



SS di I Grado ad Indirizzo Musicale **DE AMICIS-DIZONNO**

DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa GIUSEPPINA MORANO

PROGETTAZIONE METODOLOGICO-DIDATTICA PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR)

**Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class
Ambienti di apprendimento innovativi_ "Future Generation"
M4C1I3.2-2022-961**

**PROGETTISTE
PROF.SSE CAPORUSSO CARLA E GENA SOFIA**

**Non può esistere innovazione
se il cambiamento non parte da te!!**



DOCENTI

ALUNNI

**AMBIENTI
DI
APPRENDIMENTO**

**METODOLOGIE
DIDATTICHE
INNOVATIVE**

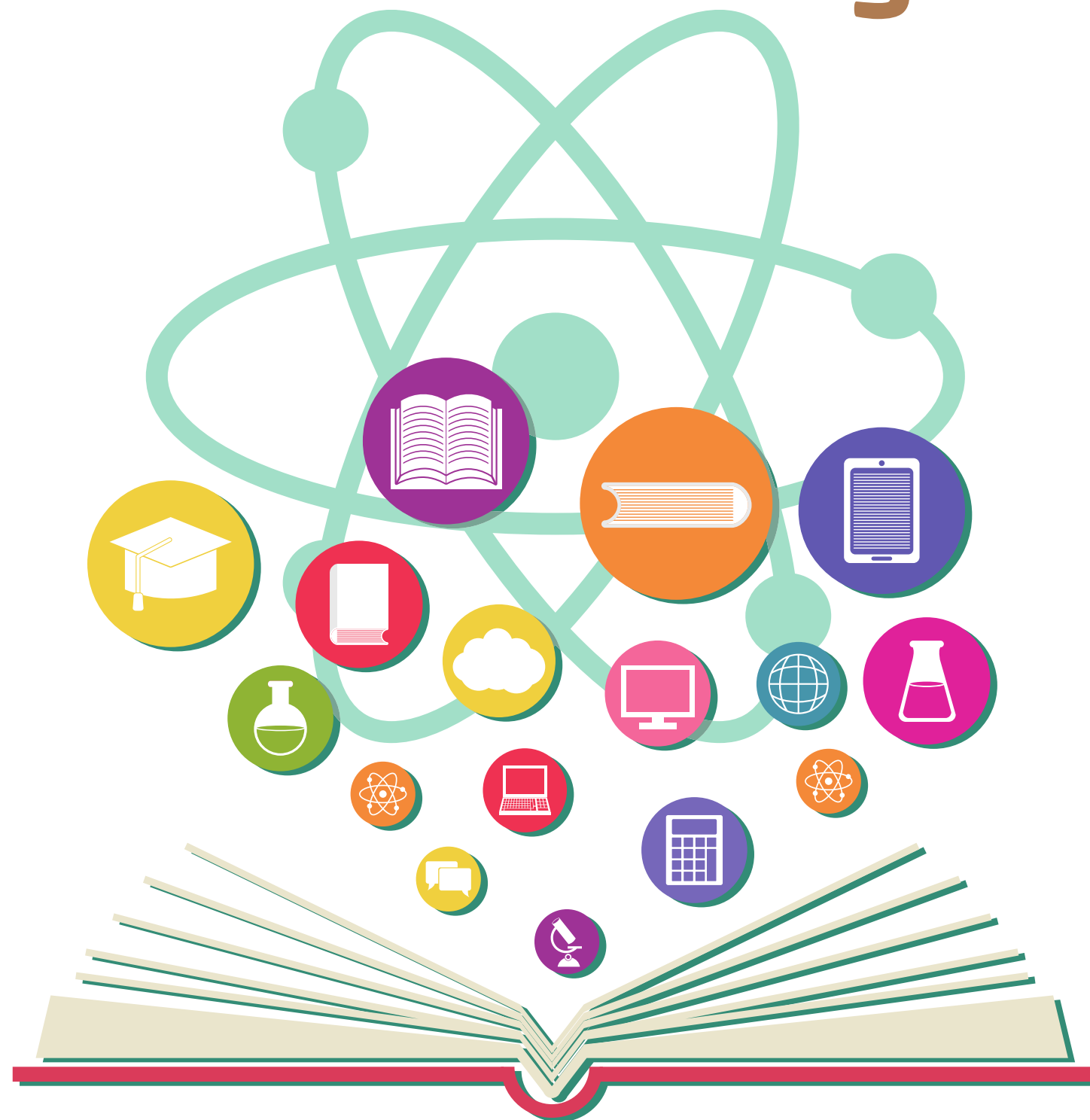


IL DOCENTE

- 1. Il nuovo processo di apprendimento- insegnamento**
- 2. Organizzazione didattica per un giusto apprendimento**
- 3. La comunicazione**
- 4. La metodologia didattica**



Il nuovo processo di apprendimento insegnamento



Come il docente può rendere gli studenti protagonisti del proprio apprendimento?

- incentivando l'**osservazione e l'ascolto attivo**
- favorendo l'assunzione di **responsabilità**, la **partecipazione** e la **motivazione** all'agire tramite attività di cooperazione e collaborazione
- insegnando a **manipolare e rimodellare** i contenuti proposti nelle lezioni
- educando alla scelta del **metodo di studio** per la realizzazione di un **pensiero critico e autonomo**, che attivi non soltanto la memorizzazione ma il ragionamento e la discussione
- realizzando attività laboratoriali tramite la **pratica esperienziale**





Organizzazione didattica per un giusto apprendimento



L'apprendimento è un processo costruttivo e metacognitivo, condizionato dalle emozioni, dagli aspetti emotivi, dall'interesse e dalla motivazione.

