



Ministero dell' Istruzione e del Merito

Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Italia domani



FUTURA
PER L'ITALIA DI DOMANI
PNRR - ISTRUZIONE

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto M4C1I3.2-2022-961

apprendimento innovativi

Descrizione avviso/decreto

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 curricolo, 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.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

L'Istituzione scolastica è beneficiaria del finanziamento in quanto oggetto di dimensionamento a.s. 2022/23 riguardante l'Istituzione scolastica 2021/22 cessata o dimensionata L'ISO1400L

Dati del proponente

Denominazione scuola LICEO "G. STAMPACCHIA"
Codice meccanografico LEPS220003

Città TRICASE
Provincia LECCE

Legale Rappresentante

Nome Mauro Vitale
Cognome Pollimeno

Codice fiscale PLMMVT61B13I923F
Email mvpollimeno1961@gmail.com

Telefono 3270417722

Referente del progetto

Nome Maria Luisa
Cognome Zippo

Email

mzippo7@gmail.com

Telefono

3884996512

Informazioni progetto

Codice CUP

B74D2200415006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24362

Titolo progetto

Digitalizzando la didattica

Descrizione progetto

Il progetto prevede l'allestimento di 24 ambienti di apprendimento innovativi, rispettivamente 9 nel Liceo Classico e 15 nel Liceo Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 1 aula debate; nr.1 Classico + learning: nr. 2 Classico + nr. 3 Scientifico. La finalità preminente è quella di configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido attraverso la fusione delle potenzialità educative e didattiche dello spazio fisico delle aule (versatile e adattivo) e dell'ecosistema di risorse e strumenti digitali ad esso integrato. Ponendo al centro lo studente e la sua formazione per competenze, tali ambienti innovativi di apprendimento permettono l'attivazione e la sperimentazione di esperienze educative differenziate, sostenute e potenziate da tecnologie ad alto potenziale formativo. Le aule debate dotano l'istituto di ambienti predisposti per attivare la pratica didattica trasversale ad alto potenziale dedicato con arredi e dotazioni digitali per l'espletamento di tutte le attività previste in ciascuna fase del percorso: dalla preparazione con la raccolta - analisi di materiali e il confronto regolamentato e argomentato sino alla realizzazione e alla meta-riflessione conclusiva, finalizzate all'apprendimento disciplinare e delle competenze trasversali, le "life skills". Le aule XR, già dotate di Digital Board e Notebook, grazie al software XR Classroom, vengono abilitate a 3 modalità di esperienze didattiche: a) fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi, resi disponibili dal docente attraverso proiezioni immersive su un lato dell'aula e sui tablet degli studenti; b) esperienze di viaggio e simulazione in virtual reality a 360°, effettuate individualmente dagli studenti con visori VR multifunzione; c) installazioni interattive 3D in realtà aumentata, visualizzate al centro dell'aula con appositi marker, e fruite dagli studenti disposti lungo i lati dell'aula con tablet, occhiali aumentati e applicazioni AR. Le aule XR offrono agli studenti un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e interattiva rispetto ai metodi di insegnamento tradizionali e di approcciarsi ai contenuti da una prospettiva nuova e innovativa, agevolando e migliorando l'apprendimento costruttivo e l'interesse degli studenti nelle diverse materie curriculari. Le aule Digital Board, dotate di digital board e notebook, permettono esperienze didattiche diversificate e l'adozione di metodologie didattiche innovative di volta in volta programmate in funzione di ciascuna specifica attività per potenziare a largo raggio l'apprendimento attivo e laboratoriale, la creatività, la capacità di problem-solving, le competenze disciplinari e trasversali. Le aule Cooperative learning offrono un setting d'aula dinamico, dotato di digital board e notebook con il supporto di un carrello carica tablet, strutturato per costruire esperienze di apprendimento cooperativo significativo. Lavorare in gruppo rende l'apprendimento un'esperienza proficua per tutti gli studenti, ricca e motivante da un punto di vista cognitivo e coinvolgente anche da un punto di vista sociale ed emotivo, sviluppando pienamente il potenziale di tutti, migliorare i loro rapporti interpersonali, curare il benessere psicologico e incrementare le possibilità di successo scolastico.

