

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA

Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Azione 2 Next Generation Class

Progetto L.I.B.E.R.

***Learning Innovation By Experience and
Research***



PROGETTO L.I.B.E.R.

Obiettivi

- ❑ Creare ambienti di apprendimento innovativi con la finalità generale di migliorare la qualità dell'educazione e rendere gli studenti più preparati per affrontare le sfide della digitalizzazione della nostra epoca
- ❑ Ammodernare ed ampliare gli spazi esistenti per predisporre spazi fisici e virtuali che permettano agli studenti di acquisire competenze utili per il futuro in un mondo sempre più digitale, attraverso approcci pedagogici improntati ai principi dell'apprendimento attivo e cooperativo e a una visione di scuola intesa come un ambiente sociale aperto e creativo e non un luogo di trasmissione e riproduzione della conoscenza.



Nuovi Ambienti di apprendimento Progetto L.I.B.E.R.

TARGET

29 Ambienti

TIPOLOGIA

Sistema ibrido

- **Aule "fisse"** assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- **Aule a rotazione** intese come ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi

**SPAZI L.I.B.E.R.
DEL GALILEI**

- **22 aule fisse** da rinnovare o integrare di strumenti e tecnologie digitali;
- **7 ambienti a rotazione:** Biblioteca e aula CLIL, 2 aule "debate" e 3 aule tematiche disciplinari: Stem & Green, Coding & Robotica, Sport e Salute

Nuovi Ambienti di apprendimento Progetto L.I.B.E.R.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	FINALITA' DIDATTICHE
BIBLIOTECA	Spazio fisico e digitale di documentazione, esperienze di produzione e uso dell'informazione per il pensiero creativo, anche aperto al territorio per riunioni, dibattiti e conferenze
AULA DEBATE 1	Apprendimento cooperativo, studio autonomo e individuale di materie curricolari
AULA DEBATE 2	Apprendimento cooperativo, studio autonomo e individuale di materie curricolari
AULA CLIL	Potenziare in lingua straniera (inglese, francese, spagnolo e tedesco) l'apprendimento delle discipline non linguistiche con l'utilizzo e integrazione di strumenti e piattaforme digitali
AULA STEM & GREEN	Studio delle materie scientifiche con approccio innovativo tramite strumenti digitali
AULA CODING & ROBOTICA	Sviluppo logica, problem solving, pensiero computazionale, programmazione
AULA SPORT E SALUTE	Aula dedicata allo studio del benessere e della salute psicofisica tramite analisi <i>to</i> di test fisiologici con utilizzo della tecnologia



Nuovi Ambienti di apprendimento Progetto L.I.B.E.R.

RISORSE ASSEGNATE

216.097,29 €

**TEMPI DI
REALIZZAZIONE**

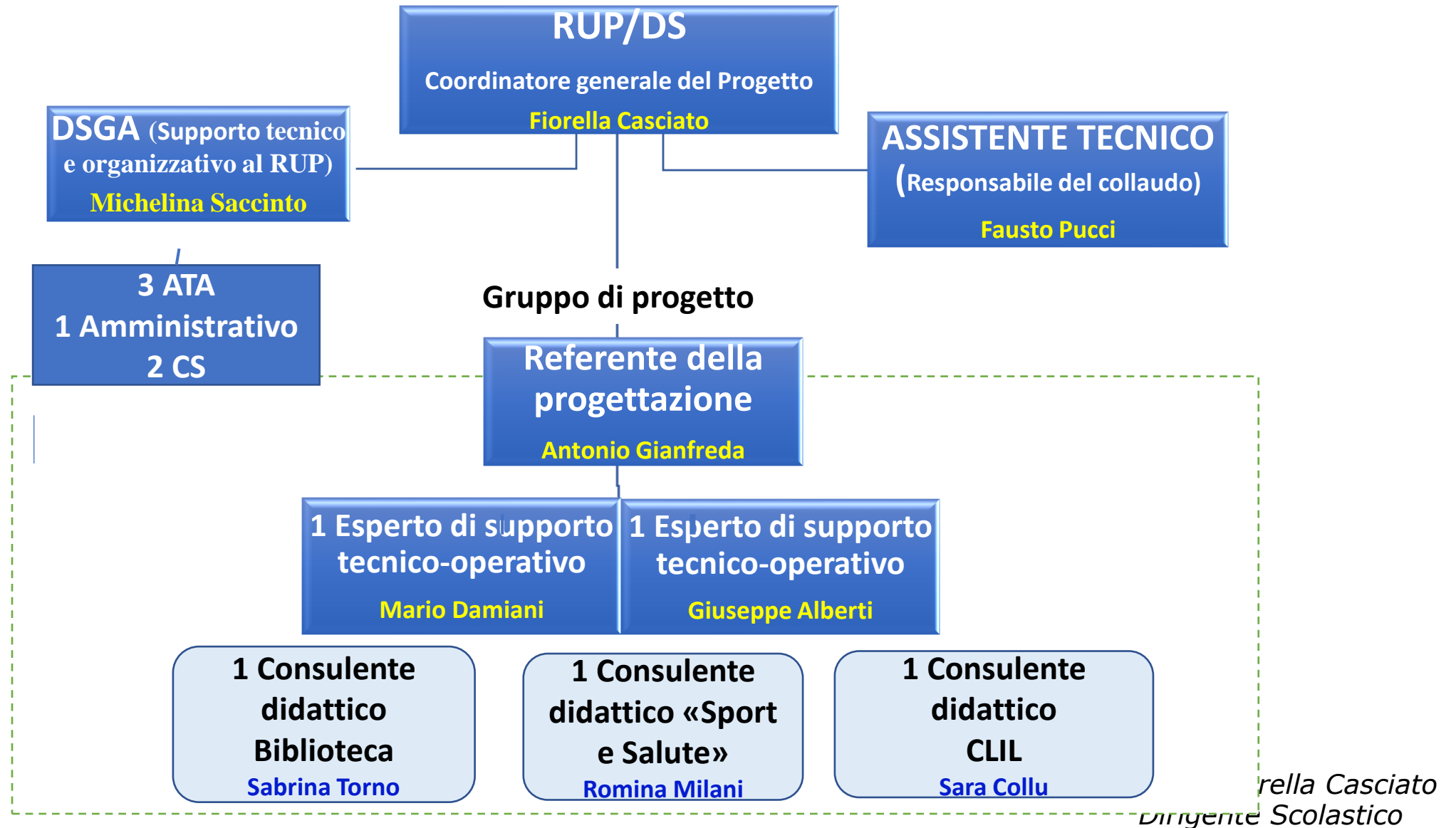
**Dal 1° marzo 2023 al 31
dicembre 2024**

