

## PIANO SCUOLA 4.0 – AZIONE 1 – NEXT GENERATION CLASS – AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI.

### RELAZIONE GRUPPO DI PROGETTO - ANALISI DEI BISOGNI E DEFINIZIONE DEI BISOGNI.

Il nostro Istituto propone un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla dotazione delle aule quali ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto di innalzamento degli esiti degli studenti e favorire una programmazione didattica di tipo individualizzato per gruppi e per singoli alunni.

Grazie ai fondi del PNRR si potranno riorganizzare alcune aule creando ambienti innovativi che permetteranno di avvicinarsi al mondo digitale. Gli spazi diverranno aule-laboratorio supportati da strumenti digitali appropriati e inclusivi. Gli ambienti saranno flessibili e rimodulabili anche di ora in ora.

Si predisporranno, quindi, ambienti di apprendimento attenti alla costruzione di situazioni-problema inclusive, alla pratica laboratoriale con l'utilizzo delle STEM, all'uso di tecniche attive (PBL, approccio multiculturale e internazionale, E-Twinning, realtà virtuale) e all'inclusione cognitiva e socio-relazionale. Un ambiente nel quale mobilitare competenze digitali e sociali che intersecano diverse aree disciplinari e che sono riproducibili nella continuità.

Si cercherà di educare l'allievo a vivere in un contesto dai caratteri molteplici, integrati e contraddittori (reale, virtuale, fantastico), acquisendo continuamente nuove competenze e ristrutturando quelle già possedute.

Per la realizzazione di questi ambienti si utilizzeranno strumenti, arredi, tecnologie già in dotazione all'Istituto e occorrerà acquistare:

Notebook provvisti di carrelli mobili per la ricarica, Monitor Touch e Monitor Multi-Touch, a disposizione dei docenti e degli studenti; e Stazioni di ricarica per tablet e laptop.

Inoltre si vuole creare un'aula immersiva interattiva, ovvero un luogo in cui è possibile imparare tramite l'ascolto, l'osservazione e il gioco educativo, pensato per rinforzare le conoscenze acquisite. L'aula immersiva è dotata di tecnologia interattiva che permette alla classe di interagire con i contenuti, rendendo l'apprendimento coinvolgente, attivo e partecipativo.

Si potranno anche acquistare arredi quali:

Sedie, Tavolo Trapezio, Modulo centrale per carica dispositivi minimo 6 unità.

Infine si potranno acquistare Poltrone cubi Pouff, Poltrone rettangolari Pouff per realizzare un ambiente soft per l'apprendimento.

FIRMA  
  
Maria Palma