

SCUOLA 4.0

Missione 4 - Componente 1 - Investimento 3.2

**INDICAZIONI PER LA
PROGETTAZIONE ESECUTIVA
DEGLI INTERVENTI**

Background Contesto di riferimento

Digitalizzazione della scuola italiana: lo stato dell'arte

Obiettivi del PNRR ITALIA per la digitalizzazione delle scuole

Quadro di riferimento europeo e nazionale per la trasformazione digitale delle scuole

Scenari del Piano europeo per l'educazione digitale 2021-2027

Framework 1 Next Generation Classrooms

Ricerca sugli ambienti di apprendimento innovativi

Next Generation Classrooms: principi metodologici dell'azione

Framework 2 Next Generation Labs

Formazione alle professioni digitali del futuro

Next Generation Labs: laboratori per le professioni digitali del futuro

Roadmap Piano di attuazione

Procedure di assegnazione delle risorse e gestione delle azioni

Rendicontazione delle spese e erogazione dei finanziamenti

Monitoraggio e valutazione degli interventi



D.M. n.161 del 14 Giugno 2022

Piano scuola 4.0



STRATEGIA DIGITALE DELLA SCUOLA

Al fine di coordinare le misure di trasformazione digitale, ciascuna istituzione scolastica **adotta entro Marzo 2023** il documento "**Strategia Scuola 4.0**" che conterrà:

- ✓ il programma e i processi seguiti dalla scuola per tutto il periodo di attuazione del PNRR per la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento,
- ✓ le dotazioni digitali,
- ✓ le innovazioni della didattica,
- ✓ i traguardi di competenza in coerenza con il quadro di riferimento DigComp 2.2,
- ✓ l'aggiornamento del curriculum e del piano dell'offerta formativa,
- ✓ gli obiettivi e le azioni di **educazione civica digitale**,
- ✓ la **definizione dei ruoli guida** interni alla scuola per la gestione della transizione digitale,
- ✓ le **misure di accompagnamento** dei docenti e la formazione del personale,
- ✓ le **indicazioni per lo sviluppo e l'utilizzo dei Next Generation Labs** (solo per le scuole del secondo ciclo)

Format comune reso disponibile dall'Unità di missione del PNRR.



QUADRI EUROPEI SULLE COMPETENZE DIGITALI

DigComp

per lo sviluppo e il miglioramento delle competenze digitali dei cittadini necessarie per interagire con il mondo, apprendere e lavorare
(Digital Competence Framework for Citizen)

DigCompOrg

per lo sviluppo delle capacità digitali delle organizzazioni educative e l'integrazione efficace delle tecnologie nelle pratiche educative e organizzative



<https://www.itd.cnr.it>

DigComp 2.1 (2017)



<https://ec.europa.eu/>

DigComp 2.2 (2022)

5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

- 1 – Informazione e alfabetizzazione dei dati;
- 2 – Comunicazione e collaborazione;
- 3 – Creazione di contenuti digitali;
- 4 – Sicurezza;
- 5 – Risoluzione dei problemi.

Riferite a competenze riconducibili ad attività e usi specifici

“trasversali”

+ 21 competenze digitali

5 DIMENSIONI

- 1 • area di competenza
- 2 • competenza (descrittore)
- 3 • livello di competenza
- 4 • **esempi di conoscenze, competenze e atteggiamenti**
- 5 • casi d'uso

Azione 1

Next Generation Classrooms

«Le comunità scolastiche del primo e del secondo ciclo progetteranno e realizzeranno **ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life)**, 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**.

**Ogni istituzione scolastica dovrà trasformare
almeno la metà delle proprie classi/aule**

Quadro riferimento europeo per la trasformazione digitale scolastica

Conclusioni del Consiglio
sull'istruzione digitale nelle
società della conoscenza
europee (2020/C 415/10)

Conclusioni del Consiglio sul
contrasto alla crisi Covid-19
nel settore dell'istruzione e
della formazione
(2020/C 212 I/03)



Regolamento (UE)
2021/817
del Parlamento europeo e
del Consiglio del 20
maggio 2021 che istituisce
Erasmus+

Piano d'azione per l'istruzione digitale
2021-2027 –
Ripensare l'istruzione e la formazione
per l'era digitale
(30 settembre 2020)

Realizzazione dello spazio
europeo dell'istruzione
entro il 2025
(30 settembre 2020)

Quadro riferimento europeo per la trasformazione digitale scolastica

*“Docenti ben formati,
capaci di utilizzare le tecnologie digitali
in modo pedagogicamente adeguato e attento
alle questioni dell'età e della dimensione
di genere,
rappresentano un fattore fondamentale
per realizzare un'istruzione digitale inclusiva e
di elevata qualità per tutti”*

Promozione del
pensiero critico e
creativo del discente

Creazione di contenuti e
ambienti di
apprendimento sicuri,
inclusivi e di elevata
qualità



Conclusioni del Consiglio sul
contrasto alla crisi Covid-19
nel settore dell'istruzione e
della formazione
(2020/C 212 I/03)

Regolamento (UE)
2021/817
del Parlamento europeo e
del Consiglio del 20
maggio 2021 che istituisce
Erasmus+

Piano d'azione per l'istruzione digitale
2021-2027 –
Ripensare l'istruzione e la formazione
per l'era digitale
(30 settembre 2020)

Realizzazione dello spazio
europeo dell'istruzione
entro il 2025
(30 settembre 2020)

Quadro riferimento europeo per la trasformazione digitale scolastica

Conclusioni del Consiglio
sull'istruzione digitale nelle
società della conoscenza
europee (2020/C 415/10)



- Accelerare la trasformazione digitale dei sistemi di istruzione e formazione
- Rafforzare la capacità digitale degli istituti di istruzione e formazione
- Ridurre il divario digitale, anche sostenendo ulteriormente lo sviluppo delle capacità e delle competenze digitali di docenti e formatori

Piano d'azione per l'istruzione digitale
2021-2027 –
Ripensare l'istruzione e la formazione
per l'era digitale
(30 settembre 2020)

Realizzazione dello spazio
europeo dell'istruzione
entro il 2025
(30 settembre 2020)

Quadro riferimento europeo per la trasformazione digitale scolastica

Conclusioni del Consiglio
sull'istruzione digitale nelle
società della conoscenza
europee (2020/C 415/10)

Conclusioni del Consiglio sul
contrasto alla crisi Covid-19
nel settore dell'istruzione e
della formazione
(2020/C 212 I/03)



Il nuovo programma rafforza la cooperazione con altre scuole europee sui temi dell'innovazione didattica e digitale, individuando fra le priorità delle mobilità di apprendimento di studenti e docenti la transizione digitale e verde.

Piano d'azione per l'istruzione digitale
2021-2027 –
Ripensare l'istruzione e la formazione
per l'era digitale
(30 settembre 2020)

Realizzazione dello spazio
europeo dell'istruzione
entro il 2025
(30 settembre 2020)

Quadro riferimento europeo per la trasformazione digitale scolastica

Conclusioni del Consiglio
sull'istruzione digitale nelle
società della conoscenza
europee (2020/C 415/10)

Conclusioni del Consiglio sul
contrasto alla crisi Covid-19
nel settore dell'istruzione e
della formazione
(2020/C 212 I/03)



Regolamento (UE)
2021/817

del Parlamento europeo e
del Consiglio del 20
maggio 2021 che istituisce
Erasmus+

Piano d'azione per l'istruzione digitale
2021-2027 –
Ripensare l'istruzione e la formazione
per l'era digitale
(30 settembre 2020)

Promozione della cooperazione tra Stati UE per:

- arricchire la qualità e l'inclusività dei rispettivi sistemi di istruzione e formazione,
- garantire ai cittadini europei le competenze necessarie per prosperare nell'economia verde del futuro, come le **competenze digitali e lo spirito imprenditoriale**,
- rendere la mobilità internazionale parte integrante della formazione dei docenti.

Quadro riferimento europeo per la trasformazione digitale scolastica

Conclusioni del Consiglio
sull'istruzione digitale nelle
società della conoscenza
europee (2020/C 415/10)

Il Piano d'azione per l'istruzione digitale è uno strumento di orientamento e programmazione delle politiche per l'educazione digitale a livello europeo e di singolo Stato membro.

“La tecnologia digitale, se impiegata in modo capace, equo ed efficace dagli educatori, può sostenere pienamente l'agenda per un'istruzione e una formazione inclusive e di elevata qualità per tutti i discenti.

Può facilitare un apprendimento maggiormente personalizzato, flessibile e incentrato sullo studente, in tutte le fasi e gli stadi dell'istruzione e della formazione. La tecnologia può rappresentare uno strumento potente e coinvolgente per l'apprendimento collaborativo e creativo.”



Conclusioni del Consiglio sul
contrasto alla crisi Covid-19
nel settore dell'istruzione e
della formazione
(2020/C 212 I/03)

Regolamento (UE)
2021/817
del Parlamento europeo e
del Consiglio del 20
maggio 2021 che istituisce
Erasmus+

Realizzazione dello spazio
europeo dell'istruzione
entro il 2025
(30 settembre 2020)

Il Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027 ha 2 priorità strategiche:

Tra le azioni previste:

Sviluppo, revisione e aggiornamento continui di strategie digitali per colmare le lacune tecnologiche nelle infrastrutture e nei dispositivi e per sviluppare le capacità organizzative nel settore dell'istruzione, compresa la capacità di fornire **modalità ibride di apprendimento e insegnamento** (a distanza e in loco)

1) «Promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale»

2) Migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale

«Una società in evoluzione e la transizione verso un'economia verde e digitale richiedono solide competenze digitali.»

