LICEO DI STATO
G.BAGATTA
DESENZANO DEL GARDA

PIANO SCUOLA 4.0

I PROGETTI PNRR

Piano Scuola 4.0

Il PNRR, Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, è un piano di trasformazione del Paese che fa parte di Next Generation EU, il programma di rilancio economico attivato dall'Unione Europea e dedicato agli Stati membri.

Uno degli obiettivi del PNRR è realizzare un nuovo sistema educativo, per garantire il diritto allo studio, le competenze digitali e le capacità necessarie a cogliere le sfide del futuro, superando ogni tipo di disparità e contrastando la dispersione scolastica, la povertà educativa e i divari territoriali.

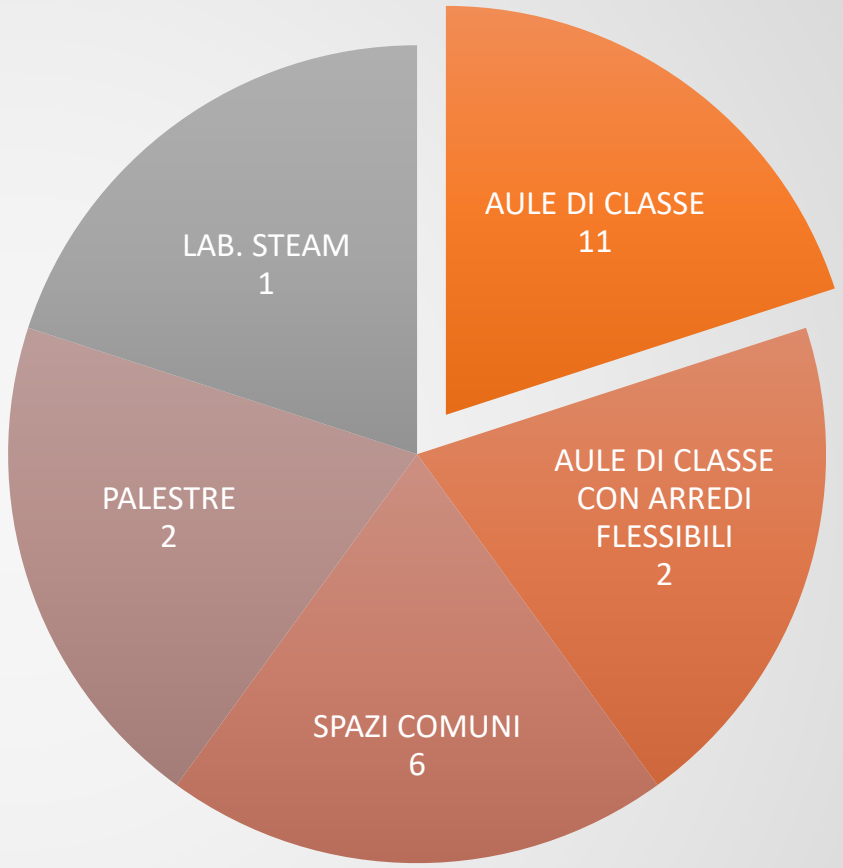
Il "Piano Scuola 4.0", è uno stanziamento di 2,1 miliardi di euro per trasformare 100.000 classi tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento (Next Generation Classroom) e creare laboratori per le professioni digitali del futuro negli istituti scolastici del secondo ciclo (Next Generation Labs).

Fonte: https://www.miur.gov.it/

AZIONE 1
NEXT GENERATION CLASSROOM

BAGATT@4.0

TARGET ASSEGNATO:
ALLESTIMENTO DI 22 SPAZI DI APPRENDIMENTO



INVESTIMENTO: **163.935,87 €**

OBIETTIVI

Completare il piano di sostituzione dei sistemi di proiezione interattiva con schermi touch interattivi.

Avviato con i fondi PON precedenti

Agevolare il potenziamento e l'implementazione di buone pratiche di innovazione metodologica didattica già sperimentate con gli studenti.

Creazione di nuovi ambienti didattici comuni sia interni che esterni.

