

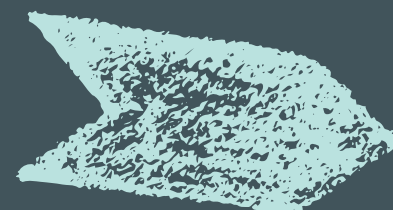


PNRR

# Scuola 4.0

Azione 1  
Ambienti di apprendimento

## Richieste del PNRR



Le richieste sono relative a setting d'aula flessibili, modulari e con una grossa componente digitale a supporto di metodologie didattiche innovative e dei diversi stili di apprendimento.

### PER FAVORIRE

- apprendimento **attivo** e **collaborativo**, con didattica personalizzata
- **relazioni, motivazione, benessere emotivo**
- **peer learning, problem solving** e **co-progettazione**

### DESIGN

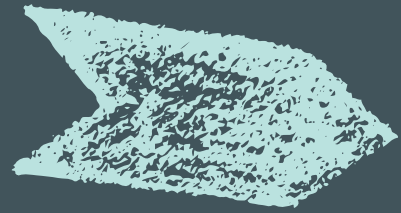
**inclusività, accessibilità, comfort, flessibilità, integrazione tra interno ed esterno:** ogni aula diventa un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, che integra le tecnologie e accoglie pedagogie e metodologie innovative

### DOTAZIONI

- arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni
- connessione
- schermo digitale
- dispositivi per la possibile fruizione a distanza di tutte le attività
- dispositivi per la promozione di scrittura e lettura
- dispositivi per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata e per esperienze immersive
- dispositivi per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica
- integrazione tra aula fisica e ambiente/piattaforma virtuale, per incoraggiare nuove dimensioni di apprendimento ibrido
- accesso al catalogo digitale, raccolta di risorse digitali di base, *software* e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul *cloud*

### PER CONSOLIDARE

- 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)



## *Siamo obbligati?*

*Se non viene fatto un progetto, scelto e condiviso tra noi, sono previsti poteri sostitutivi del MIM fino al commissariamento della scuola e saranno loro a decidere per conto nostro, senza poter scegliere.*

<b>Tappa procedurale</b>	<b>Data completamento</b>
Sottoscrizione dell'atto d'obbligo per la realizzazione delle attività per il rispetto di tutte le condizionalità previste dal PNRR, indicazione del Codice Unico di Progetto (CUP), assunzione in bilancio del finanziamento, progettazione esecutiva degli ambienti e dei laboratori	Dicembre 2022
Adozione della Strategia Scuola 4.0	Marzo 2023
Individuazione tramite apposite procedure selettive dei soggetti affidatari delle forniture e dei servizi, nel rispetto delle norme nazionali ed europee in materia di appalti	Giugno 2023
Realizzazione degli ambienti innovativi di apprendimento e dei laboratori per le professioni digitali del futuro e collaudo delle relative attrezzature e dispositivi	Giugno 2024
Entrata in funzione e utilizzo didattico dei nuovi ambienti e dei laboratori	a.s. 2024-2025

# Sistema Ibrido

## Potenziamento dell'esistente

55 aule avranno una dotazione base di portatili.  
Laddove necessario si acquisteranno arredi.  
In aula video 1 sarà creata un'aula  
relax/coworking con valenza trasversale  
(accogliere genitori, esperti esterni, docenti).