Data inizio progetto prevista

10/03/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

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.

Indicazioni generali

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 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. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti - Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

L'iter progettuale ha preso avvio da un'attenta ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi di cui l'istituto già dispone, analizzando le loro caratteristiche tecniche, la funzionalità e obsolescenza, e valutandone l'utilità e l'efficacia per l'apprendimento degli studenti. Tale accertamento vuole garantire: - una funzionale continuità degli interventi previsti dall'attuale progetto con quanto già acquisito - un'integrazione adeguata dei nuovi ambienti con quelli già presenti nell'Istituto, - una massimizzazione delle risorse già disponibili. L'Istituto ha identificato i dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR, come quelli per la didattica a distanza e la D.D.I., ha analizzato la disponibilità di spazi adatti per l'allestimento delle aule innovative che si vuole realizzare e per l'utilizzo dei dispositivi digitali, e verificato se è necessario apportare modifiche o miglioramenti a questi spazi per renderli più idonei alle esigenze del nuovo sistema di apprendimento. Grazie al bando PON Digital Board, 25 aule del nostro istituto sono già state dotate di Panel Interattivi. Nelle rimanenti classi sono presenti smart TV. L'istituto è inoltre dotato di connessione di rete cablata/WiFi, piattaforma Microsoft Teams, notebook, tablet, tavole grafiche, stampanti 3D, plotter grafico, Arduino, carrello ricarica tablet/notebook. Va considerato che i dispositivi già presenti nell'Istituto hanno un sistema operativo che si rivela adeguato agli ultimi prodotti disponibili di didattica digitale e all'utilizzo di software di realtà immersiva e virtuale che sarà potenziata nel nuovo sistema didattico che si intende adottare. All'esame della dotazione di dispositivi si è aggiunta la rilevazione degli arredi flessibili già presenti a scuola: banchi modulari e sedie girevoli, adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari innanzi tutto orientati al cooperative learning e alla didattica laboratoriale. Inoltre, si è presa in considerazione la disponibilità di risorse e di personale tecnico specializzato per la manutenzione e la gestione dei dispositivi e delle attrezzature, in modo da garantire un uso continuo ed efficace degli stessi. L'analisi effettuata ha permesso di identificare le eventuali aree di miglioramento per garantire un'integrazione ottimale dei nuovi ambienti di apprendimento con quelli esistenti che verranno valorizzati dalle nuove soluzioni.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula DEBATE	2	• PC • TABLET • STAMPANTE LASER MONOCROMATICA	• ARMADIO METALLICO • LEGGII • SEDIE • TAVOLI ALUNNO MULTIFUNZIONE TRAPEZOIDALI • TAVOLI GIURIA	L'aula sarà utilizzata principalmente per le riunioni delle squadre al fine di raccogliere ed archiviare materiali per la preparazione alle gare di Debate che potranno anche essere svolte all'interno
Aule DIGITAL BOARD+ software XR	5	• DIGITAL BOARD 65" • NOTEBOOK • XR CLASSROOM (con licenza triennale) • VISORI VR MULTIFUNZIONE		Oltre alle D.B. (con i relativi benefici didattici) docenti avranno a disposizione una piattaforma per la creazione ed utilizzo di due laboratori: realtà virtuale e aumentata.