Ampliare le dotazioni STEAM per il laboratorio di fisica e le palestre.

Avviato con fondi interni dell'istituto.

Continuare il piano di ritinteggiatura e sistemazione elettrica delle aule.

Avviato con fondi interni dell'istituto.

AULE DI CLASSE

FINALITA' DIDATTICHE

Potenziamento di buone pratiche didattiche già sperimentate:

- ✓ Cooperative learning
- ✓ Debate
- ✓ Circle-time
- ✓ Apprendimento peer-to-peer
- ✓ Applicazioni STEAM nell'utilizzo delle nuove ICT
- ✓ Webmeeting

Allestimento tipo:

Realizzazione di spazi di apprendimento proattivi con il coinvolgimento degli alunni nella progettazione di immagini e frasi per le pareti delle classi.

Schermi Touch Interattivi Promethean (completamento)

Pc Integrato OPS o Pc Mini direttamente collegato

Revisione e potenziamento dell'impianto elettrico

Inoltre nelle aule flessibili:

Banchi modulabili e nuove sedute

Kit per videoconferenza

LABORATORI MOBILI

FINALITA' DIDATTICHE

- ✓ Far diventare ogni aula un laboratorio
- ✓ Favorire la didattica flessibile

Obiettivo:

Allestire 3 laboratori mobili con PC portatili
(che si aggiungono al laboratorio di informatica già esistente)

- 1 villa
- 2 in sede

Acquisto:

PC portatili

Carrello porta PC

SPAZI COMUNI

FINALITA' DIDATTICHE

- ✓ Allestimento di spazi di apprendimento collaborativi e di socializzazione
- ✓ Utilizzo degli spazi interni comuni per favorire il confronto peer-to-peer e il cooperative learning
- ✓ Realizzazione di uno spazio didattico immerso nel verde del giardino della scuola

Spazio Esterno

Giardino Villa Manenti

SPAZIO DEBATE e CIRCLE TIME

GAZEBO CON PEDANA IN LEGNO

(nel rendering la pedana in legno non è rappresentata)

Spazi Interni

Aule studio

Pc portatile

Prese elettriche

Kit per conferenze a distanza

Schermo interattivo Promethean

Visualizzatore documenti e oggetti

Ballatoi

- ✓ Zone studio con prese elettriche
- ✓ Arredi funzionali

LABORATORIO

STEAM E PALESTRE

FINALITA’ DIDATTICHE

- ✓ Ampliare le dotazioni STEAM del nuovo laboratorio di fisica per potenziare i percorsi di didattica attiva e sperimentale
- ✓ Potenziare le dotazioni tecnologiche delle palestre per sviluppare nuove metodologie di apprendimento e analisi delle attività sportive

- Sensori per esperimenti con dotazioni digitali
- Calcolatrici grafiche
- PC portatili per l’analisi dei dati

Laboratorio di fisica STEAM

Palestre

Materiale mobile da utilizzare a seconda delle esigenze didattiche progettate dai docenti.

- ✓ PC portatili
- ✓ Stampante
- ✓ Proiettore portatile
- ✓ **WEBCAM IN MOVIMENTO**

AZIONE 2
NEXT GENERATION LABS

BAGATT@LABS

TARGET:
3 LABORATORI

BIBLIOTECA 4.0

VISUAL LAB

LABORATORIO ICT

INVESTIMENTO: **124.044,57 €**

OBIETTIVI

Creare 3 laboratori che possano da una parte fornire ulteriori contributi in chiave orientativa, dall'altra dare un valore aggiunto ad una moderna pratica didattica curricolare, privilegiando lo sviluppo delle competenze STEAM e più in generale di cittadinanza.

Agevolare tipologie di didattica differenti integrando i momenti di lezione frontale a momenti di active e cooperative learning, fornendo occasione di apprendimento tramite strategie costruttiviste fondate sul metodo della ricerca e sperimentazione scientifica.

Portare lo studente al centro dell'azione didattica, rendendolo protagonista di un proprio percorso di apprendimento, nel rispetto delle diverse attitudini e intelligenze.

