



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*



Piano Scuola 4.0

Gruppo di Supporto PNRR – Sicilia

FUTURA  **LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



DM 161 del 14 giugno 2022 [6963edc7-a550-1468-27ad-19dec0f44e63 \(miur.gov.it\)](https://www.miur.gov.it/6963edc7-a550-1468-27ad-19dec0f44e63)

Il Decreto adotta il “Piano Scuola 4.0” in attuazione dell’investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” nell’ambito della Missione 4 – Componente M4C1 **(circa 2,1 miliardi)** [PIANO SCUOLA 4.0 VERSIONE GRAFICA.pdf \(istruzione.it\)](#) allegato al decreto 161/2022

DM 218 del 8 agosto 2022 <https://www.miur.gov.it/-/decreto-ministeriale-n-218-8-agosto-2022>

Il Decreto riparte il finanziamento fra le scuole per 2 Azioni

Azione 1 - La trasformazione delle aule in ambienti innovativi di apprendimento

1.296 milioni per tutte le scuole (media 208mila euro)

[Riparto risorse Azione 1 - Next Generation Classrooms](#)

Azione 2 - I laboratori per le professioni digitali del futuro

424,8 milioni per le scuole del II grado (124.044,57 licei - e 164.644,23 IT e IP)

[Riparto risorse Azione 2 - Next Generation Labs](#)

TIMELINE

28 FEBBRAIO 2023
ORE 15.00

UPLOAD DEL
PROGETTO IN
PIATTAFORMA

ACCORDO DI CONCESSIONE

MARZO 2023

ADOZIONE STRATEGIA

GIUGNO 2023

*selezione soggetti
affidatari*

DICEMBRE 2024

realizzazione progetti

Azione 1 (Next Generation Classrooms)

Ogni istituzione scolastica beneficiaria delle risorse dovrà trasformare **almeno la metà delle classi** (delle scuole primarie e secondarie) in ambienti fisici e digitali di apprendimento, innovativi adattivi e flessibili, connessi e integrati con tecnologie digitali, fisiche e virtuali.

Azione 2 (Next Generation Labs)

Ciascuna istituzione scolastica del secondo ciclo di istruzione beneficiaria delle risorse dovrà realizzare **almeno un laboratorio** per le professioni digitali del futuro interconnessi con le imprese e le start-up innovative per la creazione di nuovi posti di lavoro nel settore delle nuove professioni digitali (come l'intelligenza artificiale, la robotica, la cybersecurity, etc.).

RACCORDO TRA PIANO EUROPEO E MISURE NAZIONALI

Priorità Piano europeo di azione per l'educazione digitale 2021-2027

Misure 2021-2025

Priorità strategica 1: promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale

Strategie digitali nazionali

PNSD e Piano «Scuola 4.0»

Connettività ad altissima capacità

Potenziamento Connettività (REACT-EU per cablaggio e reti) – Completamento Piano banda ultra larga (PNRR)

Contenuti e metodologie didattiche innovative

PNRR «Didattica digitale integrata» – Azioni STEM – Reti nazionali per le metodologie didattiche innovative – Polo nazionale e scuole polo territoriali – Piattaforma «Scuola Futura»

Piattaforma europea di scambio per condivisione risorse on line certificate

Progetti Erasmus+ per la trasformazione digitale

Transizione digitale è priorità nei programmi annuali nazionali di Erasmus+ - Rafforzamento delle mobilità sul digitale con i fondi PNRR

Aspetti etici dell'intelligenza artificiale

Sperimentazioni nazionali sull'insegnamento dell'IA nelle scuole

L'OCSE2 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 gode di una leadership comune che assume decisioni di progettazione su come migliorare l'apprendimento per i suoi partecipanti.

I 7 PRINCIPI DELL'APPRENDIMENTO OCSE

- 1** L'ambiente di apprendimento riconosce nei discenti i principali partecipanti, incoraggia il loro impegno attivo e sviluppa in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti.
- 2** L'ambiente di apprendimento si fonda sulla natura sociale dell'apprendimento e incoraggia attivamente un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.
- 3** I professionisti dell'apprendimento all'interno dell'ambiente di apprendimento sono perfettamente in sintonia sia con le motivazioni degli studenti che con il ruolo cruciale che le emozioni hanno nell'ottenimento dei risultati.
- 4** L'ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse.
- 5** L'ambiente di apprendimento elabora programmi che richiedono un impegno costante mettendo tutti in gioco senza provocare un sovraccarico eccessivo di lavoro.
- 6** L'ambiente di apprendimento opera avendo ben presenti le aspettative e implementa strategie di valutazione coerenti con tali aspettative; pone altresì una forte enfasi sul *feedback* formativo per supportare l'apprendimento.
- 7** L'ambiente di apprendimento promuove con convinzione la "connessione orizzontale" tra aree di conoscenza e materie, nonché con la comunità e il mondo più in generale.

