



*Ministero dell'Istruzione e del Merito
(M.I.M.)*



Circolo Didattico «San Giovanni Bosco»

71043 MANFREDONIA – FG

Via Cavolecchia, 4 – CF: 92072510719 – CM: FGEE113005
Codice unico ufficio (CUU): UAI8QU; CODICE IPA: 41M5YBG2
Tel.: 0884585923 - Fax: 0884516827

Sito web: www.cdsangiovannibosco.edu.it

PEO: fgee113005@istruzione.it - PEC fgee113005@pec.istruzione.it

Prot. 3370/II.5

Manfredonia, 29 novembre 2022

Atto di Indirizzo del Dirigente Scolastico - Integrazione

*Al Collegio dei Docenti
e, p.c.: Al Consiglio di Circolo
Al DSGA e al Personale ATA
Sito Istituzionale/Atti*

OGGETTO: INTEGRAZIONE ATTO DI INDIRIZZO DEL DIRIGENTE SCOLASTICO GIÀ DIRAMATO CON [PROT. 2352/II.5 DEL 5/9/2022](#) PER L'AGGIORNAMENTO DEL PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA 2022-2025 (ART. 1, COMMA 14 LEGGE 107/2015) IN RELAZIONE AL PNRR – SCUOLA 4.0



Premesse: la presente Direttiva del Dirigente Scolastico si pone l'obiettivo di fornire una chiara indicazione sulle integrazioni che si rendono necessarie al PTOF per l'anno scolastico 2022/2023, in riferimento ai nuovi sviluppi normativi, nonché in coerenza con le esigenze che emergeranno dai documenti strategici della scuola.

In cosa consiste il Piano Scuola 4.0?

Si tratta di un piano di investimento per completare la modernizzazione degli ambienti scolastici italiani. Il Piano Scuola 4.0 è una occasione di innovazione degli ambienti didattici per tutte le scuole, del primo e del secondo ciclo (educazione e metaverso nel PNRR).

AZIONE 1

L'ambiente d'apprendimento così concepito è uno spazio che non si appiattisce più alla sola didattica frontale/trasmissiva, ma che promuove la *didattica attiva e collaborativa/cooperativa* e che, quindi, dovrà includere accesso a contenuti digitali e software, dispositivi innovativi per promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica educativa.

La ricerca sugli ambienti di apprendimento innovativi

La storia della pedagogia e della ricerca educativa ha offerto rilevanti contributi sull'influenza dei luoghi, degli spazi e degli ambienti nel processo di apprendimento.

La ricerca internazionale più recente ha posto particolare attenzione su quali siano i processi di preparazione necessari per la transizione verso i nuovi spazi, i tipi di pratiche didattiche innovative che possono essere abilitate da questi spazi (apprendimento attivo, collaborativo, interazioni sociali, etc.), le culture organizzative, la *leadership*, il ruolo dei docenti alla base del loro più

efficace utilizzo, il *design* degli spazi e degli arredi, le tecnologie migliori per abilitare gli ambienti all'apprendimento, le relazioni tra spazio interno ed esterno e tra ambienti digitali e fisici.

Molte sono le denominazioni e le definizioni prodotte nell'ambito della ricerca per descrivere questi spazi arricchiti dalle tecnologie: ambienti moderni di apprendimento, ambienti di apprendimento misti, classi del futuro, ambienti aumentati dalla tecnologia. Come già auspicato nelle *Conclusioni del Consiglio europeo sull'istruzione digitale nelle società della conoscenza europee* del 2020, è necessario avvalersi della ricerca per promuovere soluzioni pedagogiche innovative e contribuire alla definizione, all'attuazione e alla valutazione delle politiche, utilizzando i risultati delle pubblicazioni e degli studi pertinenti in materia di istruzione digitale realizzati dagli Stati membri e dalle organizzazioni internazionali, in particolare l'OCSE, l'UNESCO e il Consiglio d'Europa.

L'**Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico (OCSE)** ha definito alcune caratteristiche degli ambienti fisici di apprendimento, che devono 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).

L'OCSE ha definito ***l'ambiente di apprendimento innovativo*** quale un insieme organico che abbraccia l'esperienza di apprendimento organizzato per determinati gruppi di alunni/studenti intorno a un singolo "nucleo pedagogico", che va oltre una classe o un programma predefinito, include le attività e i risultati di apprendimento (non è solo un "luogo" dove si svolge l'apprendimento), gode di una *leadership* comune che assume decisioni di progettazione su come migliorare l'apprendimento per i suoi partecipanti. Riveste, quindi, una grande rilevanza il ruolo dei docenti nella gestione dello spazio, che viene valorizzato da 7 principi dell'apprendimento che devono essere tenuti presenti per progettare gli ambienti di apprendimento innovativi:

Principi dell'apprendimento per progettare gli ambienti

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 <i>feedback</i> 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.

Accanto alla progettazione fisica, occorre, quindi, innovare 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). Questo processo ***trasformativo*** implica che le scuole diventino "organizzazioni formative" con una *leadership* formativa sostenuta da strategie e innovazioni molteplici, con l'apertura al partenariato con famiglie e comunità, istruzione superiore, istituzioni culturali, media, imprese, altre istituzioni scolastiche.

L'**UNESCO** ha dedicato una specifica attenzione al concetto di "ambiente di apprendimento intelligente" in un'accezione non solo fisica, ma anche virtuale, definendolo come un sistema adattivo di tipo tecnologico che mette il discente in primo piano, migliora le sue esperienze di apprendimento in base alle caratteristiche personali, alle preferenze e ai progressi conseguiti,

favorisce un impegno crescente aumentando l'accesso alla conoscenza con adeguato accompagnamento e *feedback*, utilizza i media e le risorse di intelligenza artificiale, reti neurali e *smart-technologies*.

Il **Consiglio di Europa** riafferma che, per realizzare l'obiettivo 4 sulla qualità dell'educazione degli Obiettivi di sviluppo sostenibili dell'Agenda 2030, è necessario costruire e migliorare le strutture educative che siano sensibili ai bambini, alle disabilità e al genere, e che forniscano ambienti di apprendimento sicuri, non violenti, inclusivi ed efficaci per tutti.