BIBLIOTECA 4.0

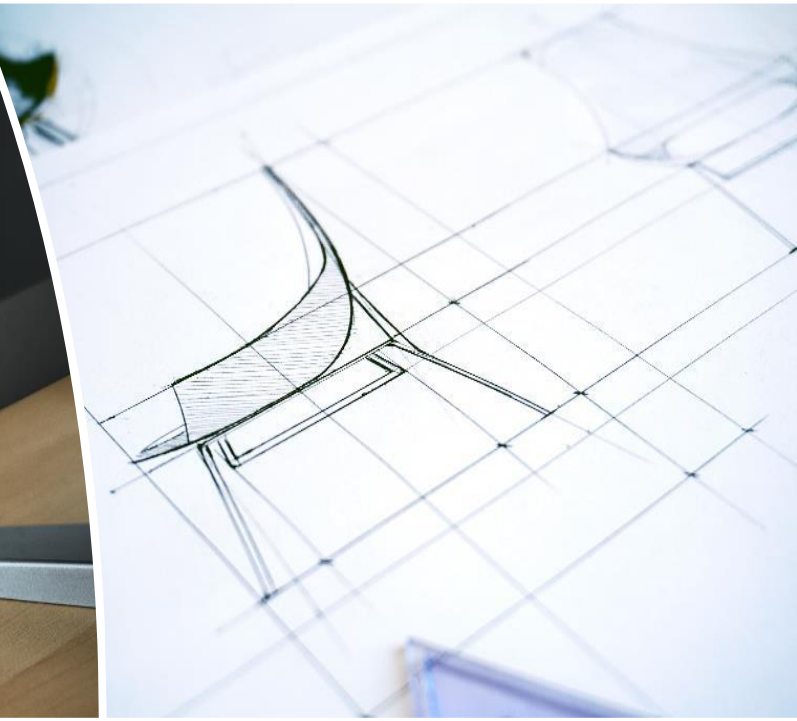
Professioni legate ai settori bibliotecario e dell'editoria digitale in una società nella quale le ICT sono sempre più pervasive.

Competenze digitali specifiche

- la digitalizzazione e pubblicazione del patrimonio documentale tradizionale e multimediale su cloud; es. catalogazione dei beni librari, fruizione in Rete di testi antichi, messa a disposizione di materiali audio-video digitali, ecc;
- organizzazione e diffusione in Rete di eventi quali conferenze e incontri con l'Autore;
- l'editoria digitale;
- la gestione di uno spazio per la didattica digitale integrata peer-to-peer a supporto dell'utenza della biblioteca.

VISUAL LAB

Professioni che richiedano la comunicazione visuale in una molteplice varietà di settori che spazia dal marketing, alla progettazione, fino all'espressione artistica in generale.



Competenze digitali specifiche

- la digitalizzazione e pubblicazione del patrimonio documentale tradizionale e multimediale su cloud; es. catalogazione dei beni librari, fruizione in Rete di testi antichi, messa a disposizione di materiali audio-video digitali, ecc;
- organizzazione e diffusione in Rete di eventi quali conferenze e incontri con l'Autore;
- l'editoria digitale;
- la gestione di uno spazio per la didattica digitale integrata peer-to-peer a supporto dell'utenza della biblioteca.

LABORATORIO ICT

Professioni che richiedano l'utilizzo critico e competente delle risorse e delle tecnologie digitali

Competenze digitali specifiche

- la digitalizzazione e pubblicazione del patrimonio documentale tradizionale e multimediale su cloud; es. catalogazione dei beni librari, fruizione in Rete di testi antichi, messa a disposizione di materiali audio-video digitali, ecc;
- organizzazione e diffusione in Rete di eventi quali conferenze e incontri con l'Autore;
- l'editoria digitale;
- la gestione di uno spazio per la didattica digitale integrata peer-to-peer a supporto dell'utenza della biblioteca.

Gruppo di Progettazione PNRR

Proff. Banali, Cunial, Engheben, Salomoni

Referente prof.ssa Calabrese

Dirigente Scolastico e DSGA