Documento "Strategia Scuola 4.0" (Piano scuola 4.0 – PNRR Missione 4 Istruzione e Ricerca Componente 1 – Investimento 3.2 Azione e Azione 2)

INTRODUZIONE

La progettazione della trasformazione delle aule esistenti in ambienti innovativi nonché lo sviluppo degli esistenti assetti laboratoriali, ai sensi del PNRR Piano Scuola 4.0, necessita della collaborazione di tutta la comunità scolastica per l'effettivo esercizio dell'autonomia didattica e organizzativa della scuola. Il dirigente scolastico, in collaborazione con l'animatore digitale, il team per l'innovazione e le altre figure di sistema, costituisce un gruppo di progettazione.

La progettazione riguarda almeno 3 aspetti fondamentali:

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

Il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR si articola specificamente secondo i seguenti punti.

- A.** la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento;
- B.** le dotazioni digitali;

- C. le innovazioni della didattica;
- D. i traguardi di competenza in coerenza con il quadro di riferimento DigComp2.2;
- E. l'aggiornamento del curriculum e del piano dell'offerta formativa;
- F. gli obiettivi e le azioni di educazione civica digitale;
- G. la definizione dei ruoli guida interni alla scuola per la gestione della transizione digitale;
- H. le misure di accompagnamento dei docenti e la formazione del personale.

A) LA TRASFORMAZIONE DEGLI SPAZI FISICI E VIRTUALI DI APPRENDIMENTO: L'Istituto ha iniziato ormai da anni un percorso finalizzato alla digitalizzazione della didattica, dei servizi, dei rapporti col cittadino. Nell'ambito del PNRR ed in generale dei finanziamenti UE, l'Istituto ha conseguito e progetta di conseguire ulteriormente obiettivi importanti a seguito della partecipazione attiva ai seguenti investimenti:

PNRR M4C1 Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico": il nostro Istituto è destinatario dei finanziamenti PNRR "Animatori digitali 2022-2024". Saranno organizzate attività di formazione rivolte al personale scolastico (DS, DSGA, personale docente e ATA) per promuovere la trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica.

Le azioni di formazione coinvolgeranno un numero minimo di personale pari a 20 unità.

La mission del nostro animatore digitale sarà quella di incidere nelle pratiche quotidiane di educazione digitale con effettive ricadute sull'apprendimento delle competenze digitali da parte delle studentesse e degli studenti e di digitalizzazione dei processi amministrativi e dell'organizzazione scolastica.

Le azioni saranno volte a:

1. Implementare gli applicativi in uso del registro elettronico, con la formazione del nuovo personale sul tema e approfondimenti per il personale docente e amministrativo;
2. Condividere buone pratiche nell'uso degli strumenti digitali nella didattica quotidiana, passando dall'analogico al digitale e viceversa, al fine di sviluppare una maggiore flessibilità nell'apprendimento.
3. Mostrare i nuovi ecosistemi inclusivi e flessibili, che integrano nuove tecnologie e pedagogie innovative, sulla base dei project plans dei nuovi spazi di apprendimento, così da sviluppare insieme idee e progettazioni per una visione condivisa sia rispetto ai bisogni formativi ed educativi del territorio sia dei valori che guidano il processo educativo

PNRR M4C1 Investimento 3.2 "Scuola 4.0 – Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori":

- **Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi:**
M4C1I3.2-2022-961-P-19408- CUP: H54D22004190006

L'obiettivo principale di questo progetto è realizzare ambienti innovativi per esperienze di apprendimento non frontali e flessibili in grado di rafforzare il grado di interesse e miglioramento delle discipline ed avviare opportuni processi di innovazione didattica, proponendo delle aule ad assetto variabile, per poter organizzare le lezioni suddividendo la classe in gruppi, condividendo i contenuti sul monitor interattivo di cui ogni aula è già dotata. Con questo intervento si intende potenziare il processo di apprendimento, attraverso l'utilizzo di

nuove tecnologie. Questo nuovo setting d'aula consentirà un utilizzo efficace delle nuove dotazioni in tutte le discipline. Si potrà così operare con specifiche metodologie didattiche, come Cooperative Learning, Jigsaw, Debate, Storytelling, Didattica Laboratoriale.

FESR REACT EU - Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione: l'intervento ha consentito di dotare tutte le classi della scuola primaria di monitor digitali interattivi touch screen. Tali dispositivi, già dotati di impianto audio, possibilità di connettività, software didattico con funzionalità di condivisione, penna digitale hanno consentito di trasformare la didattica in classe in un'esperienza di apprendimento aumentata, potendo fruire di un'ampia possibilità di strumenti e materiali didattici digitali e agevolare l'acquisizione delle competenze e la cooperazione fra gli studenti.