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

Priorità strategica 2: migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale

Potenziamento delle competenze digitali ed educazione informatica nelle scuole

PNRR Linee di investimento «Didattica digitale integrata» e «Nuove competenze e nuovi linguaggi» + PON FSE 2021-2027

Competenze digitali avanzate

PNRR – Riforma degli istituti tecnici e professionali – Riforma degli Istituti tecnici superiori – Linea di investimento «Sviluppo del sistema di istruzione terziaria» - Linea di investimento «Scuola 4.0» + PON FSE 2021-2027

Accesso delle studentesse alle carriere STEM

Orientamenti comuni e quadro europeo delle competenze digitali

PON FSE 2021-2027

Certificazione delle competenze digitali

PNRR Linea di investimento «Nuove competenze e nuovi linguaggi»

Polo europeo per le competenze digitali

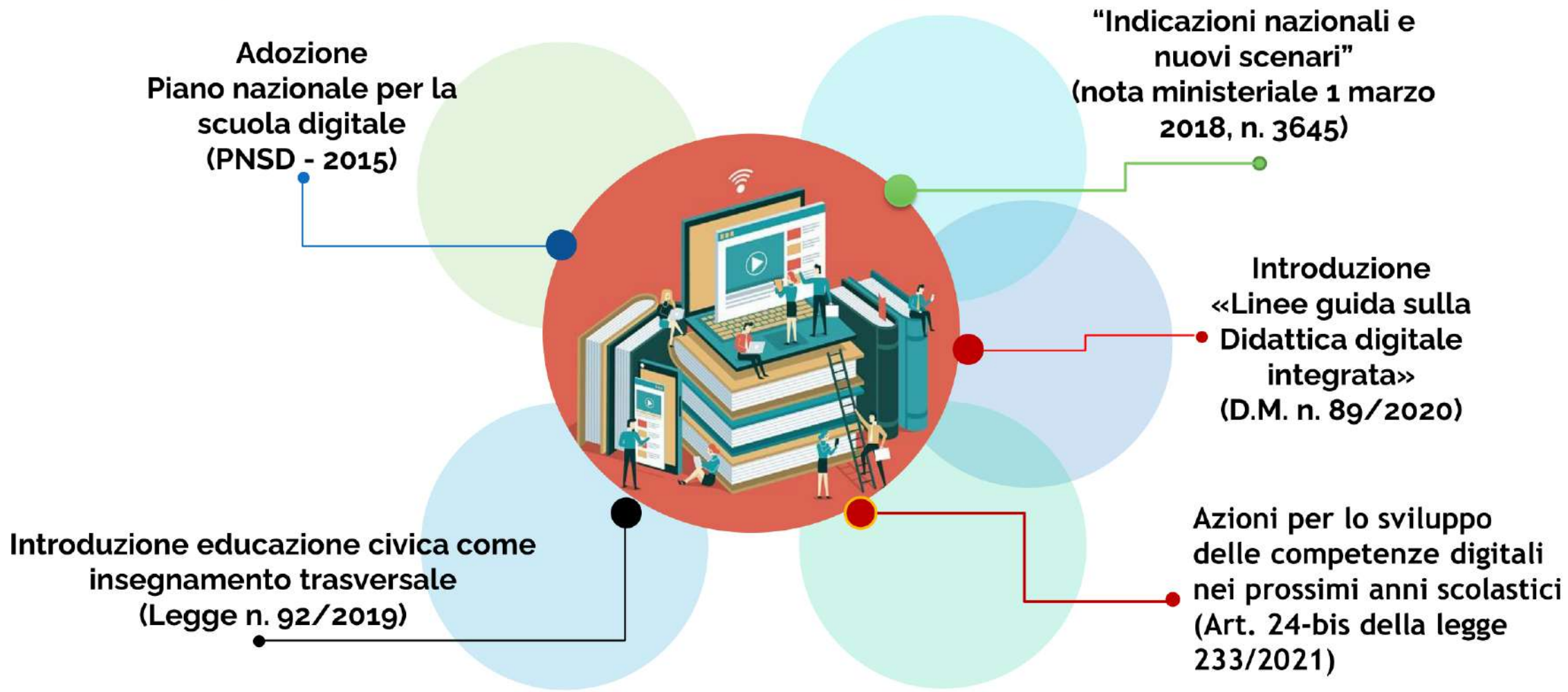
Adozione dei quadri di riferimento europeo per la formazione dei docenti «DigCompEdu» e dei cittadini «DigComp 2.1»

Partecipazione dell'Italia alle indagini ICILS

Polo nazionale dell'educazione digitale nel PNRR

Raccordo fra le azioni del Piano europeo e le misure nazionali

Quadro riferimento nazionale per la trasformazione digitale scolastica



Azioni previste dall'art. 24-bis

(L.233/2021)

«Sviluppo delle
competenze digitali»

1

TRIENNIO 2022/25

Aggiornamento Piano nazionale di formazione dei docenti e inserimento, tra le priorità nazionali, dell'approccio agli apprendimenti della programmazione informatica (coding) e della didattica digitale (in linea con investimento PNRR "Nuove competenze e nuovi linguaggi").



3

A DECORRERE
DALL'A.S. 2025/26

Sviluppo competenze digitali nelle scuole di ogni ordine e grado, anche favorendo gli apprendimenti della programmazione informatica (coding), nell'ambito degli insegnamenti esistenti.

2

ENTRO A.S. 2024/25

Integrazione degli obiettivi specifici di apprendimento e i traguardi di competenza delle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione e delle Indicazioni nazionali e delle Linee guida vigenti per le scuole secondarie di II grado.

16

**Azione 1
Next Generation Classrooms**

«Le comunità scolastiche del primo e del secondo ciclo progetteranno e realizzeranno ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life)...»

- Spazi fisici
 - Arredi (mobili, modulari, scrivibili...)
 - Tecnologie più avanzate...
- Mobilità e flessibilità**



- Ambienti on line (piattaforme cloud di e-learning...)
- Ambienti immersivi in realtà virtuale
 - ↳ Verso nuove dimensioni di apprendimento «ibrido»
 - ↳ Metaverso → Eduverso

Requisiti comuni di sicurezza, di benessere, di privacy

APPRENDIMENTO «ON-LIFE»

Per realizzare l'obiettivo 4 sulla qualità dell'educazione degli Obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030,

è necessario costruire e migliorare le strutture educative, in modo che siano sensibili ai bambini, alle disabilità e al genere, e che forniscano ambienti di apprendimento sicuri, non violenti, inclusivi ed efficaci per tutti.

(Consiglio d'Europa)



Definizione di «ON-LIFE»

“La dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva”

(definizione vocabolario Treccani)

Modelli di ambienti fisici

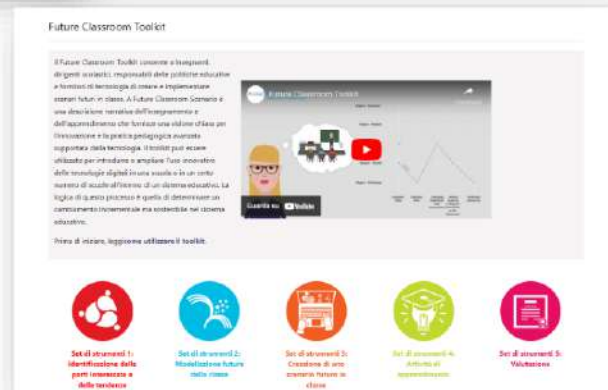
(Iniziativa “Future Classroom Lab” - European Schoolnet)

alla base di alcuni progetti finanziati dal Ministero dell'istruzione e delle ricerche promosse da

INDIRE



con
specifici toolkit
utili per la progettazione



Dalla ricerca Indire un volume per riorganizzare gli ambienti di apprendimento

"Fare didattica in spazi flessibili. Progettare, organizzare e utilizzare gli ambienti di apprendimento a scuola"
Utile "cassetta degli attrezzi" per le scuole che desiderano ripensare i propri ambienti senza interventi strutturali e con le risorse disponibili.

AMBITI DI RICERCA



IN EVIDENZA

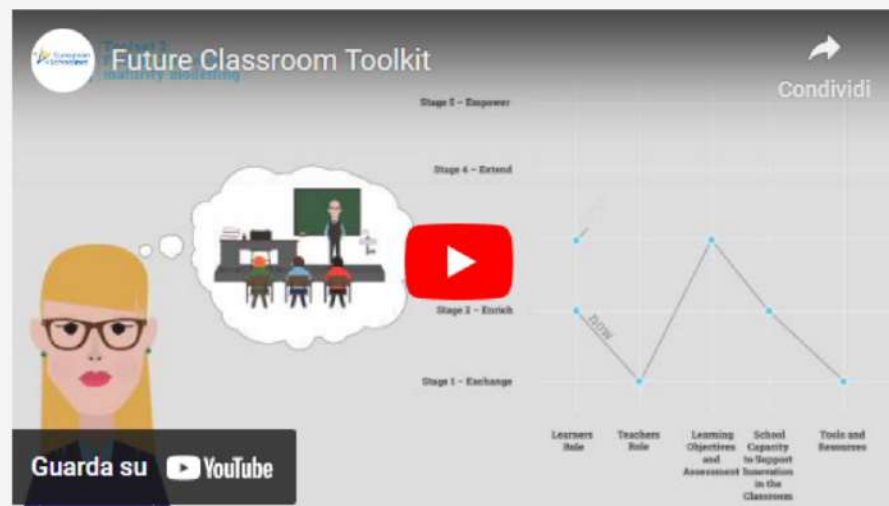


Fonte: Architetture Scolastiche (indire.it)

Future Classroom Toolkit

Il Future Classroom Toolkit consente a insegnanti, dirigenti scolastici, responsabili delle politiche educative e fornitori di tecnologia di creare e implementare scenari futuri in classe. A Future Classroom Scenario è una descrizione narrativa dell'insegnamento e dell'apprendimento che fornisce una visione chiara per l'innovazione e la pratica pedagogica avanzata supportata dalla tecnologia. Il toolkit può essere utilizzato per introdurre o ampliare l'uso innovativo delle tecnologie digitali in una scuola o in un certo numero di scuole all'interno di un sistema educativo. La logica di questo processo è quella di determinare un cambiamento incrementale ma sostenibile nel sistema educativo.

Prima di iniziare, leggi come **utilizzare il toolkit**.



Fonte: Toolkit (eun.org)



Set di strumenti 1:
Identificazione delle
parti interessate e
delle tendenze



Set di strumenti 2:
Modellazione futura
della classe



Set di strumenti 3:
Creazione di uno
scenario futuro in
classe



Set di strumenti 4:
Attività di
apprendimento



Set di strumenti 5:
Valutazione

Costituzione gruppo di progettazione

da parte del DS, con animatore digitale, team per l'innovazione e le altre figure strumentali, coinvolgendo docenti e studenti.

