

I.C. “G. Marconi”, Ceggia 4.0: la scuola del domani è oggi

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA

Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università

Investimento 3.2: Scuola 4.0



La digitalizzazione delle scuole

I 5 obiettivi del PNRR ITALIA

1

Linea di investimento 2.1

Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione del personale scolastico

2

Linea di investimento 3.1

Nuove competenze e nuovi linguaggi

3

Linea di investimento 3.2

Scuola 4.0 - Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori

4

Linea di investimento 1.4

Sviluppo del sistema di formazione professionale e terziaria (ITS)

5

Linea di investimento 1.1

Piano di sostituzione di edifici scolastici e di riqualificazione energetica

L'INVESTIMENTO 3.2 "SCUOLA 4.0 – SCUOLE INNOVATIVE, NUOVE AULE DIDATTICHE E LABORATORI"

Prevede la trasformazione di classi in ambienti di apprendimento innovativi, riferendosi ad un *ecosistema di apprendimento*, formato dall'incrocio di luoghi, tempi, persone, attività didattiche, strumenti e risorse. Non si tratta unicamente dell'acquisto di strumentazioni tecnologiche ma anche un ripensamento dell'organizzazione di tempi, spazi e metodologie didattiche.

**PON
SmartClass**

**Spazi e strumenti
per le STEM
(PNSD)**

**PON Digital
Board**

**9 aule
tematiche**

**10 aule plus
con "piazze di
colore"**

L'INCLUSIVITA'

**PARI
OPPORTUNITA'**

**SUPERAMENTO
DIVARI DI GENERE**



ANALISI PRELIMINARE

**MISURE DI
ACCOMPAGNAMENTO**



LA NOSTRA PROPOSTA PROGETTUALE



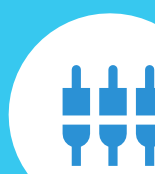
**AMBIENTI CHE
SI INTENDONO
REALIZZARE**

**INNOVAZIONI
ORGANIZZATIVE,
DIDATTICHE, CURRICOLARI
E METODOLOGICHE**



IMPATTO EDUCATIVO

**MODALITA'
ORGANIZZATIVE DEL
GRUPPO DI
PROGETTAZIONE**



**Progetto
Innovamenti+**

**Piattaforma
ScuolaFutura**

**Interventi formativi
proposti da A.D.**

ORGANIZZATIVE

DIDATTICHE

CURRICOLARI

METODOLOGICHE

AULE TEMATICHE: AMBITI

DISCIPLINE STEM

S: giocare con le scienze (esperimenti scientifici tra reale e virtuale)

T: giocare con il coding, la robotica e l'elettronica educativa

E: lavorare con la progettazione e modellazione 3D

M: giocare con numeri, matematica visuale, geometria dinamica

AREA LINGUISTICA

Sviluppo di competenze linguistiche e memorizzazione del lessico attraverso conversazione e debate su episodi di attualità, collaborazione in documenti condivisi in club o redazioni, visione e riflessione su video in lingua originale per migliorare la pronuncia e le capacità di comprensione e per sostenere la motivazione ad apprendere.

