

Allegato al Prot. 4777 del 27/09/2023

Progetto - **PROGETTO PNRR PIANO SCUOLA 4.0 AZIONE 1 Next Generation Classroom**
Linea di investimento: M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori
Codice avviso: M4C1I3.2-2022-961
Codice Progetto: M4C1I3.2-2022-961-P-20835
CUP: D24D22004840001

RELAZIONE DEL PROJECT MANAGER E SUPPORTO PROGETTISTA

Il nostro istituto intende realizzare n° 4 ambienti innovativi, che permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci al cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento, dando al proprio stile di insegnamento e alle proprie attività una spinta verso l'innovazione, promuovendo una lunga serie di competenze e rendendo il tempo di studio a scuola motivante, sfidante e interattivo. Inoltre intende potenziare le tecnologie già a disposizione della didattica (Schermi Touch) rendendoli autonomi tramite upgrade della dotazione tecnologica (webcam + mini OPS).

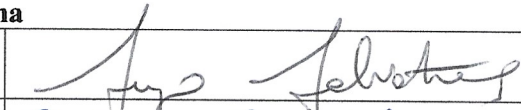
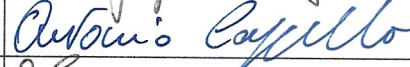
Seguendo le direttive dell'OCSE vogliamo trasformare tali ambienti in modo che siano adeguati (soddisfare il comfort e la sicurezza degli utenti), efficaci (supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento) efficienti (massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse) Lo spazio viene riorganizzato per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative, ponendo al centro le studentesse e gli studenti, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia.

Le Next Generation Classrooms favoriscono l'apprendimento attivo, 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, insegnamento delle multiliteracies e debate, 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.

Data la presenza di strumenti digitali all'interno delle nuove aule, i componenti di arredo svolgono un ruolo di notevole importanza. Pertanto là dove non ancora realizzati ci doteremo di arredi più avanzati rispetto a quelli base che permettono la facile mobilità degli stessi in modo da poter formare gruppi di lavoro e riconfigurare l'aula velocemente. Possibilmente tali arredi dovranno trasformarsi velocemente per poter anche liberare l'ambiente e renderlo disponibile per attività cooperative e maggiormente sfruttabile per aumentare l'esperienza digitale e anche virtuale, per supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora.

La dotazione degli arredi verrà integrata dall'acquisizione di nuove tecnologie con l'acquisto di attrezzature, contenuti digitali, app e software.

Rosolini

Firma	
Prof. Salvatore Lupo (DS e Project Manager)	
Prof. Antonio Cappello (supporto progettista)	
Prof. Giorgio Figura (supporto progettista)	