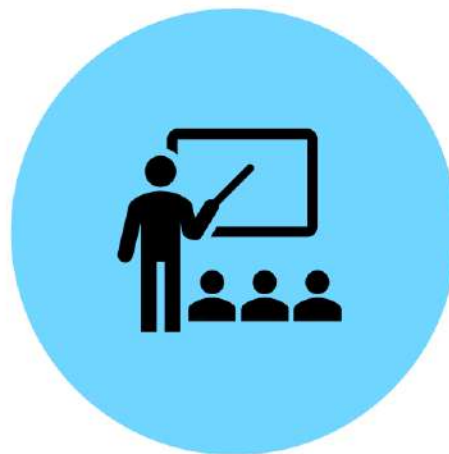
Progettazione partecipata degli ambienti innovativi guidata dai progettisti

ALCUNI ASPETTI FONDAMENTALI DELLA PROGETTAZIONE



DISEGNO

(DESIGN) DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO FISICI E VIRTUALI



PROGETTAZIONE DIDATTICA SU PEDAGOGIE INNOVATIVE ADEGUATE AI NUOVI AMBIENTI E AGGIORNAMENTO STRUMENTI DI PIANIFICAZIONE



PREVISIONE DELLE MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO PER L'UTILIZZO EFFICACE DEI NUOVI SPAZI DIDATTICI



DESIGN degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

Fase iniziale di
mappatura
delle aree da
migliorare per
favorire
l'educazione digitale
nella scuola.

Valutazione

- delle aule esistenti nella struttura,
- dei tempi e dell'organizzazione didattica prescelta,

con possibile adozione di un sistema :

- ✓ basato su aule “fisse” assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico,
- ✓ basato su ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, facendo ruotare le classi,
- ✓ ibrido che comprenda entrambe le soluzioni.



DESIGN degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

Ricognizione del patrimonio di attrezzature digitali



- da integrare nelle aule da trasformare,
- per attrezzare ulteriori aule rispetto al target minimo previsto.



DESIGN degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

Autovalutazione delle varie dimensioni da sviluppare per la progettazione

Allestimento calibrato
sui traguardi di competenza e
sugli obiettivi di apprendimento,
modulati su curriculum e età degli studenti



Strumento gratuito, personalizzabile e di facile
utilizzo che aiuta le scuole
a valutare la propria situazione
in relazione all'apprendimento
nell'era digitale.

Fonte: <https://www.selfieitalia.it/>

Come funziona SELFIE

1. Scegli il tuo coordinatore scolastico

Se vuoi utilizzare SELFIE nella tua scuola, il primo passo da compiere è nominare una persona o un piccolo gruppo di persone con il compito di coordinare l'esercizio.

2. Registra la tua scuola

Una volta scelto chi coordinerà l'esercizio, puoi:

- registrare la scuola sulla piattaforma SELFIE inserendo informazioni di base quali il tipo di scuola (ad esempio primaria o secondaria), le dimensioni e l'ubicazione.
- scelgono la tempistica dell'esercizio di SELFIE.
- selezionano i partecipanti (ad esempio quale gruppo di studenti).

3. Personalizza le domande

SELFIE consente di selezionare e aggiungere domande che corrispondono alle esigenze e al contesto della scuola. Scegli cosa desideri aggiungere alle affermazioni e alle domande standard.

4. Inizia con le domande!

I coordinatori invitano studenti, insegnanti e dirigenti scolastici a partecipare a SELFIE su base anonima. Occorrono circa 30 minuti per rispondere alle domande. Insegnanti e dirigenti scolastici possono rispondere alle domande quando preferiscono; per quanto riguarda gli studenti è consigliabile che lo facciano durante una lezione.

5. Ottieni i risultati

Dopo che i partecipanti hanno risposto alle domande, SELFIE genera una relazione per la tua scuola che presenta i risultati aggregati in modo visivo e interattivo. Questi risultati sono interamente anonimizzati. La relazione appartiene alla scuola e soltanto questa può accedervi.

6. Discuti e prendi provvedimenti

Puoi utilizzare i risultati di SELFIE per avviare una discussione sul contributo che le tecnologie possono fornire alla didattica, all'apprendimento e alla valutazione degli studenti nella tua scuola. Questo esercizio può aiutarti a stilare un piano d'azione e fissare le priorità.

7. Perfeziona i progressi

Puoi ripetere la valutazione periodicamente per valutare i progressi compiuti e verificare dove occorre intervenire ulteriormente.



SELFIE è uno strumento di auto-valutazione online rivolto a scuole di ogni ordine e grado (scuole primarie, scuole secondarie I e II grado) che vogliono **riflettere sull'uso efficace ed innovativo delle tecnologie digitali nella propria scuola.**

SELFIE è rivolto a tutta la comunità scolastica (dirigenti scolastici, docenti e studenti) e **permette di fotografare annualmente le pratiche d'uso (NON le tecnologie!) e le strategie digitali della scuola per catturare lo stato attuale e pianificare azioni future.**

Per registrare la propria scuola:
<https://schools-go-digital.jrc.ec.europa.eu/>

Ambiti SELFIE

SELFIE può contribuire ad avviare un dialogo all'interno della scuola su otto possibili ambiti di miglioramento:



A. Leadership



**B. Collaborazioni
ed Interazione in rete**



**C. Infrastruttura
e Attrezzature**



**D. Sviluppo
Professionale Continuo**



**E. Pedagogia:
Strumenti e Risorse**



**F. Pedagogia:
Attuazione in
classe**



**G. Prassi di
Valutazione**



**H. Competenza Digitale
degli Studenti**



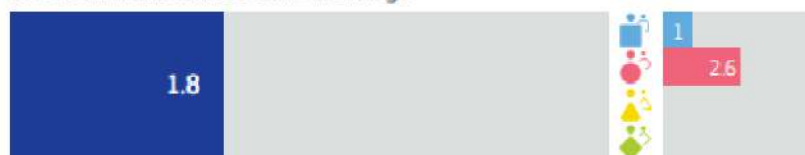
Rapporto SELFIE

Dopo aver completato SELFIE, ciascuna scuola riceve una relazione personalizzata e interattiva contenente sia dati approfonditi sia informazioni concise sui suoi punti di forza e di debolezza.

A1. Strategia digitale



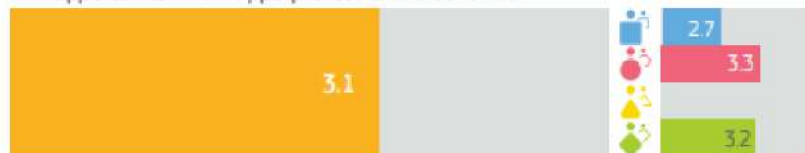
B2. Discussione sull'uso della tecnologia



C3. Accesso a internet



D4. Opportunità di sviluppo professionale continuo



E1. Risorse educative online



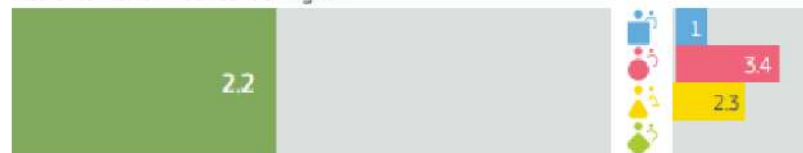
F5. Collaborazione tra studenti



G1. Valutazione delle competenze



H9. Creazione di contenuti digitali





DESIGN degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

Gli ambienti fisici di apprendimento dovranno essere :



ADEGUATI

SODDISFARE I REQUISITI MINIMI
PER ASSICURARE IL COMFORT,
L'ACCESSO, LA SALUTE E LA
SICUREZZA DEGLI UTENTI.



EFFICACI

SUPPORTARE LE DIVERSE
ESIGENZE DI INSEGNAMENTO
E APPRENDIMENTO PER
PERMETTERE ALLA SCUOLA
DI RAGGIUNGERE I SUOI
OBIETTIVI EDUCATIVI



EFFICIENTI

MASSIMIZZARE L'USO E LA
GESTIONE DELLO SPAZIO E DELLE
RISORSE PER OTTENERE IL
MASSIMO RISULTATO IN TERMINI
DI RISULTATI PER STUDENTI E
INSEGNANTI



DESIGN degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

Le nuove classi dovranno avere a disposizione:



uno schermo digitale;



dispositivi per la fruizione delle lezioni anche in videoconferenza;



dispositivi digitali individuali o di gruppo (notebook, tablet, etc.);



(anche in rete fra più aule) dispositivi per:

- la comunicazione digitale,
- la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali,
- lo studio delle STEM,
- la creatività digitale,
- l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica,
- la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata.

La scuola organizzerà un proprio catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud.



DESIGN degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

L'ambiente fisico di apprendimento dell'“aula” sarà integrato con l'ambiente digitale di apprendimento e disporrà di:



una piattaforma di apprendimento (piattaforme di e-learning, di realtà virtuale che riproducano l'ambiente fisico della classe, ecc.);



una connessione in modalità cablata e/o wireless.

Azione 1
Next Generation Classrooms

«Le comunità scolastiche del primo e del secondo ciclo progetteranno e realizzeranno **ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life)**, caratterizzati ... da un **nucleo portante di pedagogie innovative**»

Accanto alla progettazione fisica, occorre innovare contestualmente **il nucleo pedagogico dell'ambiente di apprendimento**

sia in riferimento agli elementi basilari (studenti, educatori, contenuti e risorse educative)



sia in relazione alle dinamiche che li mettono in collegamento (pedagogia e valutazione formativa, tempistiche e organizzazione di docenti e discenti).

La promozione delle pedagogie innovative e delle connesse metodologie didattiche permetterà di utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati, grazie a una **leadership pedagogica** che incoraggi

una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione in tutta la scuola.





Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione

L'ambiente di apprendimento innovativo è un insieme organico che:

01

abbraccia l'esperienza di apprendimento organizzato per determinati gruppi di studenti intorno ad un singolo "nucleo pedagogico",

02

va oltre una classe o un programma predefinito,

03

include le attività e i risultati di apprendimento e non è solo un "luogo" dove si svolge l'apprendimento,

04

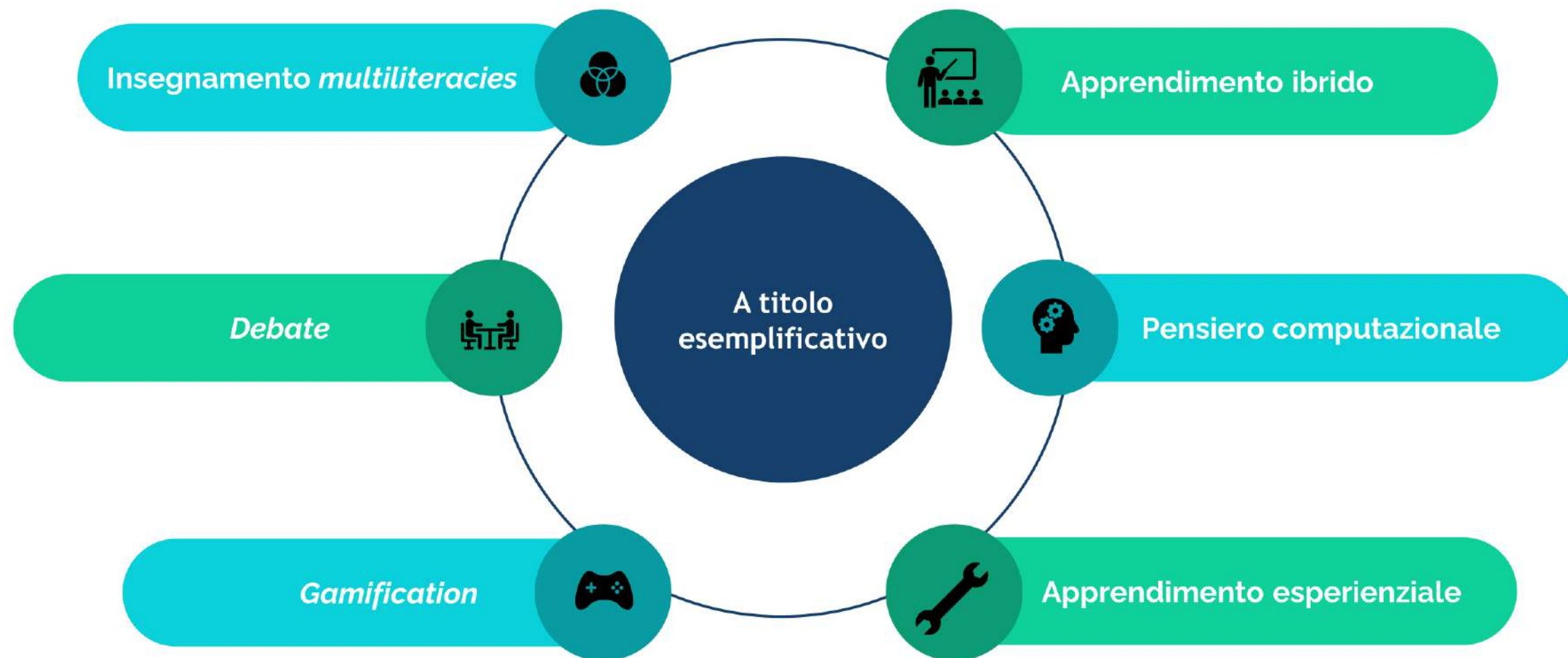
gode di una leadership comune che assume decisioni di progettazione su come migliorare l'apprendimento per i suoi partecipanti.

Principi per progettare l'apprendimento in ambienti innovativi (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.



Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione





Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione

I docenti, come:

- «**utilizzatori**», hanno la responsabilità e il compito di allineare lo spazio e le tecnologie alla pedagogia, ai tempi, luoghi, persone, relazioni e attività connesse ai rispettivi scopi educativi per i quali gli ambienti sono stati creati,
- «**professionisti creativi del processo di apprendimento**» possono favorire la motivazione e l'impegno attivo delle studentesse e degli studenti, utilizzando modelli educativi progettati a misura della loro inclinazione naturale verso il gioco, la creatività, la collaborazione e la ricerca.

I **dirigenti scolastici** hanno il compito di introdurre il cambiamento nell'ambiente esistente, guidando il processo di trasformazione e attivando risorse interne di supporto e di accompagnamento per

- consentire ai docenti di organizzare il loro insegnamento in modo diverso,
- prototipare e sperimentare nuove disposizioni spaziali della classe e nuove metodologie didattiche.

**Relazione fra spazio,
pedagogia e
tecnologia
a supporto delle
attività di
apprendimento
e per il
raggiungimento dei
risultati di
apprendimento
desiderati**



Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative adeguate** ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione

Le Next Generation Classrooms favoriranno:

- ✓ 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.



Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione

Per consolidare:

- abilità cognitive e metacognitive**
(pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione),
- abilità sociali ed emotive**
(empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione),
- abilità pratiche e fisiche**
(soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale).



Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione

Contestuale e necessaria revisione degli strumenti di programmazione della scuola

- Piano per l'offerta formativa
- Curricolo scolastico,
- Sistema di valutazione degli apprendimenti



anche per favorire **l'acquisizione delle competenze digitali** (nucleo pedagogico trasversale alle discipline), in coerenza con il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini «DigComp 2.2.»



Progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione

Le Next Generation Classrooms possono rappresentare un'importante occasione di

cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale.

Il contributo offerto dalle tecnologie digitali consente di avere feedback in itinere per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento da parte del docente.



Previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici

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.

Azioni di supporto da prevedere:

- 1) Formazione continua dei docenti
- 2) Rafforzare gli spazi di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti
- 3) Costituzione di reti di scuole innovative e la creazione di gemellaggi



Previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici

Azioni di supporto

1. Formazione continua dei docenti attraverso:

- la partecipazione dei docenti alle iniziative formative disponibili sulla piattaforma **ScuolaFutura**,
- l'organizzazione di percorsi formativi specifici all'interno della scuola (ad es. strutturati su **DigCompEdu**),
- la creazione di 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,
- il potenziamento della partecipazione dei docenti a esperienze di mobilità internazionale anche attraverso il **programma Erasmus+** e lo scambio delle pratiche all'interno della **piattaforma e-Twinning**.



FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO

LE TRE AREE DI SVILUPPO

Scuola Futura è la piattaforma per la formazione del **personale scolastico** (docenti, personale ATA, DSGA, DS), nell'ambito delle azioni del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), Missione Istruzione. Contenuti e moduli di formazione sono articolati in 3 aree tematiche (Didattica digitale, STEM e multilinguismo, Divari territoriali), che riprendono 3 delle linee di investimento per le competenze definite dal PNRR: **Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico alla transizione digitale**, **Nuove e competenze e nuovi linguaggi**, **Intervento straordinario di riduzione dei divari territoriali e lotta alla dispersione scolastica**.

Didattica digitale



Sezione dedicata alla formazione del personale scolastico in servizio sulla didattica digitale integrata e sulla trasformazione digitale dell'organizzazione scolastica e agli strumenti e materiali per la didattica digitale.

STEM e multilinguismo



Sezione dedicata alla formazione del personale scolastico per promuovere lo studio delle discipline scientifiche, la didattica secondo l'approccio STEM, la conoscenza delle lingue, come previsto dalla linea di investimento del PNRR su **Nuove competenze e nuovi linguaggi**.

Riduzione dei divari



Sezione dedicata al programma di formazione mirato ad accompagnare la funzione docente per la riduzione dei divari territoriali negli apprendimenti e per la prevenzione della dispersione scolastica, come previsto dall'analoga linea di investimento del PNRR.





Il DigCompEdu

(quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti - 2017)
si basa sui quadri di riferimento europei DigComp e DigCompOrg:

Fornisce ai docenti e ai formatori un modello coerente per verificare il proprio livello di “competenza pedagogica digitale” e di svilupparla ulteriormente

Articolato in 6 aree su aspetti differenti dell'attività professionale dei docenti e dei formatori:

1. Coinvolgimento e valorizzazione;
2. Risorse digitali ;
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento ;
4. Valutazione dell'apprendimento ;
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti ;
6. Favorire le competenze degli studenti.

6 livelli di padronanza delle competenze digitali (non prescrittivi) previsti per ogni area :

- A1 Novizio;
- A2 Esploratore;
- B1 Sperimentatore;
- B2 Esperto;
- C1 Leader;
- C2 Pioniere.



<https://digcompedu.cnr.it>

**DIGCOMPEDU -
SELFIE FOR TEACHERS**

<https://digcompedu.cnr.it/>

Il Ministero dell'istruzione promuove l'adozione del quadro di riferimento “DigCompEdu” per la formazione dei docenti sull'utilizzo delle tecnologie nella didattica all'interno del Piano nazionale di ripresa e resilienza.



Previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici

Azioni di supporto

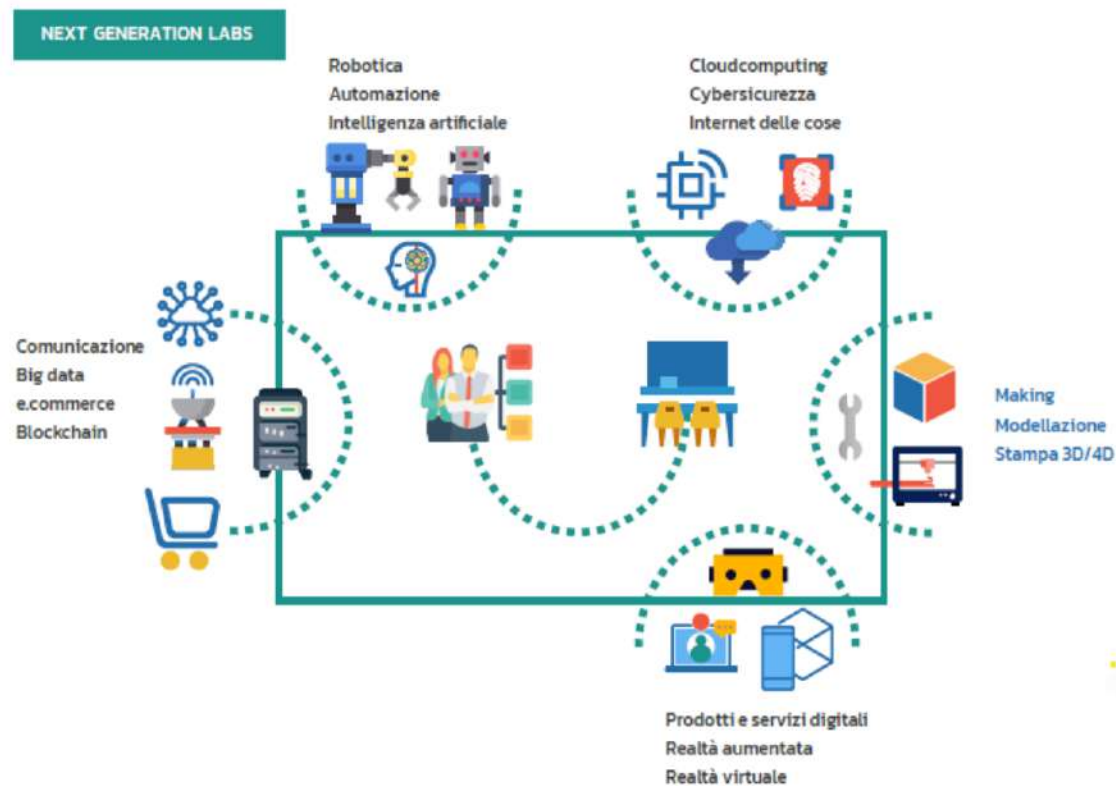
2. **Rafforzare gli spazi di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti attraverso, ad esempio:**
 - l'attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare,
 - la revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione

3. **Costituzione di reti di scuole innovative e creazione di gemellaggi,** promossi anche dagli Uffici scolastici regionali e dalle équipes formative territoriali, per
 - favorire l'allargamento della comunità di pratiche e lo scambio di risorse educative e di sperimentazioni.