Occorre introdurre il cambiamento nell'ambiente esistente per consentire ai docenti di organizzare il loro insegnamento in modo diverso, prototipare e sperimentare nuove disposizioni spaziali della classe e nuove metodologie didattiche, guidando il processo di trasformazione e attivando **risorse interne di supporto e di accompagnamento**. Altrettanto importante è il processo di **progettazione dell'ambiente di apprendimento**, che può anche includere una fase di **progettazione partecipata**, allargata ai docenti e agli studenti e guidata dai progettisti degli ambienti, in grado di promuovere un **design** di aula in linea con i metodi di apprendimento innovativi praticati dai docenti.

Per realizzare **ambienti fisici di apprendimento innovativi**, oltre allo spazio fisico, è necessario disporre di **arredi** e di **tecnologie** a un livello più avanzato rispetto a quelli base di cui oggi già dispongono le scuole. A un livello intermedio gli ambienti sono caratterizzati da arredi mobili, modulari e scrivibili, che permettono un maggior grado di flessibilità per consentire una rapida riconfigurazione dell'aula nella quale sono presenti monitor interattivi intelligenti, dispositivi digitali per gli studenti con connessione *Wi-Fi*, piattaforme *cloud*. Ad un livello più avanzato gli arredi possono diventare trasformabili e riposti fino a liberare l'ambiente, gli spazi possono essere articolati per zone di apprendimento, con tecnologie che favoriscono l'esperienza immersiva, più superfici di proiezione, un forte collegamento con gli ambienti virtuali, la possibile fruizione a distanza di tutte le attività didattiche, una connettività completa alla rete.

Il potenziale della tecnologia, che nell'era digitale contemporanea è ovunque, può essere un fattore ambientale chiave per l'efficacia degli apprendimenti e per il conseguimento delle competenze di vita e di cittadinanza. Le tecnologie consentono di poter accrescere la cooperazione e le relazioni fra studenti, fra docenti e fra studenti e docenti, di personalizzare e rendere flessibili le modalità di apprendimento, di gestire una gamma ampia di fonti, dati e informazioni on line, di acquisire competenze orientate al futuro, fondamentali per la cittadinanza e il lavoro, di attivare strumenti di verifica e di *feedback* degli apprendimenti avanzati, di rafforzare i rapporti con le famiglie e i partenariati a livello locale e globale.

Gli **ambienti fisici** di apprendimento non possono essere oggi progettati senza tener conto anche degli **ambienti digitali (ambienti on line** tramite piattaforme *cloud* di *e-learning* e **ambienti immersivi** in realtà virtuale) per configurare nuove dimensioni di **apprendimento ibrido**. L'utilizzo del metaverso in ambito educativo costituisce un recente campo di esplorazione, l'**eduardo**, che offre la possibilità di ottenere nuovi "spazi" di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, offerta di nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione, creando un *continuum* educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento, ovvero un **ambiente di apprendimento on life**.

Requisiti comuni di sicurezza, di benessere, di *privacy*, devono essere garantiti sia per gli ambienti di apprendimento in presenza che per gli ambienti di apprendimento digitali, anche con la previsione di specifiche azioni didattiche circa i rischi connessi all'utilizzo improprio delle tecnologie.

Next Generation Classroom: principi metodologici dell'azione

L'azione "*Next Generation Classroom*" del Piano Scuola 4.0 ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare **la metà delle attuali classi/aule** grazie ai finanziamenti del PNRR.

L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Al fine di coordinare le misure di trasformazione digitale, ciascuna istituzione scolastica adotta il documento "**Strategia Scuola 4.0**", che declina il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR con 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 curricolo 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, sulla base di un *format* comune reso disponibile dall'Unità di missione del PNRR.

La **progettazione** della trasformazione delle aule esistenti in ambienti innovativi necessita della collaborazione di tutta la comunità scolastica per l'effettivo esercizio dell'autonomia didattica e organizzativa della scuola. Il dirigente scolastico, in collaborazione con l'animatore digitale, il *team* per l'innovazione 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** per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici.*

Nella prima fase di progettazione occorre stabilire, dopo una valutazione specifica delle aule esistenti nella struttura scolastica, dei tempi e dell'organizzazione didattica prescelta, se la scuola intenda adottare un sistema basato su aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico, oppure un sistema basato su ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, facendo ruotare le classi in tali ambienti durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra, oppure un sistema ibrido che comprende entrambe le soluzioni, cercando di operare affinché tutte le studentesse e tutti gli studenti possano usufruire degli spazi trasformati.

Il **design** degli ambienti è caratterizzato dalla mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate, con arredi facilmente riposizionabili, attrezzature digitali versatili (schermo, proiezione, dispositivi digitali per studentesse e studenti), rete wireless o cablata. Un valore aggiunto può essere rappresentato anche dal promuovere l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con spazi comuni, all'aperto, luoghi ricreativi.

A seconda dell'ordine e del grado di scuola, l'allestimento degli ambienti dovrà essere calibrato sui traguardi di competenza e sugli obiettivi di apprendimento, modulati in base al curricolo e all'età degli studenti. Un supporto per l'autovalutazione delle diverse dimensioni da sviluppare per la progettazione mirata degli interventi è costituito da **SELFIE**, strumento promosso dalla Commissione europea, che può accompagnare la fase iniziale di mappatura delle aree da migliorare per promuovere l'educazione digitale nella scuola.

Il gruppo di progettazione potrà procedere a una ricognizione del patrimonio esistente di **attrezzature digitali** già in possesso della scuola, anche grazie ai precedenti interventi di finanziamento con fondi nazionali ed europei e sulla base dei progetti "in essere", che andranno ad essere integrate all'interno delle aule da trasformare o che potranno contribuire ad attrezzare ulteriori aule rispetto al *target* minimo previsto di innovare almeno la metà delle classi di ciascuna istituzione scolastica.