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

Gli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con il Piano Scuola 4.0 sono : aule Debate, aule XR, aule Digital Board, aule Cooperative learning. Tali ecosistemi di apprendimento, sono finalizzati a promuovere una didattica per competenze e un apprendimento attivo e interattivo, collaborativo e coinvolgente, orientato alla personalizzazione e alla flessibilità. I diversi setting di apprendimento, centrati su ciascuna delle pratiche didattiche a cui sono dedicati, vogliono offrire un ampio repertorio di esperienze formative che permettano allo studente di sperimentare, creare, costruire e produrre, in modo autonomo o in gruppo, attraverso metodologie didattiche innovative. Tra i principali vantaggi delle aule innovative avremo: 1. Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo: si tratta di ambienti di apprendimento che valorizzano la partecipazione attiva e la collaborazione tra gli studenti, consentendo loro di sviluppare competenze relazionali e di lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune. 2. Promuovere l'interdisciplinarietà: sono ambienti di apprendimento dove gli studenti possono sviluppare competenze nelle diverse aree disciplinari, e in cui l'apprendimento diventa interdisciplinare. 3. Potenziare la creatività e la sperimentazione: sono ambienti in cui gli studenti possono esplorare nuovi approcci e idee, sviluppare e mettere in pratica. 4. Potenziare le competenze tecnologiche e digitali: consentono agli studenti di acquisire competenze tecnologiche e digitali. In sintesi le aule innovative che si vuole realizzare rappresentano per gli studenti un'opportunità significativa per lo sviluppo e il potenziamento di competenze disciplinari, trasversali e interdisciplinari. Gli studenti, al centro dell'esperienza di apprendimento, divengono co-costruttori di saperi e di competenze e il docente assume il ruolo di guida e facilitatore. Inoltre, lo "spazio di apprendimento" innovativo può essere fisico o virtuale o una combinazione di entrambi. Ciò arricchisce e personalizza l'esperienza d'apprendimento rendendo più flessibile la modalità di accesso ai contenuti e alle risorse. Il lavoro di squadra e la collaborazione sono aspetti fondamentali per sfruttare al meglio le proprie potenzialità, aiutare a migliorare le capacità di comunicazione e di leadership, nonché a sviluppare una maggiore consapevolezza delle proprie abilità e competenze, creando le condizioni per imparare in modo divertente ed esperienziale.

Innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti

In termini ORGANIZZATIVI, il costituirsi delle aule innovative, secondo quanto previsto dal progetto, comporta la riorganizzazione degli spazi all'interno dell'aula, che diventano versatili e adattabili alle diverse esperienze di apprendimento. Questo tipo di trasformazione organizzativa flessibile, funzionale alle attività che il docente intende svolgere, risponde alle esigenze di una classe "liquida" in cui si passa dall'ascolto della spiegazione del docente all'attività di ricerca, sperimentazione, produzione in modalità collaborativa, per arrivare infine alla fase di esposizione e socializzazione del lavoro svolto. L'utilizzo delle aule innovative può comportare diversi vantaggi: 1. Flessibilità degli spazi 2. Collaborazione tra gli studenti 3. Attività di apprendimento personalizzate 4. Maggior coinvolgimento degli studenti 5. Maggiore efficacia dell'insegnamento In termini DIDATTICI, l'introduzione delle aule innovative consente di utilizzare nuove metodologie di insegnamento, basate sull'esperienza, sulla cooperazione, e sull'interazione con la tecnologia. In particolare l'obiettivo è quello di offrire ai docenti strumenti e approcci innovativi come di seguito indicato: • Apprendimento cooperativo • Approccio esperienziale • Personalizzazione dell'apprendimento • Apprendimento basato sul gioco • Apprendimento basato sulla scoperta • Apprendimento basato su progetti In termini CURRICOLARI, l'introduzione delle aule innovative comporterà una revisione del curriculum, per integrare i nuovi strumenti didattici e favorire la realizzazione di obiettivi di apprendimento più ambiziosi. Si fa riferimento a possibili modifiche o integrazioni della progettazione, in modo da puntare su conoscenze, abilità, competenze trasversali e sociali come: • Collaborare, • saper risolvere i problemi, • saper prendere decisioni, • creatività • senso critico e autocoscienza • capacità relazionali • comunicazione efficace • gestione delle emozioni e dello stress • empatia Infine, in termini METODOLOGICI, l'introduzione delle aule innovative comporta una trasformazione delle metodologie didattiche tradizionali, favorendo l'adozione di metodologie di insegnamento-apprendimento attive e basate sulla scoperta e risoluzione di problemi. Alcuni esempi di innovazioni metodologiche sono: 1. Apprendimento attivo 2. Personalizzazione dell'apprendimento 3. Collaborazione tra gli studenti 4. Utilizzo di tecnologie innovative 5. Valutazione formativa