Azione 2

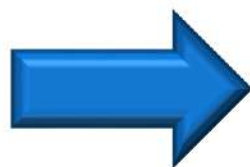
Next Generation Labs

Le istituzioni scolastiche del II Ciclo realizzeranno **«laboratori per le professioni digitali del futuro, capaci di fornire competenze digitali specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati, trasversali ai settori economici, in un contesto di attività autentiche e di effettiva simulazione dei luoghi, degli strumenti e dei processi legati alle nuove professioni.»**





Obiettivo Commissione europea



«Bussola per il
digitale 2030:
il modello
europeo per il
decennio
digitale»

Raggiungere entro il 2030
la quota di 20 milioni
di specialisti nell'UE
nel settore delle tecnologie
dell'informazione e della
comunicazione,
con una convergenza
tra donne e uomini.

Azione 2
Next Generation Labs

Continuum fra la scuola e il mondo del lavoro con
ambienti di apprendimento fluidi, multidimensionali e riconfigurabili dove

- vivere esperienze diversificate,
- sviluppare competenze personali in collaborazione con il gruppo dei pari,
- apprendere il lavoro di squadra,
- attivare percorsi di formazione curricolari, extracurricolari e PCTO;
- acquisire competenze digitali orientate al lavoro specifiche e trasversali ai **diversi settori economici**

- agricoltura e agroalimentare,
- automotive e meccanica,
- ICT,
- costruzioni,
- ambiente, transizione verde, energia,
- servizi finanziari,
- pubblica amministrazione,
- salute e benessere,
- manifattura,
- chimica e biotecnologie,
- trasporti e logistica,
- educazione, cultura,
- servizi professionali,
- turismo, etc.

Il gruppo di progettazione

sotto il coordinamento del dirigente scolastico, **individua gli ambiti tecnologici** sui quali disegnare, **secondo una prospettiva multidimensionale**, i laboratori.

Progettazione partecipata dei laboratori



- ✓ Fase iniziale di **ricognizione e mappatura dei diversi ambiti tecnologici di innovazione** legati all'**aggiornamento del profilo di uscita dello studente**.
- ✓ Utilizzo anche degli spazi esistenti, rifunzionalizzandoli sulla base:
 - dei nuovi arredi e attrezzature,
 - delle nuove competenze digitali richieste.
- ✓ Coinvolgimento di tutta la comunità scolastica e delle realtà culturali, sociali ed economiche sia locali che nazionali.

Opportunità per le scuole per ampliare la propria offerta formativa, adeguando e innovando i profili di uscita alle nuove professioni ad alto uso di tecnologia digitale

I laboratori saranno dotati di spazi e attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze digitali specialistiche, sulla base degli indirizzi di studio e in ambiti tecnologici differenziati:

- ✓ *robotica e automazione;*
- ✓ *intelligenza artificiale;*
- ✓ *cloud computing;*
- ✓ *cybersicurezza;*
- ✓ *Internet delle cose;*
- ✓ *making e modellazione e stampa 3D/4D;*
- ✓ *creazione e fruizione di prodotti e servizi in realtà virtuale e aumentata;*
- ✓ *comunicazione digitale;*
- ✓ *elaborazione, analisi e studio dei Big Data;*
- ✓ *economia digitale, e-commerce e blockchain...*

Azione 2
Next Generation Labs

PROGETTAZIONE

LABORATORI FISICI

Unico grande spazio aperto

↳ articolato in zone
e strutturato per fasi di lavoro
(*work based learning*),

Spazi comunicanti e integrati

↳ per valorizzare il lavoro in
gruppo all'interno del ciclo di
vita del progetto
(*project based learning*)



LABORATORI VIRTUALI

Ricorso alla realtà virtuale /
aumentata

↳ per simulare i contesti di
lavoro

Acquisizione di software e
piattaforme integrate con
l'utilizzo dei dispositivi.

Connettività diffusa in banda ultra larga e sperimentazione della tecnologia 5G

Azione 2
Next Generation Labs

I LABORATORI SARANNO

✔️ funzionali allo sviluppo delle

competenze digitali più avanzate
nelle discipline caratterizzanti il
percorso di studio,

➔ NEI LICEI

✔️ orientati al potenziamento delle

competenze digitali specifiche dei settori
economici connessi al profilo professionale
di uscita,➔ NEGLI ISTITUTI TECNICI E
PROFESSIONALI

✔️ e orientati allo svolgimento di:

Attività autentiche e
di effettiva
simulazione dei
contesti, degli
strumenti e dei
processi legati alle
professioni digitali.Esperienze di *job
shadowing*, tramite
l'osservazione
diretta e la
riflessione
dell'esercizio
professionale.Lavori in gruppo e
per fasi con
approccio
work based learning
e
*project based
learning*Ideazione,
pianificazione e
realizzazione di
prodotti e servizi

Prerequisiti per garantire un utilizzo efficace dei nuovi spazi professionalizzanti :

✓ progettare e realizzare percorsi di formazione curricolari, extracurricolari, PCTO, nell'ambito delle discipline di indirizzo, delle quote di autonomia e di flessibilità, sugli ambiti tecnologici selezionati da attuare in fase di attivazione dei laboratori;

✓ offrire ai docenti opportunità formative sull'insegnamento delle competenze digitali specifiche per le professioni digitali dei nuovi laboratori;

✓ adeguare il piano dell'offerta formativa all'arricchimento dei profili di uscita dello studente (curricoli flessibili orientati alle nuove professionalità...).

Nella fase di gestione dei laboratori e nella costruzione di percorsi condivisi PCTO, sarà **prezioso il contributo da parte delle università, degli istituti tecnici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative.**

per

stabilire nuove alleanze educative per **costruire percorsi di carriera adeguati alle nuove sfide della digitalizzazione.**



Normativa europea di riferimento

- 1 Conclusioni del Consiglio sull'istruzione digitale nelle società della conoscenza europee (2020/C 415/10)
- 2 Conclusioni del Consiglio sul contrasto alla crisi Covid-19 nel settore dell'istruzione e della formazione (2020/C 212 I/03)
- 3 Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027 – Ripensare l'istruzione e la formazione per l'era digitale
- 4 Realizzazione dello spazio europeo dell'istruzione
- 5 Regolamento (UE) 2021/817 del Parlamento europeo e del Consiglio del 20 maggio 2021 che istituisce Erasmus+



Normativa nazionale di riferimento

1 Linee guida DDI (DM n. 89/2020)

2 Legge n. 233/2021 (art. 24-bis) (azioni per lo sviluppo competenze digitali)

3 DM n. 851 del 27/10/2015 (Adozione PNSD)

4 Nota ministeriale 1° marzo 2018, n. 3645 (Indicazioni nazionali e nuovi scenari)

5 Legge n. 92/2019 (Introduzione educazione civica)

6 DM n. 161 del 14/06/2022

7 DM n. 218 del 08/08/2022

8 DM n.222 dell'11 agosto 2022

9 DL n. 36 del 30/04/2022

10 DL n. 152 del 06/11/2021

Documenti utili

1

DigComp 2.2

2

DigCompOrg

3

DigCompEdu

4

Linee guida INDIRE per il ripensamento e l'adattamento degli ambienti di apprendimento a scuola (2018)

5

Linee guida «FUTURA. Progettare, costruire e abitare la scuola» (2022)

RIDUZIONE DEI DIVARI TERRITORIALI E CONTRASTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA

Missione 4 - Componente 1 - Investimento 1.4:

Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nella scuola secondaria di I e II grado

INDICAZIONI PER LA PROGETTAZIONE ESECUTIVA DEGLI INTERVENTI



Gli «**Orientamenti per l'attuazione degli interventi nelle scuole**» contengono indicazioni su:

- ❑ Finalità e obiettivi delle azioni
- ❑ Orientamenti chiave per la progettazione degli interventi da parte delle scuole destinatarie degli interventi
- ❑ Tipologie di azioni
- ❑ Costituzione e compiti del *Team* per la prevenzione della dispersione scolastica
- ❑ Cronoprogramma
- ❑ Progettazione, monitoraggio e valutazione degli interventi
- ❑ Accompagnamento dei processi e supporto alle scuole

Un **successivo atto ministeriale** definerà «le modalità di attuazione delle azioni di prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica che le istituzioni scolastiche, nel rispetto degli obiettivi e dei milestone e target del PNRR e della relativa normativa nazionale ed europea, dovranno rispettare per la progettazione delle attività e la gestione delle risorse assegnate» (DM 170/2022)

AZIONI PREVISTE A LIVELLO NAZIONALE



Percorsi personalizzati per scuole più fragili negli apprendimenti

01

Programmi ed iniziative specifiche di mentoring, counseling, formazione e orientamento attivo

02

Potenziamento tempo scuola con progettualità mirate

03

Introduzione piattaforma per attività di tutoraggio e formazione online

04

Distribuzione territoriale nazionale, (particolare attenzione ad aree / scuole con maggiori divari negli apprendimenti)

05

Misure di accompagnamento per superare i divari territoriali e disuguaglianze

06

Certificazione dei risultati raggiunti e valutazione di impatto delle misure da parte dell'Invalsi.

07

CRONOPROGRAMMA



 **A monte del progetto**

Definizione Team per la prevenzione scolastica

composto da docenti e tutor esperti interni e/o esterni, ha il compito di:

- ▶ realizzare un'analisi di contesto;
- ▶ supportare nell'individuazione delle studentesse e degli studenti a maggior rischio di abbandono o che abbiano già abbandonato la scuola e nella mappatura dei loro fabbisogni;
- ▶ coadiuvare il dirigente scolastico nella progettazione e nella gestione degli interventi;
- ▶ raccordarsi con le altre scuole del territorio, con i servizi sociali, con i servizi sanitari, con le organizzazioni del volontariato e del terzo settore, attive nella comunità locale;
- ▶ favorire il pieno coinvolgimento delle famiglie.