Le nuove classi, oltre ad avere uno schermo digitale, dispositivi per la fruizione delle lezioni che vi si possono svolgere anche in videoconferenza e dispositivi digitali individuali o di gruppo (*notebook*, tablet, etc.), dovranno avere a disposizione, anche in rete fra più aule, dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata. Per il miglior utilizzo didattico dei dispositivi è opportuno che la scuola organizzi anche un proprio **catalogo di risorse digitali di base**, *software* e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul *cloud*.

L'ambiente fisico di apprendimento dell'"aula" dovrà essere progettato e realizzato in modo integrato con l'**ambiente digitale di apprendimento**, affinché la classe trasformata abbia anche la disponibilità di una piattaforma di apprendimento, che può spaziare da una semplice piattaforma di *e-learning* a una piattaforma di realtà virtuale che riproduce l'ambiente fisico della classe.

Le classi ricomprese nel progetto di trasformazione dovranno essere connesse in modalità cablata e/o wireless, anche sulla base dei precedenti finanziamenti ottenuti con le misure dei fondi

strutturali europei e dell'iniziativa REACT EU. Nella fase di progettazione occorre anche organizzare gli spazi e le forniture nel rispetto delle norme di sicurezza e garantendo il più possibile il *comfort* degli ambienti. Le *Next Generation Classroom* favoriscono l'apprendimento attivo degli alunni 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. Contribuiscono a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale).

La promozione delle **pedagogie innovative** e delle connesse **metodologie didattiche** costituisce, pertanto, uno snodo importante del lavoro di progettazione didattica ed educativa per utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati e deve essere progettata contestualmente agli spazi, grazie a una *leadership* pedagogica che possa incoraggiare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione in tutta la scuola. È necessario che la progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale), 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.

Allo stesso tempo gli ambienti innovativi e le tecnologie possono rappresentare una importante occasione di **cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione** degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie digitali che consentono di avere *feedback* in itinere per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dell'alunno, sia di insegnamento da parte del docente.

L'**autonomia di ricerca e sviluppo** delle scuole (art. 6 del D.P.R. n. 275/1999) deve costituire uno strumento fondamentale per rilanciare, all'interno del processo di trasformazione degli spazi di apprendimento promossa dal **PNRR**, l'adozione delle **pedagogie innovative**. I **docenti come 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.

Contestualmente saranno necessari la revisione e l'adattamento degli strumenti di programmazione della scuola, dal piano per l'offerta formativa al curriculum scolastico, al sistema di valutazione degli apprendimenti, anche per favorire l'acquisizione delle competenze digitali che costituiscono un nucleo pedagogico trasversale alle discipline, in coerenza con il più recente quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini **DigComp 2.2**.

Per tali ragioni, 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.

La **formazione** continua rappresenta la prima azione di supporto, prevedendo la partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili dal Ministero dell'istruzione sulla piattaforma **Scuola Futura**, organizzando percorsi formativi specifici all'interno della scuola, creando **comunità di pratiche interne** ed esterne fra i docenti per favorire lo scambio e l'autoriflessione sulle metodologie, con il contributo degli animatori digitali e del team per l'innovazione

Pertanto, la linea di investimento 3.2 del Piano nazionale di ripresa e resilienza (Missione 4, Componente 1), denominata "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori", intende promuovere un forte impulso alla trasformazione degli spazi scolastici in ambienti innovativi di apprendimento e alla realizzazione di laboratori per le professioni digitali del futuro, investendo complessivamente 2,1 miliardi. Con il decreto del Ministro dell'istruzione 14 giugno 2022, n. 161, è stato adottato lo strumento di programmazione di tale investimento, previsto anche quale milestone europea del PNRR, il "Piano Scuola 4.0", che costituisce il quadro concettuale e metodologico in base al quale le istituzioni scolastiche progettano e realizzano i nuovi ambienti didattico-educativi e relativi laboratori e al quale si fa più ampio rinvio per tutti gli aspetti connessi con la relativa progettazione esecutiva. Successivamente, con decreto del Ministro dell'istruzione 8 agosto 2022, n. 218, sono state ripartite le risorse tra le istituzioni scolastiche in attuazione del Piano "Scuola 4.0", articolato in due azioni: - per la trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi (**Azione 1 – Next generation Classroom**) sono stati destinati euro 1.296.000.000,00 alle istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo e di

secondo grado in proporzione al numero delle classi attive. La piattaforma di gestione dei progetti PNRR delle scuole FUTURA PNRR è la piattaforma unica e integrata per la **gestione dei progetti** finanziati dal Piano nazionale di ripresa e resilienza di titolarità del Ministero dell'istruzione. Essa consente alle scuole di progettare, gestire e monitorare i progetti finanziati dal Piano nazionale di ripresa e resilienza, seguendoli dalla fase di creazione fino a quella di rendicontazione finale. La piattaforma consente la gestione di tutto il ciclo di vita del progetto e si compone di 4 aree:

1. “**Progettazione**”, all'interno della quale è possibile inserire la proposta progettuale o il progetto esecutivo;
2. “**Gestione**”, dedicata alle funzioni di monitoraggio e rendicontazione dei progetti;
3. “**Assistenza**”, per la gestione di tutte le richieste e le interazioni fra la scuola e il Ministero;
4. “**Comunicazioni**” con tutti gli aggiornamenti relativi alle diverse procedure del PNRR.

Per lo sviluppo dei progetti relativi al Piano “Scuola 4.0”, la sezione “Progettazione” della piattaforma presenta due diversi format di compilazione:

- A. le **scuole primarie** e secondarie di primo grado visualizzeranno esclusivamente quale avviso/decreto attivo il seguente: Piano Scuola 4.0 – Azioni 1 – Next generation class – Ambienti di apprendimento innovativi;
- B. le scuole secondarie di secondo grado visualizzeranno due diverse linee di avviso/decreto attive da compilare con due distinti progetti e codici CUP: o Piano Scuola 4.0 – Azione 1 – Next generation class – Ambienti di apprendimento innovativi; o Piano Scuola 4.0 – Azione 2 – Next generation labs – Laboratori per le professioni digitali del futuro. L'accesso alla piattaforma avviene dall'area riservata disponibile sul portale <https://pnrr.istruzione.it/> o dall'area riservata del Ministero dell'istruzione (nel menu Tutti i servizi, cliccare su “Futura PNRR – Gestione progetti”).

