

# Next Generation Schools



Progettare e realizzare ambienti  
innovativi sostenibili ad alto  
impatto con il Piano Scuola 4.0



**Richiedi il percorso Next Generation Schools**

**RICHIEDI**



# Next Generation Schools



## La proposta

È un percorso di approfondimento e accompagnamento per le scuole che vogliono realizzare ambienti innovativi e laboratori con il PNRR Scuola 4.0. Il digitale, costituisce il cuore dell'investimento ed è strettamente connesso alla rigenerazione della scuola implicando approcci didattici innovativi, nuovi processi organizzativi, percorsi valutativi, nuove modalità di interazione con il territorio.

## A chi si rivolge

Il percorso si rivolge ai dirigenti scolastici, ai loro staff, ai docenti e al personale tecnico e amministrativo chiamati a progettare e realizzare in ogni singola scuola gli interventi connessi al PNRR, (Investimento 3.2: Scuola 4.0 – scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori, Framework Next Generation Classrooms (per tutte le istituzioni scolastiche) & Framework Next Generation Labs (solo per le scuole secondarie di Secondo Grado).

Le azioni connesse al PNRR Scuola 4.0 costituiscono l'occasione per tutta la comunità scolastica di ripensarsi come ecosistema capace di rinnovare il proprio approccio didattico e la propria organizzazione curricolare ed extracurricolare sino a divenire una innovativa comunità di pratica, un intellettuale sociale capace di animare la comunità educativa territoriale.

Il digitale diventa punto di partenza per rinnovare alla radice approcci didattici, processi organizzativi, percorsi valutativi, modalità di interazione con il territorio. Per questo motivo il percorso è rivolto a tutto il personale della scuola chiamato a realizzare una vera rigenerazione della comunità scolastica e dell'offerta formativa.

## Articolazione percorso

Il percorso prevede:

### **A – Webinar introduttivo gratuito**

90 minuti on line in modalità sincrona

Con interventi di esperti dei diversi ambiti e presentazione del progetto di accompagnamento e supporto

### **Due pacchetti (B1/B2) di approfondimento sui diversi ambiti del progetto Scuola 4.0**

Ogni modulo prevede l'intervento di diversi esperti che affrontano con approccio multidisciplinare e sistemico i singoli aspetti del progetto Scuola 4.0. I diversi moduli sono strettamente collegati tra loro sia sul versante della struttura e dell'approccio e-learning che da uno specifico esperto di didattica e progettazione che rende esplicita l'unitarietà di tutto il percorso.

### **B1 – Next Generation Classrooms**

Per tutte le scuole - 8 ore on line in modalità asincrona

### **B2 – Next Generation Labs**

Per le scuole secondarie di 2° grado - 8 ore on line in modalità asincrona

### **C – Accompagnamento, co-progettazione e consulenza personalizzata per gli spazi della scuola** 20 ore on line in modalità sincrona

Ogni singola scuola può inoltre richiedere un percorso di accompagnamento personalizzato in base alle proprie specifiche necessità e/o obiettivi. Il percorso di accompagnamento, a partire dalla precisa mappatura dei bisogni e della progettualità che si intende realizzare, mette in campo esperti con diverse specializzazioni che supportano i gruppi di lavoro delle scuole.

**È POSSIBILE RICHIEDERE IL PERCORSO COMPLETO O I SINGOLI MODULI**

**B1**

# Next Generation Classrooms



## B1 / Next Generation Classrooms

### Destinatari

Il percorso si rivolge in primo luogo ai dirigenti scolastici, ai loro staff, ai docenti e al personale tecnico e amministrativo chiamati a progettare e realizzare in ogni singola scuola gli interventi connessi al PNRR. Tuttavia, proprio perché l'investimento Scuola 4.0 del PNRR chiede una vera e profonda rigenerazione della comunità scolastica e dell'offerta formativa, il percorso è rivolto a tutto il personale e a tutti i docenti della scuola.

