



**SCUOLA SECONDARIA di I GRADO "CIRO SCIANNA"
ad indirizzo musicale**

Via De Spuches, n.4 - 90011 BAGHERIA (PA)
C.F. 81002590826 - C.M. PAMM06400T
PEC: pamm06400t@pec.istruzione.it
PEO: pamm06400t@istruzione.it
091/ 963714 - 091/8942312
<http://www.scuolaciroscianna.edu.it>



SC.SEC. I°-"C. SCIANNA"-BAGHERIA
 Prot. 0003870 del 05/06/2023
 IV (Uscita)

INTEGRAZIONE PTOF AA.SS. 2022-25

Proposta dal collegio docenti con delibera n. 60 del 22/05/2023
 Approvata dal consiglio di istituto con delibera n. 70 del 25/05/2023

***Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1
 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento
 3.2: Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi***

Il progetto mira a trasformare 16 aule tradizionali in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari e associative, iconiche ed immersive, in connessione con il mondo virtuale. Ogni ambiente o classe oggetto dell'intervento sarà caratterizzato da una componente digitale mirata a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione.

A titolo esemplificativo e non esaustivo, la componente fisica integrerà: pannelli touch (molti dei quali già in dotazione dell'istituto), notebook e tablet, tutti interconnessi grazie alle tecnologie di rete cablata e wireless già acquisite attraverso precedenti finanziamenti.

La componente digitale integrerà invece: tool di realtà aumentata e di realtà virtuale per la didattica, kit per la robotica, software repository anche in cloud, ambienti digitali e tecnologie a supporto di alunni con bisogni educativi speciali. Le classi/ambiente, così come strutturate ed attrezzate, consentiranno un utilizzo molto flessibile in cui poter realizzare la flipped classroom, le classi scomposte, le attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline, attività di coding, attività laboratoriali condotte in classe per l'insegnamento delle lingue (normalmente confinate nel poco flessibile laboratorio linguistico). Il tutto applicando le più moderne metodologie didattiche (ad esempio il debate, la flipped classroom, già accennata in precedenza, il gamification, ecc.) tutte atte a potenziare sia le competenze di base sia le capacità di analisi, critica e problem solving dei nostri ragazzi.

Accanto alla realizzazione delle classi/ambienti, l'istituto pianificherà attività di formazione dei docenti alle nuove tecnologie al fine di mettere l'intera comunità educante nelle migliori condizioni per favorire la motivazione e l'impegno attivo delle studentesse e degli studenti.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Multimedialità in classe grazie ai pannelli touch	2	Monitor touch con android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete		supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo	3	Ambiente dedicato al recupero delle competenze di base, dotato di, notebook per		Consente agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base stimolando l'attività

sviluppo delle competenze di base		gli studenti, stazione di ricarica, pannello interattivo e piattaforma di condivisione dei contenuti		collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali
Ambienti multidisciplinari STEAM	3	kit per attività di robotica con carrello		Creare un ambiente in cui potere realizzare attività di robotica e realtà tridimensionale
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo sviluppo delle competenze	2	software di scienze-anatomia da integrare nei minitor touch		Consente agli alunni di potere studiare l'anatomia in 3D analizzando e sezionando le varie parti del corpo umano.
Ambiente multidisciplinare STEAM	2	ambiente dedicato al coding dotato di 10 IPAD con carrello per ricarica		Consente agli alunni di sviluppare attività di coding interdisciplinare
Realtà aumentata	2	integrare il software Co-spaces per la creazione di contenuti		Consente agli alunni di creare contenuti di realtà virtuale ed aumentata
ambiente disegno tecnologico	1	Ambiente con software per disegno in 3D, 24 pc e una stampante 3D		Consente agli alunni di disegnare in 3D e stampare i prodotti progettati
ambiente per creazione di immagini digitali	1	ambiente con un plotter		Attraverso l'uso di immagini anche le pareti della scuola diventeranno veri spazi di apprendimento attraverso l'utilizzo di strumenti per making e creatività.