**GRUPPO DI
PROGETTO**

**Un docente referente della
progettazione; 2 docenti esperti di
supporto tecnico-operativo; 3 docenti
consulenti didattici (Biblioteca, Sport e
Salute, CLIL)**



Progetto L.I.B.E.R. – ORGANIGRAMMA



Fiorella Casciato
Dirigente Scolastico

REFERENTE DELLA PROGETTAZIONE

COMPITI

Fornire costante supporto al RUP per attività specialistiche, in coerenza con il progetto presentato entro il 28 febbraio 2023, riferite a:

- progettazione architettonica degli ambienti da innovare;
- valutazione di eventuali adeguamenti strutturali e supervisione della loro esecuzione;
- valutazione dei costi per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali al progetto;
- coordinamento della progettazione didattica e del setting d'aula;
- coordinamento della predisposizione del capitolato tecnico per il bando di gara relativo ai beni da acquistare e agli adeguamenti da effettuare; -
- ricerche di mercato per l'individuazione delle ditte fornitrici del materiale necessario;
- coadiuvare il Dirigente Scolastico e il D.S.G.A. per tutte le problematiche relative al Piano Scuola 4.0, al fine di soddisfare tutte le esigenze che dovessero sorgere per la corretta e completa realizzazione del Piano medesimo, partecipando alle riunioni necessarie al buon andamento delle attività;
- Verifica in ricezione delle forniture ordinate.

*Prof.ssa Fiorella Casciato
Dirigente Scolastico*

ESPERTO DI SUPPORTO TECNICO-OPERATIVO

COMPITI

Collaborare con il Dirigente scolastico e il Referente della progettazione per:

- Effettuare il sopralluogo e la verifica degli spazi destinati alle aule innovative e/o tematiche;
- Redigere una proposta di progetto contenente i beni da acquistare per l'innovazione delle aule esistenti e per le aule innovative e/o tematiche in coerenza con il progetto presentato entro il 28 febbraio 2023);
- Effettuare un computo estimativo dei beni occorrenti, ovvero, delle dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.) e degli arredi;
- Effettuare ricerche di mercato per l'individuazione delle ditte fornitrici del materiale richiesto;
- Verificare la rispondenza del capitolato tecnico alle esigenze della scuola;
- Verifica in ricezione delle forniture ordinate;
- Curare l'installazione delle attrezzature negli ambienti da rinnovare;
- Predisporre un piano di formazione docenti per l'utilizzo degli strumenti tecnologici che caratterizzeranno gli ambienti rinnovati.

*Prof.ssa Fiorella Casciato
Dirigente Scolastico*



CONSULENTE DIDATTICO DI SUPPORTO

COMPITI

Il Consulente didattico fornirà supporto al gruppo di progetto per la definizione di strumenti tecnologici di didattica applicata nelle seguenti aree tematiche specifiche: biblioteca digitale come aula tematica multidisciplinare, didattica inclusiva (DVA/DSA), Sport e Salute, apprendimento delle discipline non linguistiche secondo la metodologia CLIL.