La progettazione

Il progetto relativo a “Scuola 4.0” di ciascuna istituzione scolastica rappresenta lo strumento, che consente, all'interno della cornice concettuale e metodologica, nazionale ed europea, del Piano “Scuola 4.0”, di poter definire, nel rispetto dell'autonomia scolastica, *gli obiettivi, la mappatura della situazione iniziale, la strategia didattica dell'innovazione degli spazi, il quadro operativo delle azioni e delle attività previste nell'intervento, gli strumenti di monitoraggio e valutazione, il piano finanziario.*

Piano Scuola 4.0 – Azione 1 – Next generation class – Ambienti di apprendimento innovativi

Le scuole **primarie** (e secondarie di primo e secondo grado) procedono a redigere il progetto di trasformazione *per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi*, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano “Scuola 4.0”, cui si fa più ampio rinvio.

La prima azione del Piano Scuola 4.0 (Azione 1 – Next Generation Classroom) prevede la trasformazione di almeno 100.000 aule “tradizionali” in ambienti di apprendimento innovativi, in tutte le scuole **primarie** e secondarie, di I e di II grado.

Per favorire:

- l'apprendimento attivo e collaborativo/cooperativo degli alunni (**CSSC**)
- la collaborazione e l'interazione fra alunni e docenti
- la motivazione ad apprendere
- il benessere emotivo
- il peer learning
- lo sviluppo di problem solving
- la co-progettazione
- l'inclusione e la personalizzazione della didattica.

Per consolidare:

- **Abilità cognitive e metacognitive** (come pensiero critico e creativo, imparare a imparare, 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).

Per far ciò gli spazi dovranno essere completamente ripensati, a partire dalla dotazione di arredi che dovranno essere per lo meno modulari e flessibili, per consentire rapide riconfigurazioni dell'aula o ancor meglio trasformabili e riponibili fino a liberare completamente lo spazio.

Ma non si tratta solo di ambienti fisici: il Piano Scuola 4.0 insiste in particolar modo sul concetto di “**on-life**” ([metaverso ed eduverso](#)): tutta la progettazione dell’investimento all’interno della scuola dovrà tener conto della dimensione digitale dello stesso e delle metodologie che, all’interno di questi spazi, dovranno trovar voce. Massima attenzione, quindi, anche alle *tecnologie* – a monitor interattivi e dispositivi personali per tutta la popolazione scolastica, ma anche alle tecnologie più nuove, che favoriscono l’esperienza immersiva, con forti collegamenti con ambienti virtuali e nuove competenze digitali, la possibile fruizione di tutte le lezioni da casa, una connettività completa. L’ambiente d’apprendimento così concepito è uno spazio che non si appiattisce più alla sola didattica frontale ma che promuove la didattica attiva e collaborativa e che quindi dovrà includere accesso a contenuti digitali e software, dispositivi innovativi per promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEM, del pensiero computazionale, dell’intelligenza artificiale e della robotica educativa. Ogni aula diventa così un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative.

N.B. ON LIFE = 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.

Neologismo d’autore, creato dal filosofo italiano Luciano Floridi giocando sui termini *online* (‘in linea’) e *offline* (‘non in linea’): *onlife* è quanto accade e si fa mentre la vita scorre, restando collegati a dispositivi interattivi (*on + life*).

Pertanto, utilizzato come avverbio, **Onlife** fa riferimento a tutte quelle esperienze concrete e fattuali vissute ogni giorno mentre si rimane attaccati a dispositivi e ambienti digitali e interattivi. È una condizione esistenziale, insomma, caratterizzata da una distinzione non netta tra reale e virtuale.

Il progetto si compone di 6 sezioni, riepilogate nella seguente tabella:

<i>Sezione</i>	<i>Contenuti e compilazione</i>
<i>1. Dati generali</i>	<p>In questa sezione dovranno essere inseriti i seguenti dati di riferimento generale identificativi del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il titolo del progetto, - la descrizione sintetica e di riepilogo del progetto (max 4.000 caratteri); - la data prevista di inizio delle attività; - la data prevista di conclusione delle attività di allestimento degli ambienti, compresa la rendicontazione finale (non successiva al 31 dicembre 2024); - il Codice CUP del progetto che dovrà essere generato utilizzando il Codice di template n. 2209005; - gli estremi del legale rappresentante (Dirigente scolastico): il sistema propone già dei campi precompilati, che potranno essere eventualmente modificati solo in caso di non coincidenza con il dirigente in effettivo servizio presso la scuola; - gli estremi del referente di progetto per conto dell’istituzione scolastica (ad esempio, animatore digitale, componente del <i>team</i>, funzione strumentale, etc.).
<i>2. Intervento</i>	<p>La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell’intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi che saranno realizzati con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all’inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni.</p> <p>Per la compilazione di tali campi occorre fare riferimento a quanto previsto al paragrafo 2.2 del Piano “Scuola 4.0”.</p> <p><i>Le descrizioni sull’intervento costituiscono anche la base per la successiva redazione della “Strategia Scuola 4.0”, prevista nel Piano stesso.</i></p>

3. Indicatori e target

In questa sezione sono elencati gli indicatori comuni, le *milestone* e i *target* dell'intervento, che saranno oggetto di monitoraggio e di rendicontazione. Il sistema propone in automatico i seguenti campi:

Indicatori

C7 – Utenti di servizi, prodotti e processi digitali pubblici nuovi e aggiornati

La scuola dovrà indicare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi.

Target

Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0 – Termine di scadenza 31 dicembre 2025.

Il valore numerico risulta già precompilato da sistema con il *target* definito nel Piano Scuola 4.0, ovvero la metà delle classi calcolate sulla base del decreto del Ministro dell'istruzione 8 agosto 2022, n. 218 (a.s. 2021-2022).

