

<b>Denominazione progetto</b>	Color est et pluribus unus : Progettista PNRR Labs ALDO CARROCCIO
<b>Priorità cui si riferisce</b>	Il progetto prevede l'acquisto e la messa in opera di un allevamento algale e di un estrattore ad ultrasuoni per la produzione di molecole richieste dal mercato di integratori alimentari, cosmetici, farmaci, ecc.; strumenti digitali di ultima generazione come laboratori virtuali dotati di visori, stampanti e scanner 3D, fotocamera 360, e altro ancora. La priorità consiste nel far conoscere a tutti gli studenti interessati dell'Istituto nuovi strumenti di produzione, avvicinarli al mondo dell'impresa, far loro conoscere i vantaggi dell'IA per la raccolta e l'analisi dei dati, approcciarsi al metaverso.
<b>Traguardo di risultato</b>	Il traguardo di risultato corre su due binari paralleli. Il primo è far acquisire agli interessati la mentalità d'impresa. Nello specifico: l'analisi di mercato, l'elaborazione e attuazione di un'idea, la conoscenza di realtà produttive moderne per la sintesi di molecole richieste da vari settori produttivi. In sostanza far comprendere agli studenti i vari step che precedono la realizzazione di un progetto produttivo nonché la sua esecuzione. Il secondo è quello di far comprendere le enormi potenzialità dell'IA e le sue infinite applicazioni in moltissimi campi.
<b>Obiettivo di processo</b>	Realizzare lezioni a classi aperte in cui gli studenti sono coinvolti in prima persona nelle diverse fasi della linea produttiva. I Docenti interessati e coinvolti potranno far partecipare insieme le classi che riterranno più idonee e interessate. Favorire il cooperative-learning Lavorare in team su più gruppi di studenti.
<b>Situazione in cui si interviene</b>	La nostra realtà territoriale non aiuta la nascita di nuove imprese. Più che in altre regioni, quindi, è necessario avvicinare il mondo della scuola al mondo dell'impresa. Inoltre è importante diffondere l'utilizzo di strumenti informatici che, nel tempo, potrebbero diventare molto diffusi.
<b>Attività previste</b>	Utilizzando la flessibilità dell'orario scolastico e/o le u.o. di restituzione si prevede l'organizzazione di lezioni a classi aperte realizzate dai docenti interessati al progetto e finalizzate a superare la rigidità del gruppo classe.
<b>Valori/ situazioni attesi</b>	Miglioramento dei risultati a distanza negli studi universitari e nel mondo del lavoro riconducibili a un incremento massimo dei successi pari al 5 % (da fonti ISTAT o altre fonti ufficiali)

<b>Denominazione progetto</b>	<b>AP06 Color est et pluribus unus</b> : Progettista PNRR NEW CLASS 4.0 Prof. DAVIDE GULLOTTA
<b>Priorità cui si riferisce</b>	<p>Il progetto intende trasformare 36 aule (primo biennio e terze classi) già dotate di tecnologie digitali base in aule 4.0 prevedendo per tutte le aule una modifica del setting che favorisca le attività cooperative tra studenti. Ogni classe sarà dotata di un numero di device tale da soddisfare almeno uno studente su 4 così da prevedere la sostenibilità della connessione esistente, la piena integrazione tra strumenti e arredi già presenti e quelli di nuova dotazione, libri cartacei e libri online, software didattici, piattaforme e applicazioni finalizzati al miglioramento, personale e generale, dei processi di apprendimento degli studenti e delle studentesse, alla implementazione di nuovi modelli di verifica, alla realizzazione di nuovi approcci valutativi formativi. Le aule a prescindere dal setting disciplinare, saranno dotate di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti e posti su carrelli mobile per la ricarica intelligente a risparmio energetico, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Più specificamente è prevista:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la trasformazione di 8 classi, prive di tecnologie digitali, grazie all'acquisizione di Monitor touch con android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete.</li> <li>- 8 Armadietti di Ricarica fino a 12 Notebook/Tablet</li> <li>- La realizzazione dei seguenti interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento: <ul style="list-style-type: none"> <li>o ripristino della presa elettrica/dati a servizio delle attrezzature digitali per 36 aule</li> <li>o Staffe pannelli per parete cartongesso per 8 aule</li> </ul> </li> <li>- la trasformazione di 36 aule con la fornitura delle seguenti attrezzature digitali: <ul style="list-style-type: none"> <li>o N. 72 NOTEBOOK ASUS i5 12gen + 16GB + 512GB LIVELLO: PREMIUM con S.O. W11</li> <li>o N. 10 E-READER 7" + CUSTODIA SLEEP</li> <li>o SOFTWARE: <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ SW APP DIZIONARIO IL - 8 licenze</li> <li>☐ SW APP DIZIONARIO GI - 8 licenze</li> <li>☐ SW SuperMappeX Licenze Educational – 1 licenza</li> <li>☐ SW MateMitica - 3 licenza</li> <li>☐ SW ePico! - 3 licenza</li> <li>☐ SW Devoto Oli (ita) - 8 licenza</li> <li>☐ SW Collins - 8 licenza</li> <li>☐ SW ChatGPT - 1 licenza</li> <li>☐ E-LEARNING (MLOL SCUOLA 5 ANNI)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fornitura dei seguenti arredi: <ul style="list-style-type: none"> <li>o N. 14 ARMADIETTI CON RUOTE E CASSETTI</li> <li>o N. 5 EDERA carrello con ruote</li> <li>o N. 5 carrello con ruote, fondo e 12 contenitori</li> <li>o N. 5 carrello con ruote, fondo e 16 contenitori.</li> </ul> </li> </ul> <p>- Ambiente "CREARE ARTEFATTI CON ARDUINO"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o N. 36 SISTEMI ARDUINO UNO R4 WIFI</li> </ul>

