

## DEFINITIVO

### Sezione E

A

"[...] **Realizzare un ambiente di lavoro** capace di **dialogare con i sensi** di coloro che in esso vivono e lavorano.." (Olivetti). Dialogare con i sensi, educare allo stupore, attivando il movimento di apertura verso tutta la **realtà**, anche quella **umentata** con il concorso di tutte le discipline.

**Obiettivo** è dunque è **cambiare il layout** della classe per realizzare uno spazio di apprendimento di realtà di tipo socio-costruttivo, auto-regolato, collaborativo, orientato alla simulazione formativa d'impresa per tutti gli indirizzi dell'istituto. **Risultati attesi**: aumento del coinvolgimento degli studenti, della capacità di riuscire meglio, della motivazione a seguire le lezioni e della capacità di essere creativi nella ricerca della soluzione dei problemi. **L'impatto** sugli apprendimenti sarà il miglioramento dei risultati e dell'autonomia nella gestione del processo stesso di apprendimento potenziato dalla tecnologia.

B

Si tratta di quattro ambienti rettangolari con alti soffitti ( h 6 metri), ben illuminati (finestre con 4 ante) adiacenti e comunicanti (attuali aule 118, 119, 120, 121), posti al primo piano della sede di Villa Innocenti, sede centrale dell'istituto, ex convento riadattato a scuola. Gli ambienti sono stati trasformati in aule, ma si prestano, per la loro struttura architettonica, all' utilizzo di attività didattiche laboratoriali in "open space" . Inoltre, due aule sono già dotate di smartboard e di connessione wifi-cablaggio. Spazi flessibili, modificabili, comunicanti dove la simulazione formativa d'impresa e il saper guardare lontano è attuabile. Da realizzare necessariamente una pedana elevatrice e/o rampa per i disabili che permetta l'abbattimento delle barriere presenti per accedere (uscita di sicurezza) dall'esterno dell'edificio agli ambienti di apprendimento.

C

Gli arredi andranno a costruire **quattro zone di apprendimento** caratterizzate in funzione delle diverse metodologie didattiche e loro fasi, mantenendo come obiettivi fondamentali il lavoro in team e l'inclusione.

1. **Zona per espandere e sviluppare idee** anche in peer education, arredata con pouf imbottiti, poltroncine modulari colorate leggere e facili da spostare. L'ambiente presenta banchi trapezoidali componibili di diverso colore.
2. **Zona di ricerca –azione** arredata con sedie di colore diverso in tubolare ovale, tavoletta con ribaltina in plastica con snodo a 3 posizioni, con cestello portaborse.
3. **Due zone dedicate all'implementazione dei progetti e attività di metacognizione**, zone arredate con banchi trapezoidali componibili e

sedie di diverso colore, ripiani per la strumentazione tecnologica, armadi e carrelli caricatori per notebook.

D

**Stampante alimentare Focus 3D** è una stampante 3D che alimenti al posto di filamenti plastici: non solo cioccolata, ma diversi materiali, tra cui frutta e verdura.

**Kit completo videomaking** per girare video professionali e creare mini-film in classe e poi editarli con facilità: videocamera HD, treppiede per telecamera, green Screen 2x1,78 m con cavalletto, 5 confezioni di Plastilina, software professionale sviluppato per ambienti didattici

**Nr. 8 visori VR all-in-one con hardware integrato.** Ogni visore è dotato di uno schermo da 5,5" full HD e di una telecamera da 8 Megapixel frontale, connessione Wi-fi e batteria ricaricabile.

**Kit composto da Videocamera a 360° Ricoh Theta V e Visore** Nr. 2 sensori da 12 megapixel per immagine sferiche iper realistiche - Immagini fisse a 5376x2688 pixel - Risoluzione video 4K 3840x1920 pixel 30 fotogrammi per secondo - Foto equivalenti a 14 megapixel - Registrazione audio spaziale a 360° tramite microfono a 4 canali

E

Utilizzeremo metodologie innovative insieme ad un mix di tecnologie diverse per favorire la ricerca, l'esame e l'analisi di dati variegati, versatili e strettamente legati alla vita reale. **Problem solving**, base di tutte le strategie e metodi d'apprendimento innovativi. **Learning by doing**, ma anche **learning by thinking** per operare pensando, riflettendo, discutendo con se stessi e con gli altri (**cooperative learning**).

**Outdoor Training** una metodologia di formazione esperienziale che va oltre una concezione strumentale dell'apprendimento, non solo finalizzato alla carriera scolastica e al successo ma all'individuo nella sua totalità affinché questi possa realizzare tutte le proprie potenzialità e quindi divenire attore sociale. **E.A.S.** metodologia basata sulla progettazione del docente, propone agli studenti esperienze di apprendimento situato e significativo, che portino alla realizzazione di artefatti digitali, favorendo un'appropriazione personale dei contenuti.