4. Piano finanziario

L'allegato 1 del decreto n. 218 del 2022 ha assegnato a ciascuna istituzione scolastica uno specifico importo, che costituisce l'importo oggetto di finanziamento. La scuola procede alla compilazione del Piano finanziario nel rispetto dell'importo assegnato, secondo le seguenti voci e massimali:

<i>Voci di costo</i>	<i>Min./Max</i>
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	Min. 60%
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	Max 20%
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	Max 10%
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	Max 10%

5. Riepilogo progetto

In questa sezione è possibile visionare l'intero progetto, in quanto tutti i campi compilati saranno automaticamente caricati dal sistema una volta salvati, anche al fine di effettuare i controlli ed eventuali modifiche alle precedenti sezioni, prima del successivo inoltro.

6. Inoltro

L'ultima sezione consente di selezionare con un segno di spunta le **Dichiarazioni** obbligatorie richieste per l'accesso al finanziamento, firmare digitalmente il **Progetto** (sia direttamente utilizzando le credenziali di firma su SIDI del dirigente scolastico sia utilizzando un altro sistema di firma digitale), procedere al suo caricamento e successivamente firmare digitalmente l'**Accordo di concessione** del finanziamento da parte del dirigente scolastico, che viene generato direttamente dal sistema sulla base delle informazioni inserite. Dopo l'inoltro dell'Accordo di concessione la procedura si conclude con l'invio da parte del sistema alla posta istituzionale della scuola della notifica di avvenuto inoltro.

L'Accordo di concessione rappresenta lo strumento di regolazione delle procedure di attuazione e di finanziamento del progetto e diventa efficace dopo la firma da parte del Coordinatore dell'Unità di missione per il PNRR, che sarà notificata alla scuola direttamente dal sistema informativo.

La piattaforma per la progettazione resterà aperta dalle ore 15.00 del giorno 28 dicembre 2022 alle ore 15.00 del giorno **28 febbraio 2023**. Le istituzioni scolastiche possono inoltrare i progetti e gli

accordi di concessione in qualsiasi momento per la successiva validazione e sottoscrizione dell'accordo di concessione da parte dell'Unità di missione per il PNRR.

Indicazioni per l'attuazione dei progetti

Il PNRR è un programma di performance, con traguardi qualitativi e quantitativi [M&T, **milestone (traguardi qualitativi) e target (obiettivi)**: *descrivono in maniera granulare l'avanzamento e i risultati delle riforme e degli investimenti previsti. In sintesi le **milestone** sono **traguardi qualitativi**, mentre i **target** sono **obiettivi quantitativi** misurati tramite indicatori ben specificati (numero di classi trasformate in ambienti di apprendimento innovativi, almeno la metà delle classi) prefissati a scadenze precise, che tutti i soggetti attuatori dovranno rispettare. Pertanto, il controllo e la rendicontazione riguarderanno gli aspetti necessari ad assicurare il corretto conseguimento dei traguardi e degli obiettivi e quelli necessari ad assicurare che le spese sostenute per la realizzazione dei progetti del PNRR siano regolari e conformi alla normativa vigente.*

Il Piano "Scuola 4.0" prevede che "le istituzioni scolastiche provvedono a caricare sul sistema informativo del PNRR del Ministero dell'istruzione tutta la documentazione relativa alle procedure svolte quali, a titolo non esaustivo, l'acquisizione di beni e/o servizi, i contratti con i fornitori di beni e/o servizi e i dati sui titolari effettivi, il collaudo/certificato di regolare esecuzione o verifica di conformità con riferimento alle forniture, completi e conformi alla normativa, le verifiche sul rispetto del principio del "**non arrecare danno significativo agli obiettivi ambientali**" ("Do No Significant Harm" - **DNSH**), *con riferimento al sistema di tassonomia delle attività ecosostenibili, di cui all'articolo 17 del Regolamento (UE) 2020/852, nella realizzazione degli interventi o degli acquisti e dei tag digitali, le fatture elettroniche e ulteriori documenti giustificativi di spesa pertinenti per progetto, i mandati di pagamento e relative quietanze da parte dell'istituto cassiere, i meccanismi di verifica del raggiungimento dei target previsti per ciascuna scuola, la dichiarazione di assenza del "doppio finanziamento", la verifica del rispetto degli obblighi di informazione e pubblicità per il progetto finanziato attraverso l'esplicito riferimento al finanziamento da parte dell'Unione europea e all'iniziativa Next Generation EU". A tal fine, si forniscono indicazioni circa le procedure attuative dei progetti, che saranno oggetto di ulteriori specifiche disposizioni attuative.*

L'Accordo di concessione

L'Accordo di concessione disciplina i diritti e gli obblighi connessi al finanziamento e fornisce le indicazioni sulle modalità di esecuzione del progetto, in coerenza con i principi e gli obiettivi generali del PNRR, nonché con i target e milestone di progetto. L'Accordo, già disponibile in piattaforma, riporta tutti gli estremi del progetto e deve essere sottoscritto digitalmente dal Dirigente scolastico dopo la firma del progetto e inoltrato all'Amministrazione. L'Unità di missione per il PNRR procederà alla tempestiva verifica di conformità del progetto e successivamente alla sottoscrizione dell'Accordo di concessione, che diventa efficace dopo la firma del Coordinatore dell'Unità di missione.

Il CUP e il CIG

Il Codice Unico di Progetto (CUP) garantisce la tracciabilità delle spese e consente la verifica in itinere dei possibili casi di frode, corruzione, conflitto di interessi e di doppio finanziamento. Per tale ragione ciascun progetto finanziato con i fondi del PNRR – Next generation EU deve essere obbligatoriamente contraddistinto per tutta la sua durata da un proprio codice CUP. In relazione all'attuazione delle due azioni del Piano "Scuola 4.0", il "Sistema CUP" ha rilasciato due specifici template che consentono una generazione semplificata del CUP sulla piattaforma CUPWeb:

- "Azione 1 – Next Generation Class" – Codice template: 2209005;
- "Azione 2 – Next Generation Labs" – Codice template: 2209006. Il CUP così generato deve essere caricato all'interno del sistema informativo associandolo al relativo progetto.