FESR REACT EU - Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole: l'intervento ha consentito di realizzare il cablaggio della rete dati in tutti gli spazi didattici e amministrativi della scuola garantendo una connettività, in modalità wireless, dei dispositivi utilizzati dai docenti, dal personale scolastico. Questo potenziamento della rete dati di Istituto in tutti gli edifici di pertinenza della scuola, utilizzati sia a fini didattici sia amministrativi, ha consentito un notevole miglioramento nella didattica, nella gestione amministrativa e nei rapporti scuola-famiglia.

PNRR M1C1 Investimento 1.2 "Abilitazione e migrazione al cloud per le PA locali" CUP H51C22001460006
Nell'ambito di questo investimento, si è provveduto alla digitalizzazione dei servizi di segreteria per quanto riguarda in particolare: pagamenti, inventario, gestione del personale e libri di testo

PNRR Investimento 1.4.1 Esperienza del cittadino nei servizi pubblici CUP H51F22001270007, nell'ambito di questo intervento è stato possibile realizzare il nuovo sito web della scuola, in conformità al modello standard AGID.

A) LE DOTAZIONI DIGITALI: In considerazione di quanto emerso dall'analisi dei bisogni condotta all'interno dell'Istituto, a fronte dell'attuale fisionomia dei laboratori della scuola, si prevede come azione primaria e necessaria l'implementazione di attività laboratoriali flessibili con l'obiettivo di far acquisire competenze digitali più avanzate nei profili in uscita del nostro istituto.

I nostri spazi saranno così suddivisi:

1. Aule aumentate dalla tecnologia, con digital board, personal computer, tablet e visori;
2. Aula immersiva (proiettori, visori e contenuti didattici digitali)
3. Open space e atelier creativi per le esperienze tecnologiche, scientifiche e artistiche, con postazioni per il peer-tutoring o per la ricerca in micro-gruppo con dotazioni digitali.
4. Aule tematiche suddivise per dipartimenti con dotazioni digitali specifiche (Microscopi digitali, strumenti musicali digitali, visori per la realtà aumentata.

5. Laboratori informatici e sostituzione dei vecchi dispositivi.

B) LE INNOVAZIONI DELLA DIDATTICA costituiscono uno snodo importante del lavoro di progettazione didattica ed educativa per utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento contestualmente agli spazi, grazie a una leadership pedagogica che possa incoraggiare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione in tutta la scuola. Centrale è la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle multiliteracies e debate, gamification, etc.), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. Gli ambienti innovativi e le tecnologie rappresenteranno 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 per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento da parte del docente.

I docenti come professionisti creativi del processo di apprendimento possono favorire la motivazione e l'impegno attivo degli alunni, utilizzando modelli educativi progettati a misura della loro inclinazione naturale verso il gioco, la creatività, la collaborazione e la ricerca.

C) I TRAGUARDI DI COMPETENZA IN COERENZA CON IL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP

2.2 I percorsi formativi sono strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu, sulla base delle 6 aree di competenza:

Coinvolgimento e valorizzazione professionale: Utilizzare le tecnologie digitali per la collaborazione e la crescita professionale attraverso attività di formazione e di peer tutoring.

Risorse digitali Individuare, condividere e creare risorse educative digitali attraverso la realizzazione di aule e laboratori innovativi;

Pratiche di insegnamento e apprendimento: Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;

Valutazione dell'apprendimento: Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione;

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e il problem solving;

I livelli di ingresso necessari sono: A1 Novizio, A2 Esploratore, B1 Sperimentatore, B2 Esperto, C1 Leader, C2 Pioniere.

