

FUTURA

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

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE e DEL MERITO

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

ISTITUTO COMPRENSIVO DI TOLFA C.U. VIA LIZZERA

(Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria I Grado) – Cod. Min. RMIC89400P

Via Lizzera, 19 – 00059 TOLFA (RM) - Tel.0766 92036 - C.F. 83003920580

codice iPA: istsc_rmic89400p – codice univoco per la F.E.: UFF4VR

E-mail Istituzionale RMIC89400P@istruzione.it, P.E.C. RMIC89400P@pec.istruzione.it

Sito web www.comprensivotolfa.edu.it



U.O. Responsabile del documento: didattica

STRATEGIA SCUOLA 4.0

I.C. TOLFA

Aggiornamento all'atto di indirizzo triennio del Dirigente scolastico 2022/25

a.s. 2023/24

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

1. INTRODUZIONE:

Maria Montessori ha visto lo spazio come “maestro”, Loris Malaguzzi lo ha definito “terzo educatore”: partendo da queste considerazioni, il nostro Istituto ha ragionato per creare una progettazione degli ambienti scolastici visti come facilitatori e influenzatori dell'apprendimento e dell'insegnamento.

Il periodo storico che stiamo vivendo e che abbiamo vissuto, nostro malgrado, ha visto la scuola di fronte al problema di reinventare la metodologia di insegnamento nonché la necessità di modellarsi sulle richieste dirette o indirette dei discenti, immersi in un “universo” di tecnologia, che del mondo del lavoro. I nostri ragazzi benchè in una età ancora lontana dal mondo del lavoro, spingono verso richieste di una didattica innovativa, improntata sull'acquisizione di competenze in linea con lo sviluppo della società, in continuo mutamento.

Ed è quindi dalla considerazione che “il modello tradizionale di spazio di apprendimento non sia più oggi in linea con le esigenze didattiche e formative delle studentesse e degli studenti rispetto alle sfide poste dai cambiamenti culturali, sociali, economici, scientifici e tecnologici del mondo contemporaneo” che si è basata l'azione del Gruppo di Progettazione, nominato nel nostro Istituto, per affrontare la sfida offerta dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR). Non

L.S. a.s. 23/24

sono sufficienti naturalmente solo lo spazio e la tecnologia per creare un ambiente innovativo, ma sono fondamentali la formazione, l'organizzazione del tempo e le metodologie didattiche.

Le linee guida Piano scuola 4.0 hanno dato alle scuole le direttive per poter utilizzare le assegnazioni del Piano suddetto.

In particolare le scuole del primo ciclo, si trovano ad essere inserite nel Framework 2:

“ **Next generation Classrooms** ” per la progettazione di ambienti di apprendimento educativi.

L'istituto ha lavorato durante l'a.s. 2022/23 alla stesura del progetto denominato “Un futuro per 1000 idee” elaborato dal Gruppo di progettazione che ha visto il nascere di 18 ambienti dedicati alle discipline ad uso della scuola primaria ed infanzia.

Questo documento che si affianca all'Atto di indirizzo del Dirigente scolastico per il triennio 2022-25, vuole dare delle indicazioni sulla fruizione di detti ambienti e sulle loro caratteristiche.

Nella progettazione degli spazi si è tenuto conto alle caratteristiche di apprendimento, con particolare riguardo al genere e alle disabilità, creando ambienti inclusivi, sicuri ed efficaci per tutti. Uno studio attento della ricognizione di ambienti già esistenti e delle necessità dei nostri ragazzi, ha potuto individuare le discipline interessate, prevedendo ambienti di apprendimento misti, aule del futuro e aumentate dalla tecnologia.

Nel *design* delle aule, si è tenuto conto delle indicazioni per realizzare ambienti fisici di apprendimento innovativi di livello intermedio, ossia con la presenza di:

- arredi modulari, mobili e facilmente riposizionabili;
- monitor interattivi (TV-Touch);
- Dispositivi digitali per ogni discente.

Come scelta organizzativa si è preferito l'utilizzo di aule dedicate alle discipline: il modello “*mobile*”, basato sulla rotazione delle classi, permetterà l'ottimizzazione dell'utilizzo degli ambienti a tutti i gruppi classe.

Nell'individuazione delle discipline si è tenuto conto dei risultati delle prove InValSI e quindi del RAV e della conseguente progettazione del Piano di miglioramento e di formazione della scuola.

Partendo dagli spazi esistenti e dalle opportunità di sfruttare aule già dedicate, si è proceduto alla progettazione di massima, per la scuola secondaria e primaria, utilizzando come previsto dalle Linee guida, la metà delle aule esistenti nei singoli plessi.

È nata quindi la seguente progettazione:

2. PROGETTAZIONE

Denominazione ambiente	Nome ambienti	Numero ambienti	Plesso
Lingua inglese	“Lingue in progress”	1+1	sec. I gr. plessi di Allumiere e Tolfa
Arte e immagine/tecnologia	“VISSI D'ARTE”	1+1	sec. I gr. plessi di Allumiere e Tolfa
Scienze/Stem	“A tutto ... STEM”	1+1	sec. I gr. plessi di Allumiere e Tolfa
Lingua inglese	“ Germinazioni ”	2+2	primaria plessi di Allumiere e Tolfa
Coding/tecnologia/scienze	1,2,3 CODING! (I, II E III) PROGRAMMO E MI DIVERTO (IV E V)	2+2	primaria plessi di Allumiere e Tolfa
Umanistiche	“Libri in cartella”	2+1	primaria plessi di Allumiere e Tolfa
Pluridisciplinare	Officina Creativa: “La pratica è il tutto “	1	Santa Severa Nord

La strategia messa in atto dovrà essere affiancata da misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. Il Collegio nella sua progettazione annuale dovrà partire dalla trasformazione in atto a seguito dei progetti PNRR al fine di allinearsi al cambiamento apportato dalla nuova visione della didattica e degli spazi fisici e virtuali di apprendimento. È necessario infatti che la progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative (apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle *multiliteracies* ed *edebate*, *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.