 **Dati INVALSI 2022 a supporto del PNRR – Investimento 1.4**

Nel pieno rispetto della normativa sulla privacy, INVALSI fornirà alle scuole un **indicatore di fragilità** degli allievi utile per riconoscere gli alunni che manifestano segnali relativi a potenziali situazioni di disagio, fragilità e abbandono.

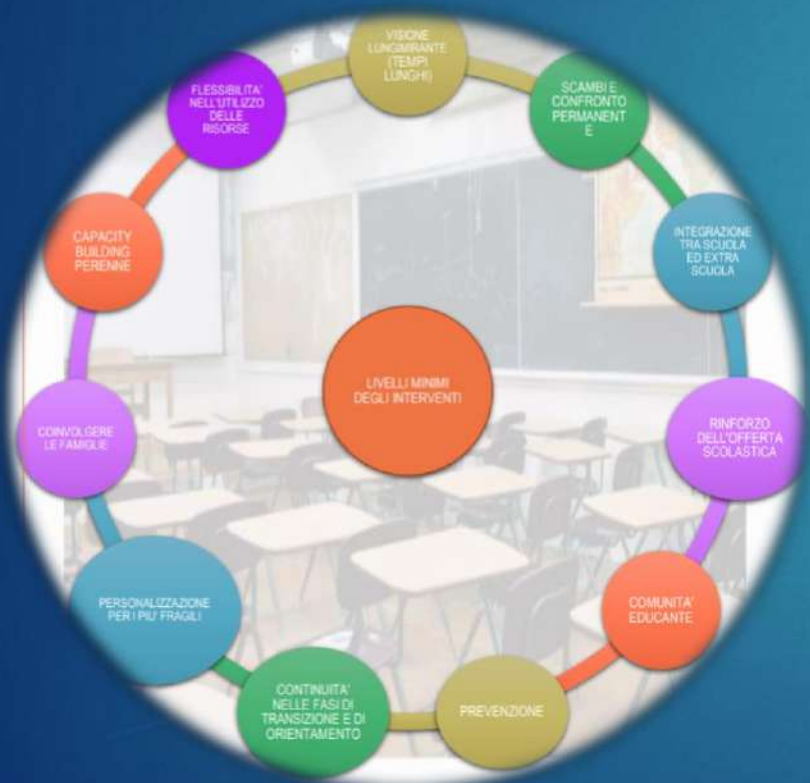
A monte del progetto

Definizione reti e partenariato

- ✓ Realizzazione progetti di rete con altre istituzioni scolastiche presenti sul territorio (compresi i CPIA) → sinergie territoriali, collaborazioni e scambi, anche attraverso occasioni sistematiche e continuative di "gemellaggi"
- ✓ Costruzione di una comunità educante anche tramite patti educativi territoriali → un'azione di sistema pluriennale, adattata alle specifiche realtà dei diversi territori
- ✓ Raccordo con gli altri soggetti del territorio (enti locali, enti di terzo settore, centri per l'impiego) → progettualità di ampio respiro per il miglioramento e arricchimento dell'offerta educativa
- ✓ Valorizzazione ruolo famiglie → prevenzione possibili conflitti scuola-famiglia e sinergia tra adulti.

Per una **co-progettazione degli interventi**

Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E
COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

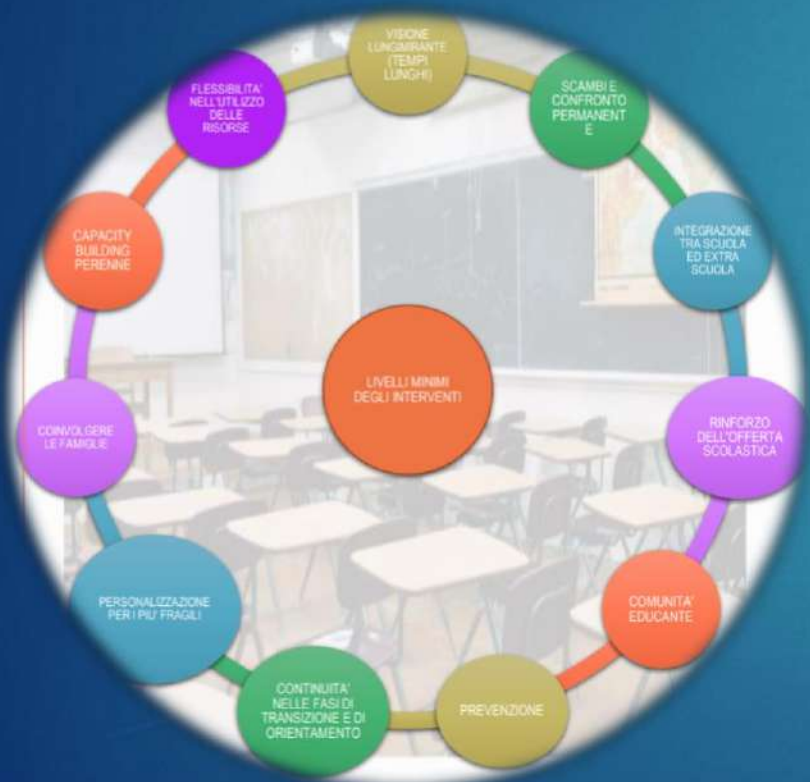
INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

PREVENZIONE

POTENZIAMENTO COMPETENZE
E PERSONALIZZAZIONE PERCORSI PER I PIÙ FRAGILI

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO

Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

Con piani pluriennali condivisi tra scuola e comunità

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

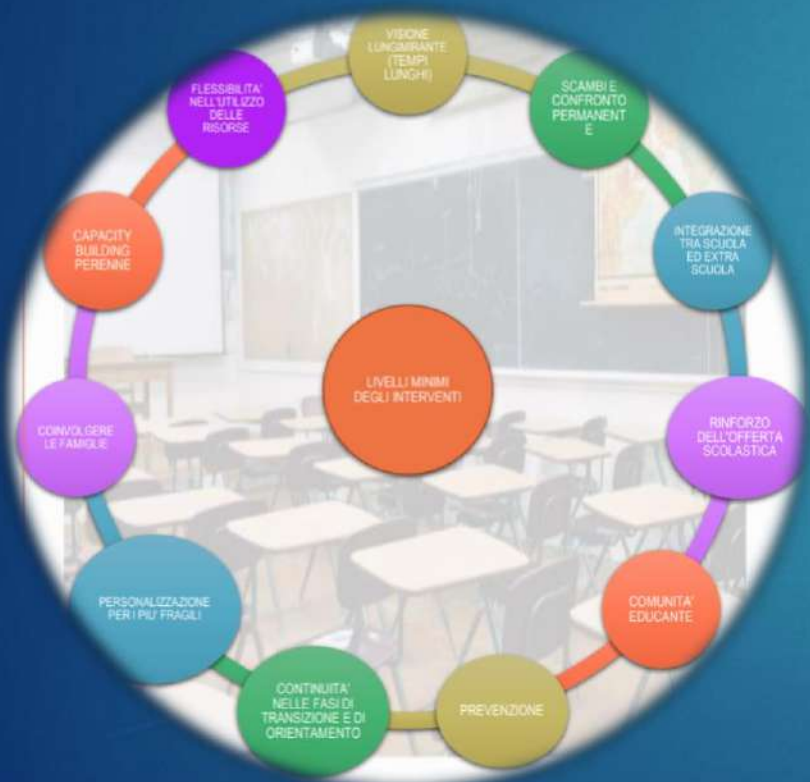
INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

PREVENZIONE

POTENZIAMENTO COMPETENZE E PERSONALIZZAZIONE Percorsi per i più fragili

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO

Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

con altre istituzioni scolastiche sul territorio (CPIA compresi) per affrontare insieme sfide e moltiplicare esperienze virtuose

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

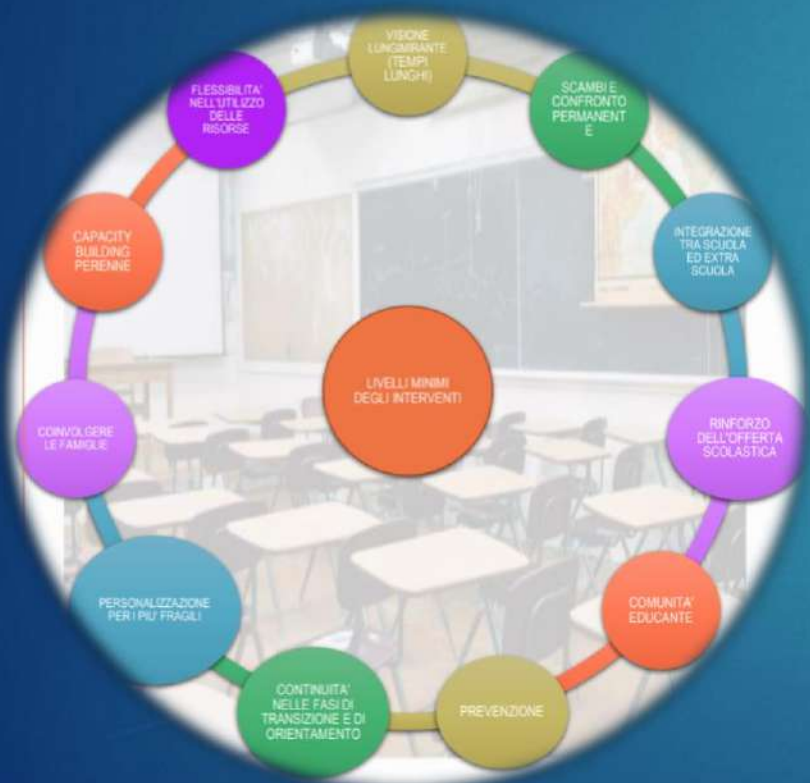
PREVENZIONE

POTENZIAMENTO COMPETENZE E PERSONALIZZAZIONE Percorsi per i più fragili

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO



Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

con patti educativi aperti a famiglie e territorio ed occasioni di formazione e partecipazione e con il coinvolgimento degli enti del Terzo settore

INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

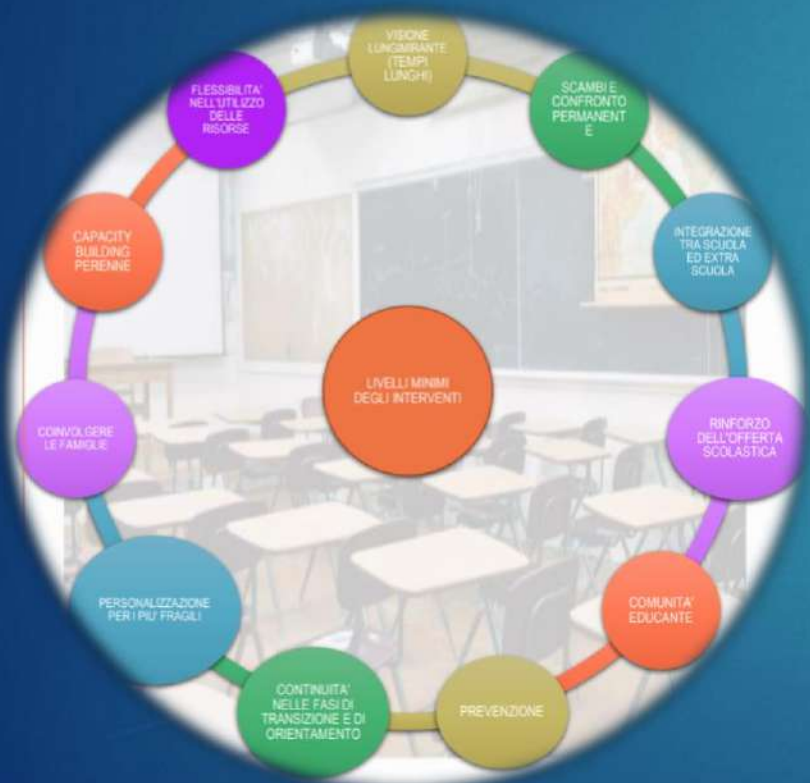
PREVENZIONE

POTENZIAMENTO COMPETENZE E PERSONALIZZAZIONE Percorsi per i più fragili

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO



Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

Ampliamento del tempo educativo negli spazi scolastici e in quelli del territorio in collaborazione con Enti locali

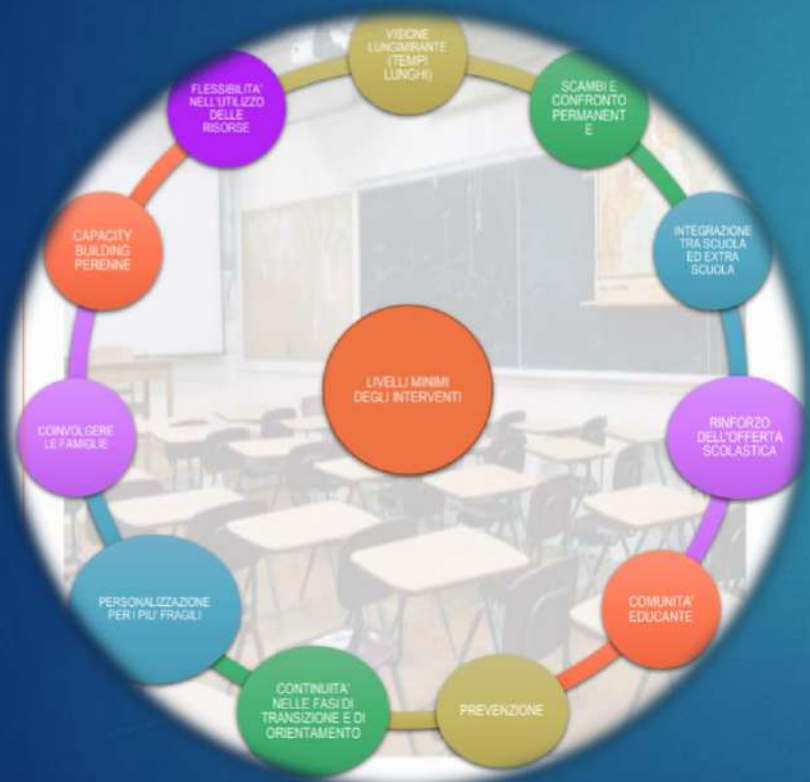


PREVENZIONE

POTENZIAMENTO COMPETENZE E PERSONALIZZAZIONE Percorsi per i più fragili

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO

Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

PREVENZIONE

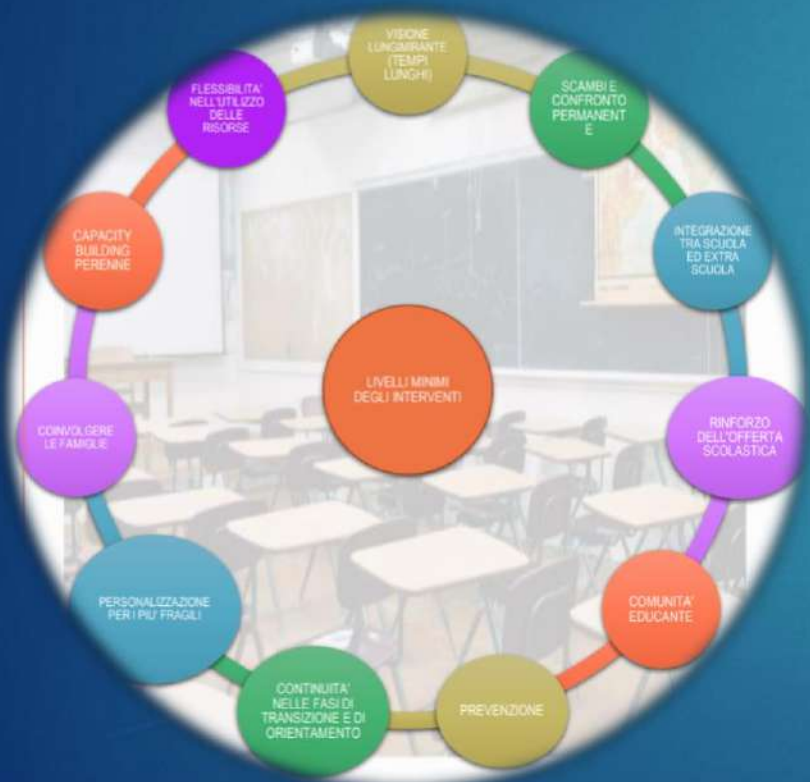
e monitoraggio per intervenire con tempismo su eventuali disagi



POTENZIAMENTO COMPETENZE E PERSONALIZZAZIONE Percorsi per i più fragili

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO

Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

PREVENZIONE

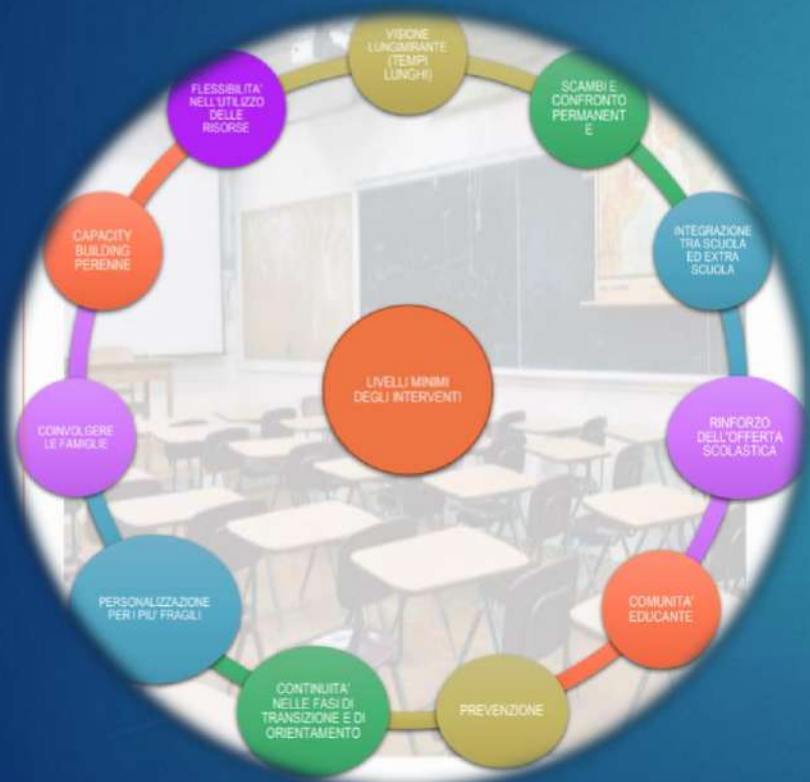
POTENZIAMENTO COMPETENZE E PERSONALIZZAZIONE PERCORSI PER I PIÙ FRAGILI

con attività laboratoriali, tutoraggio *on line* per i più fragili e ricorso a didattica laboratoriale

CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO



Orientamenti chiave alla base della progettazione



DURATA DELLE AZIONI

ESPERIENZE DI RETE

COMUNITÀ EDUCANTE, CO-PROGETTAZIONE E COINVOLGIMENTO FAMIGLIE E TERRITORIO

INTEGRAZIONE TRA SCUOLA ED EXTRA-SCUOLA

PREVENZIONE

POTENZIAMENTO COMPETENZE
E PERSONALIZZAZIONE PERCORSI PER I PIÙ FRAGILI

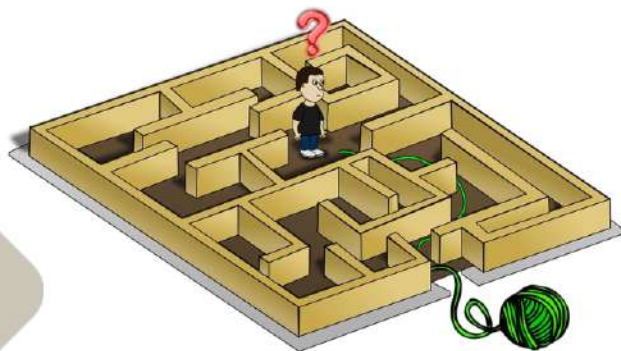
CONTINUITÀ NELLE FASI DI TRANSIZIONE E ORIENTAMENTO

con particolare attenzione all'orientamento tra scuola
secondaria di I e II grado



Orientamento formativo

L'investimento 1.4 è affiancato, infatti, dalla **“Riforma del sistema di orientamento”** che introduce **orientamento formativo per le classi quarte e quinte della scuola secondaria di II grado**, per accompagnare gli studenti nella scelta consapevole del percorso di studi o di ulteriore formazione professionalizzante (ITS), propedeutica all'inserimento nel mondo del lavoro.



Tre elementi necessari perché l'orientamento abbia senso ed efficacia:

- opzioni chiare di scelta per i percorsi successivi;
- spazi fisici riconoscibili;
- tutoring/mentoring* personalizzati.

FOCUS SULLE RELAZIONI D'AIUTO



MENTORING

Metodo di formazione che si basa su una relazione (formale o informale) uno ad uno, tra un soggetto con più esperienza (senior, mentor) e uno con meno esperienza (junior, mentee).