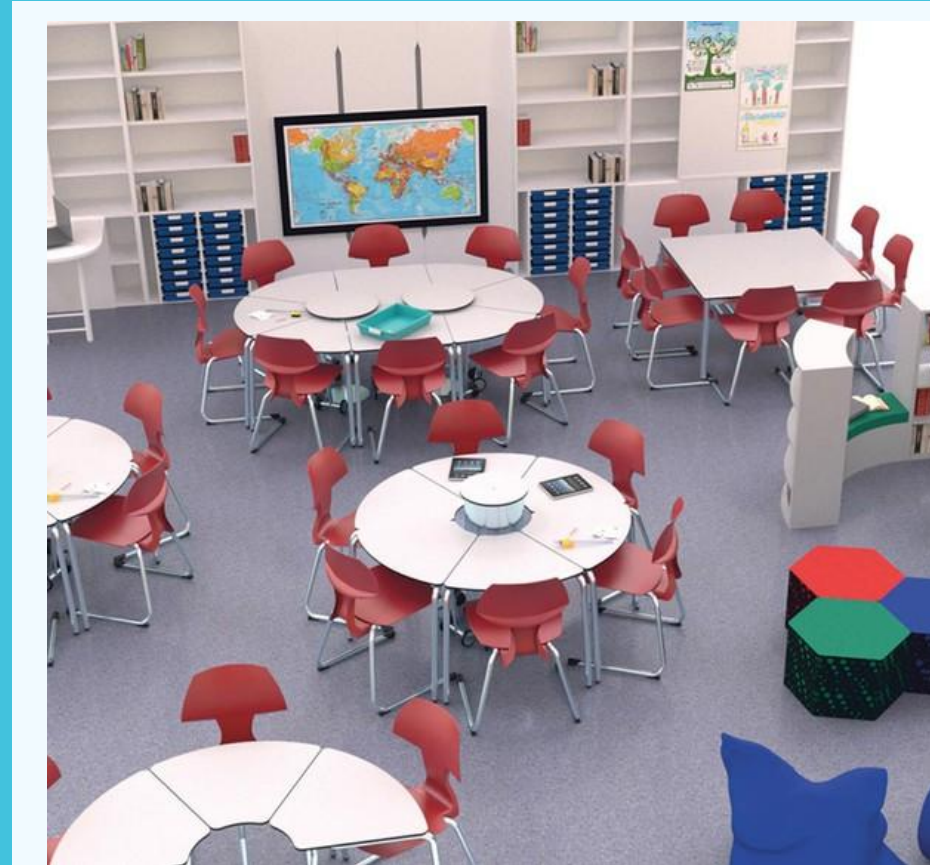
AMBITO ARTISTICO ESPRESSIVO

Creazione e fruizione (anche attraverso spazi espositivi) di contenuti realizzati attraverso i linguaggi artistico-espressivi, anche con l'ausilio della tecnologia: approfondimenti a tema artistico e musicale attraverso la realizzazione di locandine, brochure, video e animazioni, visite virtuali...

AMBITO UMANISTICO- LETTERARIO

Sviluppo di attività di conversazione e scrittura collaborativa ricerche, mappe, condivisione di informazioni ed elaborati attraverso bacheche multimediali, realizzazione e fruizione di tour virtuali, attività di storytelling (anche digitale)..

AULE TEMATICHE: ESEMPI



AULE PLUS: APRIAMO LE CLASSI

Le “aule-plus” sono intese come spazi formati da una o più aule ed un'*area di espansione* (connettivo antistante l'ingresso delle stesse) condivisa. Tali aule rispettano i requisiti di ambiente innovativo in quanto dispongono di una componente digitale (smart board di classe ed eventuali tablet) e di un arredo modulare posto nell'area di espansione. Consentendo, così, l'applicazione di diverse metodologie didattiche contemporaneamente, attività dinamiche ed importanti momenti di incontro e condivisione tra alunni di classi e anche età differenti.

AULE PLUS: ALCUNI ESEMPI



"PIAZZE DI COLORE"

Si tratta di ampi spazi a servizio della didattica come bacino di apprendimento costante.

All'occorrenza possono diventare delle zone dedicate ad esposizioni temporanee, legate a particolari ricorrenze (Giornata della Gentilezza, World Water Day, Giornata della Memoria, Giornata Mondiale della Consapevolezza sull'Autismo, Safer Internet Day e Giornata nazionale contro il bullismo e il cyberbullismo, Europe CodeWeek...) o attività e progetti ai quali si sono dedicate le classi (Progetto Accoglienza, InnovaMenti, Progetto Carnevale, Educazione stradale...).

"PIAZZE DI COLORE": ALCUNI ESEMPI





**AULE DA REALIZZARE NEI PLESSI DI
SCUOLA SECONDARIA DI I°
E NEI PLESSI DI
SCUOLA PRIMARIA
DEL NOSTRO ISTITUTO**



"G. MARCONI"

- 1 aula tematica finalizzata all'apprendimento delle STEM
- 1 aula tematica finalizzata all'apprendimento e alla conversazione in lingua
- 1 aula tematica finalizzata all'approfondimento della lingua italiana e della geografia
- 2 aule plus
- 1 "piazza di colore"

"G. LEOPARDI"

- 1 aula tematica finalizzata all'apprendimento delle STEM
- 1 aula tematica e finalizzata all'apprendimento e alla conversazione in lingua
- 1 aula tematica per l'apprendimento delle arti

"C. COLLODI"

- 2 aule tematiche finalizzate all'apprendimento delle STEM
- 6 aule plus
- 1 "piazza di colore"

"E. FILIBERTO"

- 1 aula tematica finalizzata all'apprendimento delle STEM
- 2 aule plus
- 1 "piazza di colore"