### Descrizione

Il percorso supporta le scuole del I e II ciclo nella progettazione e realizzazione di 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. La trasformazione fisica e virtuale delle Next Generation Classrooms deve essere accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che necessariamente richiedono formazione, sperimentazione, validazione.

### Punti tematici

#### MODULO A. Il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

- Presentazione del percorso e del modulo. I riferimenti internazionali nazionali. Mettere a sistema l'innovazione (framework DigCompOrg). Da dove partire: quali le domande guida?  
ALUISI TOSOLINI
- Multidimensionalità degli ambienti di apprendimento: fisico - virtuale - relazionale  
ENRICO CAROSIO
- Progettare ambienti innovativi: l'apporto delle evidenze neuroscientifiche in ordine ai processi di apprendimento  
MICHELLE MAZZOTTI

- Le fasi della progettazione di un ambiente di apprendimento: analisi bisogni, analisi situazione di partenza, vision, percorsi di co-progettazione, metodi di progettazione, comunicazione piano di cambiamento  
MARCELLO SCARAVELLA
- Il modello Future Classroom Toolkit: utilizzo di piattaforme per progettazione virtuale di spazi di apprendimento innovativi. Il passaggio dal virtuale al modello reale  
DANIELE KHALOUSI
- Chiusura. Sintesi schematica del percorso effettuato. Mappa e Recup degli snodi chiave e delle indicazioni prospettate per la strategia Scuola 4.0  
ALUISI TOSOLINI

#### MODULO B. La progettazione didattica basata su pedagogie innovative

- Presentazione del percorso. Le domande chiave che le pedagogie innovative pongono alla progettazione degli ambienti  
ALUISI TOSOLINI
- Strategie di apprendimento e pedagogie innovative  
MICHELLE MAZZOTTI
- Gli elementi centrali della didattica innovativa  
ENRICO CAROSIO
- Esempi concreti di metodologie didattiche innovative correlate al digitale e ai nuovi ambienti di apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle multiliteracies e debate, gamification, project based learning, ...  
CARLOTTA PIZZI E STEFANO MANICI
- Integrazione nei curricula di istituto delle competenze digitali a partire dai framework europei DigComp 2.2. e DigCompEdu  
STEFANIA MAZZA

- La dimensione inclusiva nella progettazione degli ambienti di apprendimento innovativi  
GIOVANNA FERRARI INTERVISTATA DA ALUISI TOSOLINI
- Sintesi schematica del percorso effettuato. Mappa e Recup degli snodi chiave e delle indicazioni prospettate  
ALUISI TOSOLINI

### MODULO C. Nuovi strumenti di pianificazione

- Presentazione del percorso. Le domande chiave che le pedagogie innovative pongono alla progettazione degli ambienti  
ALUISI TOSOLINI
- Progettazione e pianificazione: dalla “vision” al piano di lavoro  
MARCELLO SCARAVELLA
- Il clima organizzativo e la sua importanza nella pianificazione della scuola rigenerata. Pianificazione partecipata: strumenti, modelli metodi.  
CARLOTTA PIZZI
- Project management (teamworking, comunicazione efficace, gestione dei conflitti,...) per gestire la progettazione e favorire la partecipazione attiva  
ENRICO CAROSIO
- Ambienti di apprendimento e valutazione formativa e formante.  
STEFANIA MAZZA
- Sintesi schematica del percorso effettuato. Mappa e Recup degli snodi chiave e delle indicazioni prospettate.  
ALUISI TOSOLINI

### MODULO D. Misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici

- Strategia Scuola 4.0: perché è necessario il piano di accompagnamento. Soggetti, metodi, documenti.  
ALUISI TOSOLINI
- Revisione e adattamento degli strumenti di programmazione della scuola: dal piano triennale per l'offerta formativa al curriculum scolastico, al sistema di valutazione degli apprendimenti e dell'istituto.  
ALUISI TOSOLINI
- Percorsi, strumenti e metodi per favorire la partecipazione di genitori, studenti e dei territori. Intervista ad Alessandro Catellani.  
ALUISI TOSOLINI
- Il piano di formazione dei docenti
  - didattiche innovative
  - acquisizione di competenze digitali proprie (DigCompEdu)