Viene raccomandato di prestare la massima attenzione nella gestione del CUP in quanto lo stesso non potrà più essere sostituito essendo vincolato all'atto di finanziamento, e, pertanto, non dovrà in alcun modo essere cambiato, revocato o cancellato durante tutto il ciclo di vita del progetto.

Spese ammissibili

Il Piano "Scuola 4.0" prevede che "la rendicontazione delle spese da parte delle istituzioni scolastiche beneficiarie avviene sulla base dei costi reali effettivamente sostenuti". Le voci di

spesa del piano finanziario dei progetti relativi alle Azione 1 e 2 del Piano Scuola 4.0 sono le seguenti:

Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e <i>software</i> , etc.)	Min. 60%
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi/tecnici	Max 20%
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	Max 10%
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	Max 10%

Le spese per l'acquisto di dotazioni digitali riguardano l'acquisto di tutti i dispositivi e le attrezzature digitali per l'allestimento degli ambienti innovativi di apprendimento e dei laboratori per le professioni digitali del futuro, nonché i relativi software, applicazioni e contenuti digitali **esclusivamente finalizzati alla didattica**.

Non sono ammissibili i costi relativi ad abbonamenti e servizi, quali registro elettronico, processi e servizi amministrativi digitali, segreteria digitale, siti istituzionali, etc., che rientrano in altre linee di investimento del PNRR.

Le eventuali spese per gli **arredi innovativi** o tecnici (per i laboratori) devono essere strettamente funzionali a favorire l'utilizzo delle tecnologie per l'apprendimento e delle metodologie didattiche innovative.

Non sono ammissibili i costi di arredi per allestimento di sale convegni, sale riunioni, uffici.

Le eventuali spese per i piccoli interventi di carattere edilizio sono riferite esclusivamente a lavori di manutenzione ordinaria di piccola entità, se strettamente necessari all'allestimento degli spazi innovativi per la didattica (ad esempio, *tinteggiatura delle pareti, piccoli interventi all'impianto elettrico*, etc.).

Le spese di progettazione e tecnico-operative, rendicontabili fino a un massimo del **10%** del finanziamento del progetto, ricomprendono i costi del personale individuato e specificamente incaricato per lo svolgimento di attività tecniche quali la *progettazione* degli spazi e degli allestimenti, il *collaudo* tecnico e amministrativo, altre attività tecnico-operative strettamente finalizzate alla realizzazione del progetto e al conseguimento dei relativi target e milestone, nonché gli eventuali costi strettamente connessi al rispetto degli obblighi di *pubblicità* del finanziamento dell'Unione europea.

Il personale necessario allo svolgimento delle attività di progetto, in qualità di esperto in possesso delle relative competenze, deve essere individuato dalle scuole, soggetti attuatori degli interventi, attraverso **procedure selettive comparative pubbliche**, aperte al personale scolastico **interno e a esperti esterni**, in possesso delle *necessary competenze* per l'espletamento di funzioni aggiuntive.

Le attività retribuite al personale scolastico interno devono essere svolte **al di fuori dell'orario di servizio**, devono essere prestate unicamente per lo svolgimento delle azioni strettamente connesse ed essenziali per la realizzazione del progetto finanziato, funzionalmente vincolate all'effettivo raggiungimento di target e milestone di progetto, ed espletate in maniera specifica per assicurare le condizioni di realizzazione del medesimo progetto.

In caso di incarichi aggiuntivi da conferire al personale interno individuato, gli stessi potranno essere conferiti nel rispetto puntuale della parte normativa dei CCNL vigenti di riferimento per ciascuna figura operante nella scuola. Ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 2, del Regolamento (UE) 2021/241, non sono ammissibili i costi relativi alle attività di preparazione, monitoraggio, controllo, rendicontazione, audit e valutazione, in particolare: studi, analisi, attività di supporto amministrativo alle strutture operative, azioni di informazione e comunicazione, consultazione degli stakeholder,

spese legate a reti informatiche destinate all'elaborazione e allo scambio delle informazioni. Non sono, altresì, ammissibili i costi relativi al funzionamento ordinario dell'istituzione scolastica. I costi per l'espletamento di tutte queste attività non possono essere imputati alle risorse del PNRR e, quindi, non possono formare oggetto di rendicontazione all'Unione europea.

Pertanto,
IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Tutto ciò premesso;

VISTA la L. 107 del 13.07.2015;

VISTI i risultati delle rilevazioni nazionali degli apprendimenti della scuola, in rapporto alla media nazionale e regionale;

VISTA la nota MI 1998 del 19/08/2022 – “Contrasto alla diffusione del contagio da COVID-19 in ambito scolastico”.

VISTE le “Indicazioni strategiche ad interim per preparedness e readiness ai fini della mitigazione delle infezioni da SARS-CoV-2 in ambito scolastico (a.s. 2022-2023);

VISTA la L. 19 maggio 2022 n. 52;

CONSIDERATO il DM 161 del 14 giugno 2022 – Adozione del “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 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione Europea;

VISTO il “Piano Scuola 4.0”, D.M. 24 giugno 2022 n. 170;

VISTA la nota dell'Unità di missione per il PNRR, prot. 60586 del 13 luglio 2022, “**Orientamenti per l'attuazione degli interventi delle scuole**”;

VISTA la nota del Ministero dell'Istruzione, ad oggetto “Riduzione dei Divari Territoriali. Decreto di riparto delle risorse”, Allegato 1 - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione del Piano “Scuola 4.0” e della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0”, finanziata dall'Unione Europea - Next generation EU - Azione 1 - Next Generation Classroom;

VISTA la nota MI 239401 del 19/09/2022 avente ad oggetto: “Sistema Nazionale di Valutazione (SNV) – indicazioni operative in merito ai documenti strategici delle istituzioni scolastiche per il triennio 2022-2025 (Rapporto di autovalutazione, Piano di Miglioramento, Piano triennale dell'Offerta formativa, Rendicontazione sociale”;

VISTO il [proprio Atto di indirizzo di redazione al PTOF 2022/2025 prot. 2352/II.5 del 5/9/2022](#), che qui si richiama integralmente;