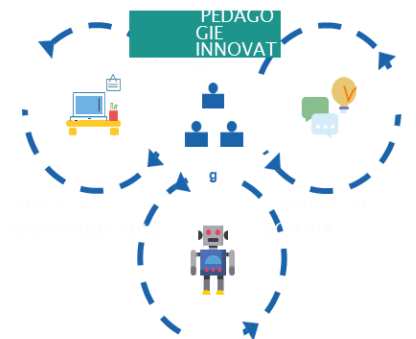
- Le Classrooms favoriscono l'apprendimento attivo e collaborativo, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe;
- Contribuiscono a consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche, inclusività, accessibilità, comfort, flessibilità, integrazione tra interno ed esterno. Ogni aula diventa un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, che integra le tecnologie e accoglie pedagogie e metodologie innovative.
- I Labs consentono la costruzione di percorsi condivisi PCTO, il contributo da parte delle università, degli istituti tecnici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative e possono rappresentare un importante valore aggiunto sia per le attività formative da svolgere nei nuovi laboratori sia per le sinergie di continuità fra Next Generation Labs e contesti di sviluppo locali.



Il dirigente scolastico, in collaborazione con l'animatore digitale, il team per l'innovazione, il referente per l'inclusione e le altre figure strumentali, costituisce un gruppo di progettazione, coinvolgendo i docenti e gli studenti.

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 dei docenti per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. quali spazi (identificazione delle risorse);
- Aule fisse assegnate alla classi;
- Ambienti di apprendimento disciplinari (rotazione delle classi);
- Ibrido (aule e ambienti di apprendimento)



Azione 1 - QUALI AZIONI SIGNIFICATIVE ?

- Analisi preliminare e descrizione degli spazi e delle dotazioni esistenti;
- Scelta di una o più delle opzioni : Aule fisse per intero a.s. – Ambienti dedicati per disciplina a rotazione – Ibrido;
- Innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito delle trasformazioni;
- Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati.

Azione 2 -QUALI AZIONI SIGNIFICATIVE ?

- Significatività delle esperienze formative che verranno condotte nel laboratorio e o nei laboratori allestiti;
- Descrizione delle professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali;
- Attività di: Job shadowing, lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning;
- Descrizione delle modalità di organizzazione del gruppo di progettazione per la realizzazione dei laboratori e iniziative di coinvolgimento attivo della comunità scolastica, delle università, degli istituti tecnologici superiori (ITS)dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative;
- Misure di accompagnamento previste per migliorare la Formazione del personale – Mentoring/Tutoring fra pari – Comunità di pratiche interne – Scambi di esperienze a livello nazionale/internazionale.

A questo punto il DS...

- Delibera prima del Collegio dei Docenti e poi del Consiglio di Istituto, che modifica il PTOF;
- Il Piano Scuola 4.0 suggerisce di utilizzare SELFIE;
- <https://selfieitalia.it/>, strumento promosso dalla Commissione europea, come supporto per l'autovalutazione delle diverse dimensioni;
- ricerche pubblicate da INDIRE all'indirizzo <https://architetturescolastiche.indire.it/> e dei suggerimenti contenuti nei toolkit pubblicati all'indirizzo <https://fcl.eun.org/toolkit>
- presidia le attività di progettazione del gruppo di lavoro costituito dal collegio per la predisposizione del progetto, provvede all'inserimento del progetto nella piattaforma e a tutti gli adempimenti (gestione finanziaria, attività negoziale, attribuzione incarichi, monitoraggio, rendicontazione, ...);
- coordina, assicura e monitora l'utilizzo degli ambienti innovativi attraverso le proposte al Collegio di percorsi di formazione specifici;
- si avvale del Gruppo di supporto al PNRR attivo presso ciascun USR e delle équipe formative territoriali;
- diffonde la conoscenza delle attività svolte e sollecita una riflessione collegiale.

Analisi dei bisogni

- Quale è lo stato attuale della scuola nell'utilizzo di tecnologie didattiche innovative e digitali ? (docenti, classi coinvolte, iniziative di formazione svolte e partecipazione dei docenti, classi innovative già realizzate, esperienze di DADA, esperienze della DAD e della DDI, livello dei docenti rispetto alle 6 aree di competenza delDigCompu-Edu);
- Quali interventi di informazione/formazione dei docenti e del personale ATA sono necessari ?

Per i laboratori:

- Quale è l'ambito tecnologico di riferimento (robotica e automazione, intelligenza artificiale, cloud computing, cybersicurezza, Internet delle cose, making e modellazione e stampa 3D/4D, creazione di prodotti e servizi digitali, in realtà virtuale e aumentata, comunicazione digitale, elaborazione, analisi e studio dei big data, economia digitale, e-commerce e blockchain);
- Quale è lo stato attuale della scuola nelle esperienze di laboratorio e la situazione relativamente al cablaggio e alla connettività della/delle sedi;
- Quali interventi sulle strutture edilizie sarebbero necessari e quali sono possibili... e quali collaborazioni con l'Ente Locale (degli interventi non strutturali) vanno fatte;
- Quali conseguenze sull'organizzazione dei tempi di vita e di lavoro nella scuola.....