- acquisizione competenze studenti (DigCom 2.2.)
  - DigCompOrg
  - framework steam
- ALUISI TOSOLINI E STEFANO MANICI

- Valutazione e autovalutazione di istituto: cosa fare per dotare l'istituto di un processo di valutazione e autovalutazione rispetto alle azioni del piano Scuola 4.0 e al suo continuo miglioramento.  
STEFANIA MAZZA
- Chiusura complessiva del percorso. Mappe e Indicazioni con riferimento anche ai passaggi tecnici riferiti alla gestione amministrativa.  
ALUISI TOSOLINI

### Obiettivi

- Promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale, partendo dalla mappatura realizzata con lo strumento SELFIE,
- conoscere ed implementare i più importanti framework digitali europei (DigCompEud, DigComp 2.2., DigiComOrg,...);
- supportare gli staff di progetto rafforzando le competenze necessarie al design delle Next Generation Classrooms;
- favorire la pianificazione delle Next Generation Classrooms a partire da una precisa analisi dei bisogni e dei contesti specifici di ogni singola scuola;
- progettare/utilizzare la piattaforma di apprendimento (e-learning e/o realtà virtuale) che deve essere integrata con l'ambiente digitale di apprendimento che riproduce l'ambiente fisico della classe;
- conoscere/applicare la pluralità di pedagogie innovative connesse alle metodologie e tecniche di insegnamento e apprendimento riferite al contesto digitale e alla società onlife;
- elaborare innovative modalità di valutazione delle competenze, digitali e non digitali;
- predisporre il piano di accompagnamento specifico riferito all'utilizzo delle Next Generation Classrooms e all'introduzione delle connesse innovazioni didattiche da parte di tutto il collegio docenti;
- perseguire una consapevole cittadinanza digitale.

### Mappatura delle competenze

Come da riferimento ai Framework europei:

- competenze progettuali e organizzative: aree correlate DigCompOrg
- competenze didattiche: area correlate DigCompOrg e DigCompEdu
- competenze digitali: personal (DigComp 2.2.) e in qualità di docenti (DigCompEdu).



## B2 / Next Generation Labs per le professioni del futuro

### Destinatari

Il percorso si rivolge in primo luogo ai dirigenti scolastici, ai loro staff, ai docenti e al personale tecnico e amministrativo chiamati a progettare e realizzare in ogni singola scuola di secondo grado gli interventi connessi al PNRR. Tuttavia, proprio perché l'investimento Scuola 4.0 del PNRR chiede una vera e profonda rigenerazione della comunità scolastica e dell'offerta formativa, il percorso è rivolto a tutto il personale e a tutti i docenti della scuola secondaria superiore che devono dotarsi di spazi e di attrezzature digitali avanzate.

### Descrizione

Il percorso supporta le scuole del secondo ciclo nella progettazione di Labs per le professioni digitali del futuro e nella definizione di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola (tra questi: robotica e automazione, IA-intelligenza artificiale, cloud computing, IoT- internet delle cose, cybersicurezza, making, modellazione e stampa 3D/4D, creazione di prodotti e servizi digitali, creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata, comunicazione digitale, elaborazione, analisi e studio dei big data, economia digitale, e-commerce e blockchain). Particolare rilevanza è data alla dimensione esperienziale dei new labs che richiede sia una diversa organizzazione che specifici approcci metodologici e didattici oltre che valutativi.