Il mentore mette a disposizione sapere, competenze ed esperienza **per favorire la crescita personale e professionale del mentee.**

Condivisione di sapere/esperienze e sviluppo della persona e del suo piano di carriera

COUNSELING

Forma di consulenza alle persone, in cui uno o più soggetti si rivolgono ad un counselor **per facilitare i conflitti e cercare di rispondere a un bisogno specifico**, relativo all'ambito familiare, ai rapporti affettivi, agli ambiti lavorativi e di autorealizzazione.

Sviluppo consapevolezza individuale, autonomia decisionale e coordinamento risorse personali

TUTORING

Processo di «formazione» dove una figura più esperta accompagna un soggetto nella sua «crescita».

Il tutor, da una lato, insegna, trasmette conoscenza, crea e condivide i contenuti, dall'altro orienta.

Predisposizione ambienti a sostegno della crescita umana e professionale

COACHING

Metodo di sviluppo dei singoli, dei gruppi e delle organizzazioni, basato sul **riconoscimento**, la **valorizzazione** e **l'allenamento delle potenzialità**, per il raggiungimento di obiettivi concordati insieme.

Si liberano le potenzialità di una persona perché riesca a portare al massimo il suo rendimento

AZIONI DA PROGETTARE

a titolo esemplificativo...



tenendo conto del confronto con il territorio, dell'analisi di contesto e del rapporto di autovalutazione (RAV).



Piattaforma online attività di mentoring e formazione

75

disponibile in **versione sia desktop sia mobile**, anche attraverso apposita app



livelli elevati di **usabilità, accessibilità, sicurezza, protezione, privacy**, da parte dei diversi profili di utenza (ds, mentor/tutor, studenti...)



specifico servizio di notifiche per tutti gli utilizzatori



piena accessibilità alle persone con disabilità



Canale di interazione semplice, diretto e personalizzato, fra mentor e studente per:

- veicolare contenuti didattici e di orientamento,
- favorire la comunicazione e il monitoraggio continuo dei processi di apprendimento e di insegnamento,
- condividere agenda, tempi e obiettivi
- offrire risposte e rinforzi motivazionali costanti allo studente durante tutto lo svolgimento delle attività.

Decreto Ministeriale n. 361 del 29/12/2021

Gruppo di Supporto PNRR Puglia

Piattaforma online attività di mentoring e formazione

76

disponibile in **versione sia desktop sia mobile**, anche attraverso apposita app



livelli elevati di usabilità, accessibilità, sicurezza, protezione, privacy, da parte dei diversi profili di utenza (ds, mentor/tutor, studenti...)



specifico servizio di notifiche per tutti gli utilizzatori



piena accessibilità alle persone con disabilità



Tipologie di funzionalità

AGENDA,
per definizione di impegni e attività condivise

CHAT,
per comunicazione diretta fra mentor e studente

TRAGUARDI,
per definizione di obiettivi, tempi e monitoraggio dei risultati

TRAINING,
spazio di condivisione di documenti e materiali per la formazione, brevi survey e verifiche sui progressi registrati

PROFILO UTENTE,
contenente dati non sensibili sui traguardi, attestazioni, elenco dei percorsi attivati.

Specifica area pubblica di presentazione e tutorial per l'utilizzo con strumenti atti a garantire un supporto multicanale agli utenti

[Decreto Ministeriale n. 361 del 29/12/2021](#)

Gruppo di Supporto PNRR Puglia

RISULTATI ATTESI DEGLI INTERVENTI

- ✓ miglioramento apprendimenti e dei livelli di competenze disciplinari e trasversali raggiunti;
- ✓ diminuzione dell'abbandono e delle assenze;
- ✓ miglioramento delle competenze di comune progettazione e riflessione di docenti ed educatori;
- ✓ consolidamento di un modello di scuola inclusiva improntato a inter-professionalità, innovazione didattica, co-progettazione, co-programmazione;
- ✓ forte interazione tra scuola, comunità educante, enti locali e territorio.

Normativa di riferimento

- 1 DM n. 170 del 24/06/2022
- 2 DM n. 361 del 29/12/2021
- 3 DL n. 36 del 30/04/2022
- 4 DL n. 152 del 06/11/2021
- 5 DL n. 117 del 03/07/2017

Documenti utili e Sitografia

1 <https://www.invalsiopen.it/>

2 <https://italiadomani.gov.it>

3 [Orientamenti per l'attuazione degli interventi nelle scuole](#)

4 [Rapporto INVALSI - 06/2022](#)

5 [SAVE THE CHILDREN, Rapporto «Alla ricerca del tempo perduto» 09/2022.](#)

Come presentare un progetto



Navigare:
Home page area riservata



Progettazione

Consente di visualizzare i nuovi avvisi/decreti attivi e di procedere alla creazione di una proposta progettuale



Gestione

Consente di gestire i progetti autorizzati dal Ministero e di monitorarne lo stato



Comunicazioni

Consente di rimanere aggiornati su novità e scadenze



Assistenza

Consente di interagire con l'Amministrazione per eventuali dubbi o chiarimenti

Come presentare un progetto



Navigare: Progettazione

In questa sezione è presente l'elenco degli avvisi/decreti per i quali è possibile presentare un progetto.

HOME PROGETTAZIONE GESTIONE COMUNICAZIONI ASSISTENZA PROFILO						
Progettazione Presenta i tuoi progetti						
Visualizza		Filtra per		Ricerca chiave		
Affidamenti	Apertura	Chiusura	Stato progetto	Data Inizio	Azioni	
Rafforzamento di infrastrutture di formazione	14/02/2022 13:26	28/02/2022 18:26	INOLTTRATO	23/02/2022 17:31	🔍	
Ristrutturazione ambienti scolastici	24/02/2022 11:07	16/06/2022 11:07	IN LAVORAZIONE		✎ 🗑️	
Rafforzamento e creazione di infrastrutture di Ricerca	12/01/2022 10:33	20/06/2022 10:33	INOLTTRATO	23/02/2022 11:41	🔍	
Costruzione di mense scolastiche	01/01/2022 15:08	16/04/2022 15:08	IN LAVORAZIONE		✎ 🗑️	
Creazione di aree adibite a progetti extrascolastici	17/12/2021 13:07	11/12/2022 13:07	INOLTTRATO	04/03/2022 17:09	🔍	
Potenziamento delle aree gioco	01/05/2022 17:11	14/04/2022 17:11	AUTORIZZATO		🔍	
Potenziamento delle infrastrutture per lo sport a scuola	01/02/2022 11:51	20/05/2022 11:51	NON AVVIATO		+	

Visualizzato righe da 1 a 7 di 7 righe



Consente di **modificare** un progetto in lavorazione



Consente di **eliminare** un progetto in lavorazione



Consente di **visualizzare** un progetto inoltrato o autorizzato



Consente di **inserire** un nuovo progetto

Come presentare un progetto



Come creare un Progetto a costi reali

La creazione di un **Progetto a costi reali** è organizzata in steps.



1 Dati generali

Informazioni dell'**avviso/decreto di riferimento** e inserimento **dati principali** relativi al progetto

2 Intervento

Visualizzazione e inserimento delle **informazioni** legate al singolo **intervento**

3 Indicatori e target

Inserimento **valore programmato di indicatori** e **visualizzazione del valore obiettivo del target** assegnato alla singola scuola

4 Documenti*

Caricamento della eventuale documentazione relativa al progetto richiesta dall'**avviso/decreto**

5 Piano finanziario

Inserimento dei **dati finanziari** del progetto

6 Riepilogo progetto

Visualizzazione di **tutti i dati** inseriti nel progetto

7 Inoltro

Firma e inoltro della **scheda progetto** e dell'**accordo di concessione**

*Sezione presente solo se prevista. In caso di assenza, la numerazione delle sezioni successive subisce una variazione.

Come presentare un progetto

1

Dati generali: sezioni

Avviso/decreto di riferimento

Sezione in cui è possibile visualizzare i dati dell'avviso/decreto e inserire le informazioni generali del progetto

Codice Unico di progetto (CUP)

Sezione in cui è possibile generare e inserire il codice CUP.

Dati del tuo progetto

Sezione in cui è possibile inserire i dati generali relativi al progetto:

- Titolo progetto *
- Descrizione sintetica del progetto *
- Data inizio progetto prevista *
- Data fine progetto prevista *

Legale Rappresentante

Nome*	Cognome*
Codice Fiscale*	Email*
Telefono*	Dati precompilati

Referente del progetto

Nome*	Cognome*
Email*	Telefono*

Dati del proponente

Denominazione scuola meccanografico	Codice
Città	Provincia

Sezione in cui è possibile inserire i dati generali relativi al progetto

Per poter abilitare tutte le funzioni di compilazione del progetto è necessario compilare e salvare dapprima i dati presenti in questa sezione.

2

Come presentare un progetto

Intervento: sezioni

Dettaglio intervento

Sezione in cui sono riportate le informazioni principali dell'intervento previsto dall'avviso/decreto

Sezione Partner

Sezione in cui è possibile inserire i partner che saranno coinvolti (sezione presente solo se previsto dall'avviso/decreto).

Descrizione dell'intervento

Sezione in cui vengono riportate le domande previste dall'avviso/decreto a cui è necessario rispondere per poter presentare il progetto; ad esempio:

- Descrizione della proposta.
- Numero di ambienti che verranno allestiti.
- Quali dotazioni saranno disponibili negli ambienti previsti?
ecc. ecc.

3

Come presentare un progetto

Indicatori e target

Sezione dedicata agli indicatori e target collegati al progetto.

Indicatori

Per ciascun indicatore il valore programmato può essere assegnato dall'amministrazione o richiesto alla scuola, che dovrà inserire un valore numerico. Ulteriori informazioni verranno inserite in piattaforma

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	8000
I5	INDICE DESI N.2 (CAPITALE UMANO)	I - IMPATTO		608

Target

In questa sezione sono riportati i target assegnati a ciascuna scuola da raggiungere e rendicontare entro i termini indicati (trimestre, anno...)

DOCUMENTO INFORMATIVO CURATO DAL GRUPPO DI SUPPORTO PNRR E PON

Dirigente	Melilli Vincenzo	(Referente regionale PNRR)
Dott.ssa	Coluccia Barbara	(Gestione progettazione e didattica)
Dott.	Mileto Alessandro	(Gestione amministrativo-contabile)
Dott.ssa	Monopoli Lidia	(Supporto amministrativo PON)