



ISTITUTO COMPRENSIVO
CROPANI SIMERI CRICHI

LA SCUOLA 4.0

FUTURA



Progetto
nell'ambito europeo
Futuro della Scuola



Ministero dell'Istruzione
Università e Ricerca



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

PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA 4.0

DESCRIZIONE

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" 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

Piano Scuola 4.0

Azione 1

Next generation class

Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

CUP H54D22002990006

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

e internazionale. Quella che si vuole realizzare, grazie al PNRR, è una scuola che forma cittadine e cittadini consapevoli, in grado di poter essere determinanti nei processi di transizione digitale ed ecologica dell'Italia di domani. In particolare il progetto si propone di allestire ambienti di apprendimento attrezzati con dispositivi



digitali per l'apprendimento delle discipline nonché con arredi flessibili e modulari per consentire l'implementazione di metodologie didattiche basate sull'esperienza, la cooperazione e la ricerca. A tal fine si propone di implementare il modello 1+4 spazi educativi promosso dall'INDIRE; Aprire la scuola al territorio e il territorio alla scuola con laboratori curriculari ed extracurriculari, in spazi strutturati e non, al chiuso e all'aperto; Innovare la metodologia degli insegnamenti e degli apprendimenti; realizzare aule immersive che favoriscano la fruizione dei contenuti didattici attraverso la realtà virtuale. Un ambiente a spazi flessibili in continuità con gli altri ambienti della scuola: 4 sono gli spazi della scuola complementari e non più subordinati agli ambienti della didattica quotidiana:



Le 8 competenze chiave europee

La Raccomandazione procede poi all'individuazione delle competenze chiave europee, che risultano essere 8, non ordinate gerarchicamente ma da considerarsi tutte di pari importanza:

1. competenza alfabetica funzionale;
2. competenza multilinguistica;
3. competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
4. competenza digitale;
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
6. competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
7. competenza imprenditoriale;
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARTE



ARTE



STEAM, acronimo di Science Technology Engineering Art Mathematics, è un metodo di apprendimento interdisciplinare sviluppato dal 2000 negli Stati Uniti con l'obiettivo di avvicinare gli studenti di ogni provenienza sociale alle discipline matematiche e scientifiche.



AGORÀ

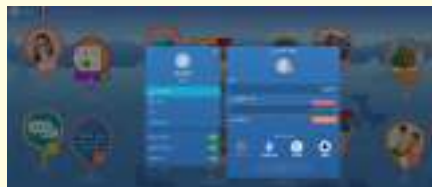
l'Agorà, lo spazio informale, l'area individuale e l'area per l'esplorazione. Il modello è divenuto un manifesto per gli spazi educativi di nuova generazione.

Esso si basa su molteplici livelli di analisi (Brofenbrenner, 1989) e propone una visione che si discosta dall'idea di scuola come somma di aule (Airoldi, 1978) e si estende, oltre la dimensione didattica, al contesto sociale e alla capacità di un ambiente di influenzare la qualità delle relazioni sociali (Leemans e von Ahlefeld, 2013, Lefebvre, 1991).

I paradigmi pedagogico-culturali di riferimento sono: il costruttivismo sociale (Vygotskij, Bruner) la tradizione dell'attivismo pedagogico (Dewey, Kilpatrick, Washburne, Montessori) la centralità dello studente (Rogers) la scuola per le competenze del futuro (Goleman, Senge, Morin,



Mondly lingue straniere



Cinema in Classe



MLOL



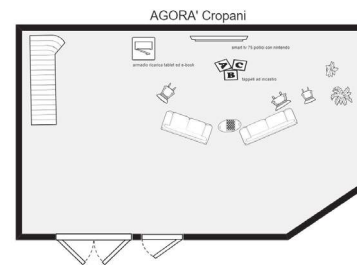
Aula relax Simeri Crichi

Smart Tv 42 pollici
Nintendo Switch - sport Tappeti relax
Protezioni murali
Poltrona lettura
Collegamento alle piattaforme:
cinema in classe, MLOL
e-book reader, tablet
All in One



Agorà Cropani Marina

SMART Tv 75 pollici
Nintendo Switch
Poltroncin 9 n. 2
tappeti relax
tavoli lavoro
Mixer con casse
Collegamento piattaforme Cinema in classe;
lingue; Biblioteca MLOL EBOOK reader n. 5,
tablet e pc notebook



AGORÀ



Corradini). Una sintesi dei principi innovativi più interessanti si trova, a nostro parere, nel progetto DADA, che nasce dall'idea di valorizzare gli elementi positivi del nostro sistema educativo. D.A.D.A. (Didattiche per Ambienti Di Apprendimento) - costituisce una fusione fra l'idea di scuola dei paesi del nord Europa e l'idea di scuola della tradizione italiana. Il modello rispecchia il concetto di «Competenze chiave» indicato dalla Commissione europea che promuove una visione attiva del processo di apprendimento ed esalta il modello di aula intesa come laboratorio polivalente. Le aule sono assegnate alle discipline non all'insegnante, l'aula così diventa laboratorio; docenti della stessa disciplina possono condividere la stessa aula, sono gli alunni che cambiano aula.



LAB STEM Cropani Marina 1
visori 3d (fino a 5 per plesso)
proiettore olografico
stampante 3d
piattaforma e-learning
digitai board
kit robotica
n. 15 pc desktop
n. 2 portatili lenovo

LAB. INFORMATICA E STEAM



Il docente personalizza lo spazio-lavoro, adeguandolo a una didattica attiva di tipo laboratoriale, predispone arredi, materiali, libri, strumentazioni, device, software per favorire attività e apprendimenti di tipo collaborativo e cooperativo, spazi destinati ad ogni tipo di attività didattica: spiegazione frontale, piccolo gruppo, esercitazione, dibattito, presentazione. L'ambiente ha un setting diverso dal solito: isole di lavoro, tavoli collaborativi e arredi innovativi e la cattedra non è più necessaria: l'aula è attrezzata con arredi didattici, modulabile con setting collaborativi per il digitale, la robotica, la stampa 3d, la progettazione.

Lab. musica 1 Cropani Centro

*n. 3 pianoforti Yamaha (+ 3 pianoforti igià n dotazione della scuola)
n. 3 chitare elettrificate(+ 3 chitarre classiche in dotazione già della scuola) n. 1 Basso elettrico
n. 1 Batteria elettronica
n. 1 Mixer con cavi sistema di amplificazione
n. 1 Lim collegata ad un IMAC con installato Logie due armadi a vista*

Lab. musica 2 Cropani Marina

*n. 3 pianoforti Yamaha
n. 3 chitare elettrificate (+ 3 chitarre classiche in dotazione già della scuola) n. 1 Mixer con cavi e sistema di amplificazione digitale
n. 1 Digitai Board
n. 1 portatile macbook con logie (già in dotazione della scuola)*



LABORATORIO MUSICALE





**ISTITUTO COMPRENSIVO
CROPANI SIMERI CRICHI**

Istituto Comprensivo Statale
Cropani - Simeri Crichi

Via Tommaso Campanella - 88051 Cropani (CZ)
Centralino: 0961 965038
Email: czic82400e@istruzione.it

FUTURA



Progetti
nell'ambito europeo
e comunitario



Ministero dell'Istruzione
Università e Ricerca



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

PNRR ISTRUZIONE