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aule COOPERATIVE LEARNING	5	Sono aule già dotate di Digital Board + notebook • TABLET • CARRELLO RICARICA TABLET	• BANCHI MULTIFUNZIONE • SEDIE TRAPEZOIDALI • ALUNNO • ARMADI METALLICI	Con l'apprendimento cooperativo gli allievi svolgono compiti e raggruppi risultati scolastici lavorando insieme. I gruppi condividono uno scopo comune distribuendosi le responsabilità.
Aule XR	5	Sono aule già dotate di Digital Board + Notebook • XR CLASSROOM (con licenza triennale), • VISORI VR MULTIFUNZIONE		Oltre alle D.B. (con i relativi benefici didattici) docenti avranno a disposizione una piattaforma per la creazione ed utilizzo di due laboratori: realtà virtuale e aumentata.
Aule DIGITAL BOARD	7	• DIGITAL BOARD 65" • NOTEBOOK		Le D.B. permettono ai docenti di coinvolgere attivamente gli alunni utilizzando materiale multimediale ed interattivo al fine di favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti

Il progetto avrà un impatto positivo sulla promozione dell'inclusività, delle pari opportunità e del superamento dei divari di genere tramite l'utilizzo di strategie e di tecnologie innovative che rendono l'apprendimento più accessibile e coinvolgente per gli studenti con diverse abilità. Tali metodologie e strumenti favoriscono l'abbattimento delle barriere che ostacolano un'effettiva inclusione, permettendo a ciascuno studente la possibilità di utilizzare il proprio personale stile di apprendimento al fine di sviluppare più proficuamente le competenze e prevenendo anche la dispersione scolastica. Per garantire la massima inclusività, si propone l'utilizzo di metodologie innovative, tra cui la didattica ludico-esprienziale e cooperativa, la didattica personalizzata, la didattica ibrida e il potenziamento delle competenze logico-scientifiche con la didattica STEM e il gaming, che mira a favorire la partecipazione e il successo.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione sarà composto da docenti con competenze specifiche, esperti con competenze e conoscenze specialistiche nella didattica, nella tecnologia e nella progettazione di spazi didattici innovativi. Ci sarà un responsabile del progetto, un esperto in progettazione metodologico-didattica e un coordinatore della comunicazione. Il Team sarà responsabile della pianificazione e della realizzazione degli ambienti di apprendimento innovativi, compresa l'analisi dettagliata delle esigenze dell'istituzione e degli studenti. Sarà anche responsabile della gestione, della manutenzione e della corretta utilizzazione delle aule, nonché della formazione del personale. Il gruppo definirà gli obiettivi specifici per ogni spazio innovativo, la progettazione dei moduli didattici, le strategie di valutazione dell'apprendimento per la realizzazione del progetto nelle sue fasi. Si prevedono incontri periodici, con la partecipazione delle diverse componenti, regolarmente verbalizzati.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Per garantire l'efficace utilizzo degli ambienti del progetto e il successo dell'innovazione didattica, saranno adottate misure di accompagnamento e supporto. Sono previsti corsi di formazione per docenti e personale tecnico, con attività come workshop, training on the job, coaching personalizzato e altre iniziative. Si attiveranno, se necessari, anche moduli didattici specifici per ogni tipologia di ambiente di apprendimento innovativo. Inoltre, si organizzeranno workshop e attività di formazione per gli studenti per sviluppare competenze trasversali e utilizzare strumenti digitali e attrezzature. Si utilizzeranno questionari di gradimento per i nuovi ambienti al fine altresì di monitorare e valutare l'impatto sull'apprendimento degli studenti. Queste misure aiuteranno a garantire un cambiamento efficace e sostenibile verso il nuovo sistema didattico.