D) L'AGGIORNAMENTO DEL CURRICOLO E DEL PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA: Le ricadute sulla progettazione curricolare di Istituto e sul PTOF sono trasversali. L'avvio della fase di pianificazione e/o revisione del PTOF d'Istituto ha costituito il momento della progettualità partecipata e della diffusione pubblica delle strategie d'intervento del PNRR. Il PTOF rappresenta l'identità culturale e progettuale della nostra istituzione scolastica in riscontro alle esigenze del territorio. "La scuola deve molta parte della propria identità al quartiere in cui è collocata, dove rappresenta un presidio di coesione. È un quartiere che si auto-percepisce come una piccola città dentro la città capoluogo, con un livello economico non elevato, ma un tessuto sociale attivo e vivace pur in presenza di situazioni di fragilità e casi sociali. Il forte senso di appartenenza al quartiere costituisce per la scuola un punto di forza per l'integrazione delle attività all'interno del curricolo. Come una spugna assorbe e cede acqua, così questa scuola programmaticamente assorbe dal territorio opportunità di arricchimento del proprio curricolo e di supporto agli alunni; e restituisce poi un riferimento di senso per gli alunni e le loro famiglie, offre possibilità, coltiva un senso di identità, si prende cura. Il rapporto con il territorio costituisce quindi un primo punto di forza di questa scuola, con molte collaborazioni che coinvolge nelle proprie attività, inclusi i genitori e le loro associazioni". Il PTOF, in relazione alle linee d'indirizzo emanate dal Dirigente scolastico, esplicita la programmazione curricolare, extracurricolare, educativa e organizzativa oltre alla programmazione delle attività formative rivolte al personale docente e A.T.A. Infatti la progettazione e revisione del curricolo, considerando gli interventi e i fondi del PNRR, ha tenuto conto dell'analisi del contesto e del RAV, al fine di definire obiettivi specifici e mirati per la nostra Istituzione scolastica con attenzione al potenziamento delle competenze di base degli studenti. La didattica, l'approccio metodologico, il contesto educativo tenderanno alla dimensione esperienziale, dove il servizio scolastico dovrà adoperarsi per portare a sistema proposte che "si caratterizzano per essere attive, partecipative, personalizzate e flessibili e per adattarsi ai bisogni formativi di ciascuno studente, alle sue specificità cognitive e apprenditive, offrendo anche una varietà di opzioni alternative e innovative". I fondi del PNRR permetteranno la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi in cui si favorisce il Service Learning e la didattica basata sulla realtà concreta ma anche con uno sguardo al futuro. La denominazione "Scuola 4.0" discende proprio dalla finalità della misura di realizzare ambienti di apprendimento ibridi, che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali.

E) GLI OBIETTIVI E LE AZIONI DI EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE: L'Istituto ha inserito nel proprio PTOF un curriculum di Educazione Civica che, svolto in maniera trasversale tra le diverse discipline, affronta i seguenti temi legati allo sviluppo della cittadinanza digitale:

- promozione della condivisione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale, diritto alla salute e al benessere della persona, facendo conoscere ed utilizzare in modo costruttivo e creativo la piattaforma e gli strumenti digitali in uso in ambito scolastico.
- prevenzione dei fenomeni di bullismo e cyberbullismo, condividendo e sperimentando buone pratiche di comunicazione non ostile, di comportamenti corretti nell'uso dei social network
- Distinzione dell'identità digitale da un'identità reale e applicazione delle regole sulla privacy, favorendo la tutela dell'alunno e del bene collettivo.
- Consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.
- I diversi sistemi di comunicazione utilizzati per argomentare.

- I rischi della rete e relativo riconoscimento.
- Creazione, gestione e tutela dell'identità digitale nel rispetto della propria reputazione.
- Riconoscimento dei pericoli degli ambienti digitali: rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico;
- Individuazione di appropriate forme di comunicazione.
- Individuazione e gestione dei pregiudizi al fine di sviluppare un pensiero critico e autonomo per una vera conoscenza della realtà.

F) LA DEFINIZIONE DEI RUOLI GUIDA INTERNI ALLA SCUOLA PER LA GESTIONE DELLA TRANSIZIONE DIGITALE:

Contestualmente alla realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento si prevedono la revisione e l'adattamento degli strumenti di programmazione didattica della scuola, dal piano dell'offerta formativa al curriculum scolastico, al sistema di valutazione degli apprendimenti, anche per favorire l'acquisizione delle competenze digitali che costituiscono un nucleo pedagogico trasversale alle discipline, in coerenza con il più recente quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2. Il team si riunirà ad intervalli temporali costanti per preparare ed espletare le azioni necessarie alla realizzazione degli interventi di implementazione delle dotazioni tecnologiche, della formazione e dell'accompagnamento. Con il supporto dell'animatore digitale, le esigenze metodologiche emerse verranno tradotte in formazione tecnologico- digitale, ovvero si cercheranno le dotazioni informatiche più consone alle metodologie didattiche individuate.

G) LE MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO per l'utilizzo efficace degli spazi didattici trasformati saranno pianificate dalla scuola già nella fase di progettazione dei nuovi ambienti e proseguire lungo tutta la fase di allestimento e realizzazione. La formazione alla didattica digitale dei docenti è uno dei pilastri del PNRR Istruzione e rappresenta una misura fondamentale per l'utilizzo efficace e completo degli ambienti di apprendimento innovativi realizzati nell'ambito di "Scuola 4.0". La linea di investimento "Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico" è fortemente interconnessa con

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



“Scuola 4.0”, in quanto mira a formare docenti e personale scolastico sull’utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento- insegnamento e delle metodologie didattiche innovative all’interno di spazi di apprendimento appositamente attrezzati. 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 Scuola Futura, e percorsi formativi specifici all’interno della scuola, finalizzati alla creazione di una 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 per l’innovazione. La scuola rafforzerà 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 Dirigente Scolastica

Prof.ssa Giovanna Lato

(documento informatico firmato digitalmente
ai sensi dell'art. 24 D.Lgs. 82/2005 e ss.mm.ii.)