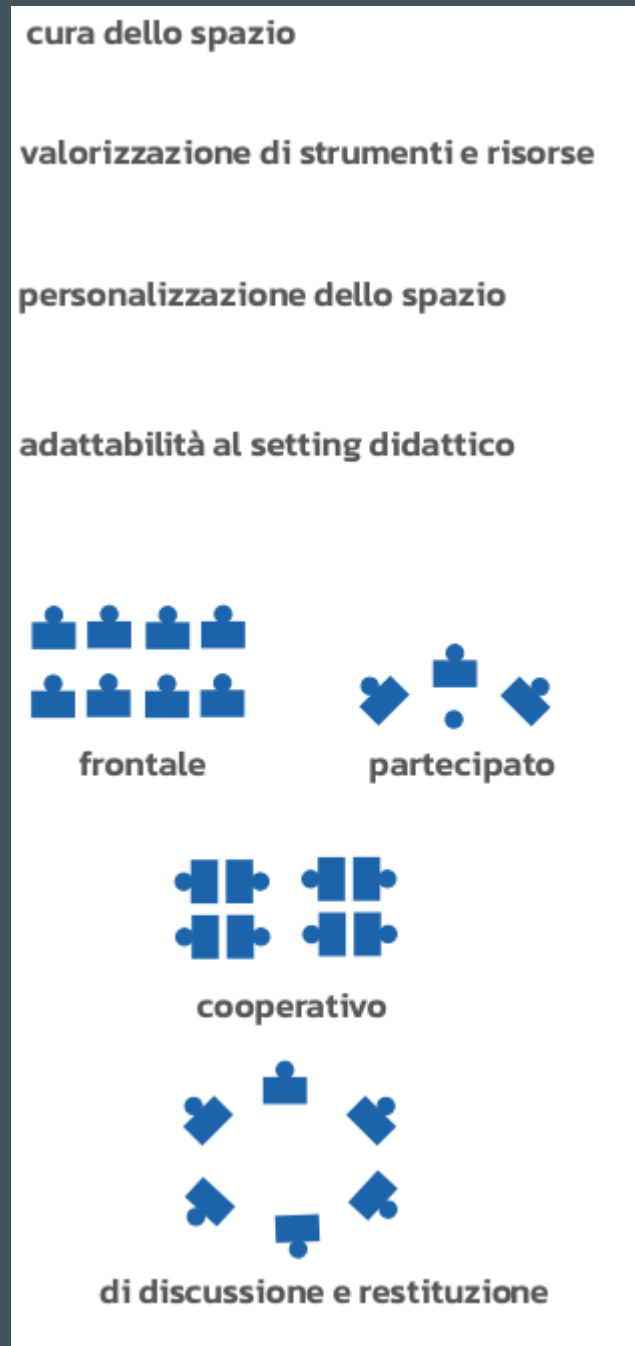
Il TARGET iniziale era quello di trasformare 31 aule.



## Cambio delle metodologie didattiche

Alla base di tutta la trasformazione devono corrispondere metodologie didattiche innovative volte a potenziare le soft skills, il pensiero creativo e divergente nonché a uno sviluppo delle competenze.

Setting d'aula versatile e modulare.





PNRR

# Scuola 4.0

Azione 2

Laboratori per le professioni del futuro

# Realizzare laboratori per **le professioni digitali del futuro** nelle scuole secondarie di secondo grado

- per **fornire competenze digitali specifiche**, con effettiva simulazione di luoghi, strumenti e processi legati alle nuove professioni
- per **ampliare l'offerta formativa**, con attrezzature digitali avanzate, formazione dei docenti e innovazione dei profili di uscita
- per **avvicinare la formazione alle nuove competenze richieste dal mondo del lavoro**
- per permettere a studentesse e studenti di **accedere a percorsi professionali di qualità e gratificanti**
- per **costruire alleanze** con le imprese, le *startup*, le università e i centri di ricerca

Un **continuum** fra scuola e mondo del lavoro  
con ambienti fluidi, multidimensionali e riconfigurabili  
dove