Indicatori

INDICATORI: compilare 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: precompilato dal sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	500

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	19	T4	2025

Piano finanziario

Data
24/02/2023IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico

- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNR del Ministero dell'Istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.
- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNR presso il Ministero dell'Istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNR del Ministero dell'Istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Dichiarazioni

Dati sull'incontro

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		105.060,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.010,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.002,76 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				150.072,76 €

Il progetto prevede l'allestimento di 24 ambienti di apprendimento innovativi, rispettivamente 9 nel Liceo Classico e 15 nel Liceo Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 5 aule debate: nr.1 Classico + nr.1 Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 5 aule debate: nr.1 Classico + nr.1 Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 5 aule debate: nr.1 Classico + nr.2 Classico + nr.2 Scientifico + nr.6 Scientifico + nr.4 Classico + nr.6 Scientifico + nr.5 Scientifico + nr.4 Classico + nr.5 Scientifico + nr.4 Classico + nr.3 Scientifico. La finalità preminente è quella di configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido attraverso la fusione delle potenzialità educative e didattiche dello spazio fisico delle aule (versatile e adattivo) e dell'ecosistema di risorse e strumenti digitali ad esso integrato. Ponendo al centro lo studente e la sua formazione per competenze, tali ambienti innovativi di apprendimento permettono l'attivazione e la sperimentazione di esperienze educative differenziate, sostenute e potenziate da tecnologie ad alto potenziale formativo. Le aule debate dotano l'istituto di ambienti predisposti per attivare la pratica didattica trasversale del debate, offrendo un setting dedicato con arredi e dotazioni digitali per l'espletamento di tutte le attività previste in ciascuna fase del percorso: dalla preparazione con la raccolta - analisi di materiali e il confronto regolamentato e argomentato sino alla realizzazione e alla meta-riflessione conclusiva, finalizzate all'apprendimento disciplinare e delle competenze trasversali, le "life skills". Le aule XR, già dotate di Digital Board e Notebook, grazie al software XR Classroom, vengono abilitate a 3 modalità di esperienze didattiche: a) fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi, resi disponibili dal docente attraverso proiezioni immersive su un lato dell'aula e sui tablet degli studenti; b) esperienze di viaggio e simulazione in virtual reality a 360°, effettuate individualmente dagli studenti con visori VR multifunzione; c) installazioni interattive 3D in realtà aumentata, visualizzate al centro dell'aula con appositi marker, e fruite dagli studenti disposti lungo i lati dell'aula con tablet, occhiali aumentati e applicazioni AR. Le aule XR offrono agli studenti un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e interattiva rispetto ai metodi di insegnamento tradizionali e di approcciarsi ai contenuti da una prospettiva nuova e innovativa, agevolando e migliorando l'apprendimento costruttivo e l'interesse degli studenti nelle diverse materie curriculari. Le aule Digital Board, dotate di digital board e notebook, permettono esperienze didattiche diversificate e l'adozione di metodologie didattiche innovative di volta in volta programmate in funzione di ciascuna attività per potenziare a largo raggio l'apprendimento attivo e laboratoriale, la creatività, la capacità di problem-solving, le competenze disciplinari e trasversali. Le aule Cooperative learning offrono un setting dinamico, dotato di digital board e notebook con il supporto di un carrello ricaricabile tablet, strutturato per costruire esperienze di apprendimento cooperativo significativo. Lavorare in gruppo rende l'apprendimento un'esperienza proficua per tutti gli studenti, ricca e motivante da un punto di vista cognitivo e coinvolgente anche da un punto di vista sociale ed emotivo, sviluppando pienamente il potenziale di tutti, migliorare i loro rapporti interpersonali, curare il benessere psicologico e incrementare le possibilità di successo scolastico.