<b>Traguardo di risultato</b>	Le scelte progettuali con l'implementazione del digitale nelle aule sono improntate a garantire esperienze di apprendimento personalizzabili; verranno promosse attività che puntano alla riduzione e alla prevenzione del divario di genere, con robotica e STEAM. I nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica con una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle STEAM.
<b>Obiettivo di processo</b>	Il cambiamento delle metodologie e l'utilizzo delle nuove tecnologie permetteranno di sviluppare un'attività didattica esperienziale che vedrà l'attuazione di attività collaborative e cooperative tra gli studenti e il potenziamento di problem posing e problem solving, metodologia ideale per sviluppare e potenziare la capacità, di intuire, immaginare, progettare, ipotizzare, dedurre, controllare e verificare. Si punterà all'acquisizione, da parte degli studenti, delle competenze digitali che dovranno consentire loro di accedere al digitale in modo sicuro, critico e consapevole; l'obiettivo è quello di offrire agli studenti un radicale cambio di prospettiva che, dal limitato orizzonte di fruitori digitali concepiti da altri, li proietti in prima persona nel ruolo di ideatori facendoli diventare consumatori critici e costruttori di contenuti digitali, la cui realizzazione non si limita al solo utilizzo di applicazioni specifiche.
<b>Situazione in cui si interviene</b>	La pandemia di Covid-19 ha confinato, in maniera innaturale, la relazione educativa solo nelle piattaforme e nondimeno la Didattica a Distanza (DaD) l'ha mantenuta viva. Proprio questa situazione ha permesso di sperimentare in maniera altamente diffusa le potenzialità degli strumenti digitali e della rete. Attraverso la DAD si è attivata una formazione "esperienziale" alle tecnologie per la didattica, rafforzata da formazione e supporti erogati sempre attraverso la rete. È necessario evolvere verso una cultura digitale, rompendo i vincoli e i limiti di un'organizzazione ancora legata agli schemi semplici e rigidi e alle standardizzazioni della società industriale: rendere complessa e aperta l'organizzazione consentirà di sviluppare un vero e proprio ecosistema dell'apprendimento.
<b>Attività previste</b>	La progettazione didattica dovrà adottare il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declinare la pluralità di strategie didattiche innovative (Debate, Gamification, Inquiry, Tinkering, Storytelling, Hackathon) in modo da trasformare la classe in un ambiente di apprendimento cooperativo per un miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. Il tutto durante le normali u.o. di lezione.
<b>Valori/situazioni attesi</b>	Una scuola onlife è una scuola che si pone in continuità con una società fondata sull'apprendimento. I nuovi ambienti di apprendimento non dovranno concludersi con il mondo scolastico, ma dovranno essere reperiti ed adottati anche nei luoghi di lavoro e di vita sociale ed essere legati da un approccio formativo continuo lungo tutto l'arco della vita.