VISTA [la propria nota informativa del 7/11/2022](#),

EMANA,

ai sensi dell'art. 3 del DPR 275/99, così come sostituito dall'art.1 comma 14 della Legge 107/2015, la seguente integrazione all'atto di indirizzo per le attività della scuola e le scelte di gestione e di amministrazione:

LINEE DI INDIRIZZO PER L'AGGIORNAMENTO DEI DOCUMENTI STRATEGICI, PREVEDERE:

1. **Collegamento con PNRR** – Considerato il “Piano Scuola 4.0” e la nota dell'Unità di missione per il PNRR, prot. 60586 del 13 luglio 2022 “Orientamenti per l'attuazione degli interventi della scuola”, viene evidenziato come la progettazione degli interventi da parte

delle scuole beneficiare deve necessariamente avvenire tenendo conto dell'analisi del contesto e del RAV, al fine di definire obiettivi specifici e mirati per ogni Istituzione scolastica con attenzione alla riduzione della dispersione scolastica e al potenziamento delle competenze di base degli alunni.

2. Progettazione e coordinamento del “Piano Scuola 4.0”, Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR): M4C1 Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle università Investimento 3.2: Scuola 4.0 – scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori Azione 1 – Next generation Classroom.

Riguardo a investimenti e progettazione del Piano Scuola 4.0, il collegio dei docenti definisce un piano per l’allestimento di classi e laboratori secondo la ratio in calce elencata per le Next generation Classroom:

- Disegno (Design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali;
 - Progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l’aggiornamento degli strumenti di pianificazione;
 - Misure di accompagnamento per l’utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici;
 - Collegamento con INDIRE “Avanguardie educative”. La dimensione “didattica” dell’innovazione per superare modelli di progettazione didattica lineare-sequenziale, e allestire, invece, ambienti **di** e **per** l’apprendimento che favoriscano un approccio reticolare della conoscenza e forme di collaborazione e cooperazione nella *costruzione* e nella *scoperta* del sapere. Ambienti di apprendimento aperti e flessibili, intenzionalmente progettati dal docente, in cui sia allestito un variegato *repertorio* di risorse, anche digitali, tecniche appropriate, strategie e strumenti di [scaffolding cognitivo ed emotivo](#). Appare importante, quindi, proporre attività didattiche che siano orientate al problem solving, alla didattica cooperativa e al “*generative e reflective*” learning (*apprendere attraverso la riflessione, in modo significativo*).
 - Formazione specifica per i docenti in vari ambiti.
4. Definire nel **Piano di Miglioramento** i percorsi e le azioni da attuare per il raggiungimento delle priorità individuate, ponendo particolare attenzione al collegamento fra gli obiettivi previsti nel PNRR e le azioni previste nell’ambito del “Piano Scuola 4.0”;
5. Definire la **Rendicontazione sociale** triennio 2019 – 2022 nella struttura di riferimento del PTOF all’interno del SIDI.

Sarà, dunque, necessario:

➤ costituzione del **Gruppo di lavoro** per il Coordinamento della prevenzione della Dispersione scolastica, individuando uno o più docenti referenti, con il compito di rafforzare l’autonomia scolastica in materia di prevenzione della dispersione, migliorare l’organizzazione interna in chiave inclusiva e gestire le relazioni con eventuali altri soggetti e un **Gruppo di progetto**.

➤ Nucleo interno di valutazione: è opportuno che il “gruppo di lavoro” per la prevenzione della dispersione 4 scolastica, di cui all’art. 2, comma 4, del DM 170/2022, sia composto, nel rispetto delle procedure di trasparenza per la selezione del personale previste dal PNRR, anche da docenti del Nucleo interno di valutazione;

➤ RAV: individuare nell’ultima sezione del RAV, sulla base dell’autovalutazione svolta con riferimento ai dati e ai benchmark presenti, priorità di miglioramento e connessi traguardi collegati alle finalità degli interventi sostenuti dall’investimento 1.4 del PNRR, anche ai fini

dell'assegnazione degli obiettivi oggetto dell'atto d'obbligo da sottoscrivere per la realizzazione delle attività;

➤ Piano di miglioramento; definire nel Piano di miglioramento i percorsi e le azioni da attuare per il raggiungimento delle priorità individuate, ponendo particolare attenzione al collegamento fra gli obiettivi previsti nel PNRR, le azioni finanziate con il DM 170/2022, nonché le azioni previste nell'ambito del Piano "Scuola 4.0.

➤ PTOF: riportare nel PTOF le iniziative curriculari ed extracurriculari, così come indicato negli "Orientamenti per l'attuazione degli interventi nelle scuole", previste per il raggiungimento degli obiettivi. In relazione al Piano "Scuola 4.0" sono da riportare nel PTOF i principali aspetti relativi alle nuove strategie didattiche e organizzative per la trasformazione delle classi in ambienti innovativi di apprendimento. L'utilizzo della sezione "Il monitoraggio, la verifica e la rendicontazione", del PTOF all'interno del SIDI, può rivelarsi particolarmente funzionale soprattutto ai fini del monitoraggio dello stato di avanzamento nella realizzazione delle azioni e di raggiungimento dei traguardi previsti. promozione del benessere a scuola per alunni, genitori e docenti;

➤ Rendicontazione sociale triennio 2019-2022: nella struttura di riferimento del PTOF all'interno del SIDI, dal titolo "Il monitoraggio, la verifica e la rendicontazione", si troveranno precaricati i contenuti già inseriti per le diverse annualità relativamente alle attività svolte e ai risultati raggiunti, potendo così più agevolmente compilare la sezione relativa alla rendicontazione dell'intera triennialità.