### Punti tematici

#### **MODULO A. Mappatura dei diversi ambiti tecnologici di innovazione legati all'aggiornamento del profilo di uscita dello studente: orientamento e trasversalità**

- Introduzione generale: il senso del percorso  
ALUISI TOSOLINI

- Scuole a lavoro: quale futuro? Le competenze per il futuro: scenari di futuro per professioni e legame tra territorio e scuola che si concretizza nei nuovi LABS  
CARLOTTA PIZZI
- L'orientamento secondo la nuova prospettiva e la nuova organizzazione indicata dalle linee guida di cui al decreto ministeriale 328/2022  
STEFANIA MAZZA
- Gamification, orientamento, escape room  
CARLOTTA PIZZI
- L'evoluzione dei laboratori verso le professioni digitali del futuro  
ALESSIO PERNIOLA
- Chiusura modulo  
ALUISI TOSOLINI

#### **MODULO B. Come progettare ambienti di apprendimento fluidi dove vivere esperienze diversificate, sviluppare competenze personali in collaborazione con il gruppo dei pari, apprendere il lavoro di squadra e acquisire competenze digitali specifiche orientate al lavoro e trasversali ai diversi settori economici**

- Introduzione e presentazione del modulo  
ALUISI TOSOLINI
- La centralità e la trasversalità dell'intelligenza artificiale  
ALESSIO PERNIOLA
- Intelligenza artificiale, Big Data e comunicazione digitale: un laboratorio umanistico per la didattica del futuro  
STEFANO MANICI
- Laboratori area economica  
IVANO STELLA
- Dalla fabbricazione digitale alla robotica: il design di prodotto come strumento didattico  
LEONARDO BARBARINI

- Progettare ambienti di apprendimento: ispirazione visiva  
DANIELE KHALOUSI
- Chiusura modulo  
ALUISI TOSOLINI

### **MODULO C. Quale didattica per le nuove competenze digitali**

- Introduzione al modulo  
ALUISI TOSOLINI
- Competenze digitali: dalle competenze di cittadinanza digitale alle competenze digitali avanzate e professionalizzanti: sostenibilità e aggiornamento continuo  
ENRICO CAROSIO
- Datalab: laboratorio sulla creazione, gestione e interpretazione dei Data nell'era della comunicazione digitale  
STEFANO MANICI
- Data visualization: dall'analisi dei dati alla loro visualizzazione  
ALESSIO PERNIOLA
- Progettare laboratori trasversali e utilizzabili per differenti percorsi di acquisizione delle competenze  
MARCELLO SCARAVELLA
- Il ruolo e lo stile dei docenti nella didattica laboratoriale  
CARLOTTA PIZZI
- Chiusura e sintesi  
ALUISI TOSOLINI

### **MODULO D. Valutazione autentica nei percorsi di acquisizione nuove competenze entro i laboratori innovativi Scuola 4.0**

- introduzione al modulo  
ALUISI TOSOLINI
- Competenze digitali: dalle competenze di cittadinanza digitale alle competenze digitali avanzate e professionalizzanti: sostenibilità e aggiornamento continuo  
STEFANIA MAZZA
- Un Lab trasversale al servizio della comunità scolastica: magazine, webradio, podcast, webtv, produzioni multimediali, gestione social. Un compito autentico  
LEONARDO BARBARINI
- Il compito autentico e la valutazione in un laboratorio tecnologico: "Game designer con AI"  
ALESSIO PERNIOLA
- Chiusura del modulo e del percorso  
ALUISI TOSOLINI

### **Obiettivi**

- Promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale
- mappare le disponibilità tecnologiche e digitali presenti anche in correlazione ai diversi indirizzi dell'istituto
- mappare i bisogni formativi della propria istituzione scolastica e conoscere e valutare l'incidenza a livello di apprendimento/insegnamento le professioni del futuro e la loro innervazione digitale
- supportare gli staff di progetto rafforzando le competenze necessarie al design dei Next Generation Labs
- conoscere/applicare la pluralità di pedagogie innovative connesse alle metodologie e tecniche di insegnamento e apprendimento riferite alle professioni del futuro
- innovare i processi e le esperienze correlate ai PCTO della propria scuola
- predisporre modalità innovative di valutazione delle competenze professionali digitali.

### **Mappatura delle competenze**

Come da riferimento ai Framework europei:

- competenze progettuali e organizzative: aree correlate DigCompOrg
- competenze didattiche: area correlate DigCompOrg e DigCompEdu
- competenze digitali: personal (DigComp 2.2.) e in qualità di docenti (DigCompEdu).