LEGGI TUTTO

Il progetto prevede l'allestimento di 24 ambienti di apprendimento innovativi, rispettivamente 9 nel Liceo Classico e 15 nel Liceo Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 5 aule debate: nr.1 Classico + nr.1 Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 5 aule debate: nr.1 Classico + nr.1 Scientifico, diversificati per tipologia e distribuiti nei due indirizzi secondo quanto di seguito riportato: 5 aule debate: nr.1 Classico + nr.2 Classico + nr.2 Scientifico + nr.6 Scientifico + nr.4 Classico + nr.6 Scientifico + nr.5 Scientifico + nr.4 Classico + nr.5 Scientifico + nr.4 Classico + nr.3 Scientifico. La finalità preminente è quella di configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido attraverso la fusione delle potenzialità educative e didattiche dello spazio fisico delle aule (versatile e adattivo) e dell'ecosistema di risorse e strumenti digitali ad esso integrato. Ponendo al centro lo studente e la sua formazione per competenze, tali ambienti innovativi di apprendimento permettono l'attivazione e la sperimentazione di esperienze educative differenziate, sostenute e potenziate da tecnologie ad alto potenziale formativo. Le aule debate dotano l'istituto di ambienti predisposti per attivare la pratica didattica trasversale del debate, offrendo un setting dedicato con arredi e dotazioni digitali per l'espletamento di tutte le attività previste in ciascuna fase del percorso: dalla preparazione con la raccolta - analisi di materiali e il confronto regolamentato e argomentato sino alla realizzazione e alla meta-riflessione conclusiva, finalizzate all'apprendimento disciplinare e delle competenze trasversali, le "life skills". Le aule XR, già dotate di Digital Board e Notebook, grazie al software XR Classroom, vengono abilitate a 3 modalità di esperienze didattiche: a) fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi, resi disponibili dal docente attraverso proiezioni immersive su un lato dell'aula e sui tablet degli studenti; b) esperienze di viaggio e simulazione in virtual reality a 360°, effettuate individualmente dagli studenti con visori VR multifunzione; c) installazioni interattive 3D in realtà aumentata, visualizzate al centro dell'aula con appositi marker, e fruite dagli studenti disposti lungo i lati dell'aula con tablet, occhiali aumentati e applicazioni AR. Le aule XR offrono agli studenti un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e interattiva rispetto ai metodi di insegnamento tradizionali e di approcciarsi ai contenuti da una prospettiva nuova e innovativa, agevolando e migliorando l'apprendimento costruttivo e l'interesse degli studenti nelle diverse materie curriculari. Le aule Digital Board, dotate di digital board e notebook, permettono esperienze didattiche diversificate e l'adozione di metodologie didattiche innovative di volta in volta programmate in funzione di ciascuna attività per potenziare a largo raggio l'apprendimento attivo e laboratoriale, la creatività, la capacità di problem-solving, le competenze disciplinari e trasversali. Le aule Cooperative learning offrono un setting dinamico, dotato di digital board e notebook con il supporto di un carrello ricaricabile tablet, strutturato per costruire esperienze di apprendimento cooperativo significativo. Lavorare in gruppo rende l'apprendimento un'esperienza proficua per tutti gli studenti, ricca e motivante da un punto di vista cognitivo e coinvolgente anche da un punto di vista sociale ed emotivo, sviluppando pienamente il potenziale di tutti, migliorare i loro rapporti interpersonali, curare il benessere psicologico e incrementare le possibilità di successo scolastico.

Avviso/decreto: M4C13.2-2022-961 - Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

TITOLO

Digitalizzando la didattica

Identificativo	M4C13.2-2022-961-P-
progetto:	24362
CUP:	B74D22004150006
Stato progetto:	AUTORIZZATO
importo finanziato:	150.072,76€

Avviso / Decreto

Il Progetto



Tutti i diritti riservati © 2022

Privacy Termini e Condizioni



Titolo Descrizione

Documenti utili

Documento protocollato

Accordo firmato dall'unità di missione

Accordo firmato dalla scuola

Accordo di concessione

B74D22004150006



CUP

INSERISCI DATA

Per poter procedere con l'attuazione del progetto, è necessario inserire qui sotto la data di assunzione al bilancio *



RENDICONTAZIONE

PROCEDURE

ATTUAZIONE