sviluppare competenze  
personali in collaborazione  
con il gruppo dei pari

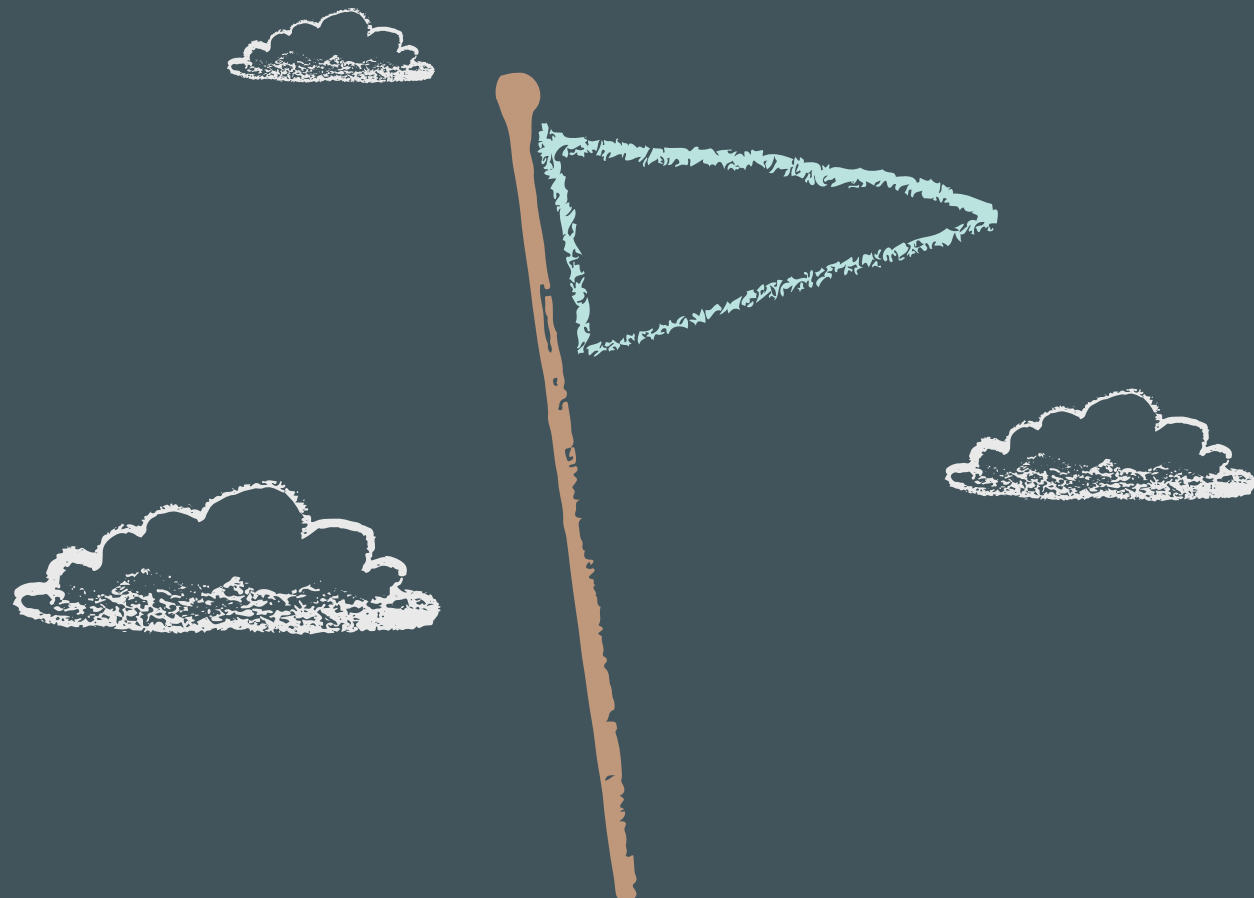
acquisire competenze  
orientate al lavoro e  
trasversali ai settori economici

attivare percorsi  
di formazione curricolari,  
extracurricolari, PCTO



## Ambiti tecnologici di intervento possibili:

- robotica e automazione
- AI
- cloud computing
- cybersicurezza
- internet delle cose
- making
- creazione di prodotti e servizi digitali
- creazione e fruizione di servizi AR/VR
- comunicazione digitale
- big data
- economia digitale, blockchain, ecommerce





## TARGET I LABORATORIO

### ➔ Laboratorio linguistico multimediale + podcast

Dove? Ex aula Simulimpresa. Laboratorio cablato, prenotabile da entrambi i dipartimenti di lingue e dai docenti che vogliono lavorare sulla registrazione di podcast.

### ➔ Laboratorio posa foto/video

Dove? Edificio B. Utilizzabile trasversalmente da IAMI e SC webcommunity per riprese fotografiche e video

### ➔ Laboratorio editing foto/video

Dove? Edificio B. Utilizzabile trasversalmente da IAMI e SC webcommunity per editing foto/video

### ➔ Carrello con visori AR/VR

Utilizzabile trasversalmente da tutti gli indirizzi

### ➔ Laboratorio CAD Modellistica 3D

Dove? Edificio B. Utilizzabile da IAMI con software già licenziato nel nostro Istituto e altro da acquistare

### ➔ Acquisto software con licenza pluriennale

Grazie