In estrema sintesi, la presente integrazione, insieme al precedente atto di indirizzo, costituiscono un invito a [ripensare l'idea di scuola](#) e di didattica, quindi di insegnamento, apprendimento e di valutazione per [educare alla resilienza](#) e:

favorire:

- La scuola e la didattica come servizio
- L'insegnamento ponte
- [l'apprendimento significativo, attivo e collaborativo/cooperativo](#) degli alunni ([CSSC](#))
- la collaborazione e l'interazione fra alunni e docenti
- [la motivazione ad apprendere](#) e lo [scaffolding](#)
- il benessere emotivo
- un contesto e un clima stimolanti e facilitanti ([la funzione pedagogica del gioco](#))
- il peer learning
- lo sviluppo di problem solving
- la co-progettazione
- [il passaggio dall'insegnamento all'apprendimento](#)
- l'inclusione e la personalizzazione della didattica
- la [valutazione per l'apprendimento](#)
- il [processo educativo](#)
- [l'educazione al futuro](#).

consolidare:

- **Abilità cognitive e metacognitive** (come pensiero critico e creativo, imparare a imparare, 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).

In sintesi, la didattica, l'approccio metodologico, il contesto educativo dovranno tendere alla dimensione *esperienziale*, dove il servizio scolastico deve strumentarsi per portare a sistema proposte che "si caratterizzano per essere *attive, partecipative, personalizzate e flessibili* e per adattarsi ai bisogni formativi di ciascuno alunno, alle sue specificità emotive, cognitive e apprenditive, offrendo anche una varietà di opzioni alternative e innovative".

Pertanto, è strategico e fondamentale mantenere, nella didattica, il contesto *relazionale*, lo scambio con gli altri, proprio della teoria costruttivista, in cui l'insegnante perde la sua centralità e rende l'apprendimento un processo collaborativo/cooperativo fortemente ancorato all'ambiente di apprendimento; quindi, la costruzione di ambienti didattici che coinvolgano l'alunno nello apprendimento approdando a una forma di apprendimento partecipato con la costruzione della lezione in itinere, abbandonando le forme esclusivamente trasmissive.

Si deve lavorare a una forma di apprendimento che trova motivazione nelle teorie di Vygotskij della zona di sviluppo prossimale o anche nelle *teorie motivazionali* relative all'*interdipendenza* tra soggetti; senza contare l'importanza del privilegiare i compiti di realtà o le prove esperte o, ancora, metodologie quali flipped classroom, didattica cooperativa o l'attivarsi di forme di peer tutoring necessarie anche per superare alcuni ostacoli determinati dall'approccio tecnologico prima a molti sconosciuto; valorizzare l'esperienza degli alunni, attuare la necessaria *personalizzazione*, favorire l'esplorazione e la scoperta, *incoraggiare l'apprendimento collaborativo*, promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere.

È fondamentale recuperare, per la *costruzione di un apprendimento attivo e significativo*, una modalità di valutazione formativa e dialogata fondata sui *processi di apprendimento* più che sulle singole performance e, quindi, la *centralità dell'alunno* nel processo di insegnamento-apprendimento.

Conclusioni:

Ponendo attenzione e uno sguardo d'insieme sull'attuale scenario iper-complesso, deve emergere con decisione pragmatica e attuativa l'idea di scuola come servizio responsabile e sostenibile, anche a causa degli effetti della pandemia da Covid-19.

Il vero grimaldello di un autentico cambiamento deve essere il pieno diritto all'istruzione e all'educazione.

Dobbiamo dichiarare e pianificare in modo lapidario una scuola dentro il processo inclusivo per tutti gli alunni, ispirati dall'idea di pluralità dei bisogni educativi, che deve tradursi in nuovi modelli pedagogici per:

- una didattica attiva
- la valorizzazione degli spazi, essendo anima e parte costitutiva dei modelli di apprendimento
- la condivisione delle esperienze di apprendimento nel rispetto delle dimensioni dell'apprendimento
- la crescita del senso di appartenenza.

Pertanto, sfruttando anche il PNRR, occorre allineare l'O.F. ai nuovi standard nazionali e europei (PNRR) per adeguare le competenze degli alunni ai diversi cambiamenti in atto.

La scuola deve farsi carico della domanda di professionalità traducendola in termini di innovazione.

Quindi, appare indispensabile puntare sulla promozione della relazione, della cultura digitale, matematica, scientifica (STEM), perché l'emergenza passa, le competenze restano, creando un circuito virtuoso.

La DaD ha favorito la resilienza e il superamento dei modelli stantii a favore di modelli più aperti e innovativi, pronti a cogliere le opportunità per innovare i contesti di apprendimento.

Infatti, l'attenzione al setting di spazi e materiali e l'attivazione di ecosistemi di apprendimento aumentati hanno ristrutturato il contesto e la modalità di didattica tradizionale.

Ancora, non abbiamo dimenticato che i legami con il territorio generano una vera comunità educante per condividere la lotta alla povertà e all'emergenza educativa.

Infine, diventa strategico l'investimento nel sistema 0-6 anni (anche con il PON FESR Infanzia) per garantire pari opportunità di sviluppare potenzialità di relazione, autonomia, creatività e apprendimento in un adeguato contesto fisico e relazionale (educativo, affettivo, ludico e cognitivo).

Un'ulteriore priorità riguarda la formazione continua per la valorizzazione del personale scolastico.

In conclusione:

la scuola servizio e inclusiva consente ad ogni alunno di seguire il proprio percorso e sviluppare le proprie risorse e potenzialità ([ZSP](#)).

È una scuola che valorizza l'individualità nel NOI, parte integrante di una comunità di pratiche educanti. La scuola inclusiva testimonia e abita la presa in carico della fragilità perché educante. Tutto ciò richiede di ripensare la didattica, investire nella personalizzazione e nella formazione, all'insegna della ricerca, della scoperta e del costruttivismo.

Bisogna rimettere la chiesa al centro del villaggio, l'educazione della Persona al centro della scuola, in quanto servizio, la cui finalità prioritaria è **insegnare/istruire per educare**.

*Consapevole dell'impegno che i nuovi adempimenti comportano e del senso di responsabilità con cui ciascuno assolve i propri compiti, il Dirigente scolastico ringrazia tutto il personale per la collaborazione e auspica che il lavoro di ognuno contribuisca al miglioramento della qualità dell'Offerta Formativa della Scuola intesa come **servizio educante** per la Persona, sempre.*

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Filippo Zuitadamo

la firma deve intendersi autografa e sostituita da indicazione a mezzo stampa ai sensi art. 3 comma 2 del D.Lgs. 39/93.