Individuazione delle preconoscenze mediante:

1. Recupero delle **conoscenze pregresse**
2. **Domande stimolo** per sollecitare le aspettative nei confronti di ciò che verrà trattato
3. Creazione di **interazioni** all'interno del gruppo
4. **Presentazione** chiara dell'oggetto di studio
5. Uso di mezzi e **strumenti tecnologici**
6. Ricorso a strategie di **comunicazione**

Approccio multidisciplinare

- **Ridondanza:** il contenuto incluso nell'attività viene creato in base ai criteri di importanza.
- **Ripetizione:** necessaria per valorizzare le tracce biologiche stabilite nel cervello. Pertanto, lo stesso argomento può essere ripreso da angolazioni e punti di vista differenti.
- **Prospettiva multidisciplinare:** utilizzando strumenti multimediali, è possibile presentare lo stesso argomento attraverso diversi strumenti di indagine (scienze, geografia, prospettiva storica).

Personalizzazione e individualizzazione dei percorsi di insegnamento/apprendimento per valorizzare le **intelligenze multiple**:

- linguistica
- logico-matematica
- musicale
- corporeo-cinestetica
- spaziale
- interpersonale
- intrapersonale

Rispettando i tempi di tutti gli alunni, tra cui:

- alunni eccellenti
- alunni plusdotati-gifted
- alunni con disturbi specifici dell'apprendimento
- alunni con diverse abilità
- alunni stranieri provenienti da realtà diverse
- alunni con svantaggi socio-economici

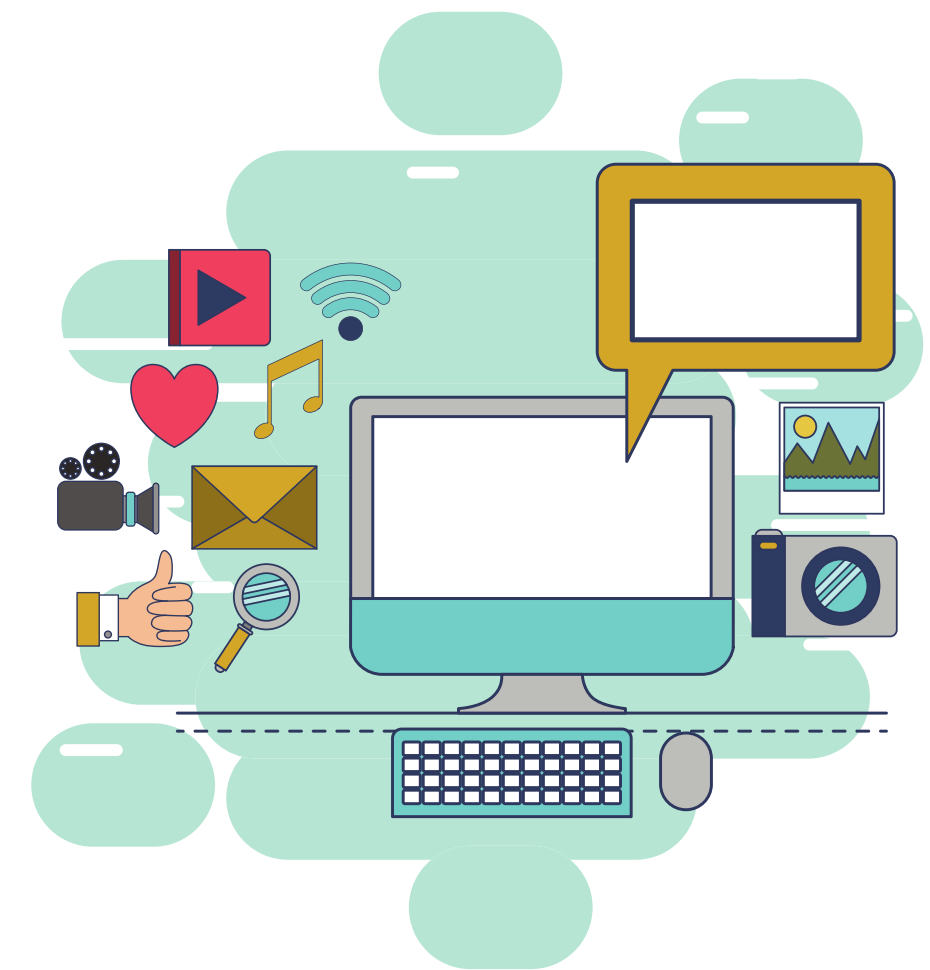


Flessibilità dell'organizzazione in riferimento a:

- **Rimodulazione** delle attività didattiche in base al tipo di obiettivo che si intende raggiungere;
- **Creazione di una rete condivisa** e in connessione tra classi e docenti di tutta la scuola;
- **Valorizzazione** delle competenze in chiave multidisciplinare.

Utilizzo degli strumenti multimediali

- per sostenere la crescita culturale degli alunni, entrando in comunicazione con la loro visione multitasking;
- per stimolare approcci critici rendendo l'apprendimento attivo e progettuale sviluppando inoltre capacità metacognitive.

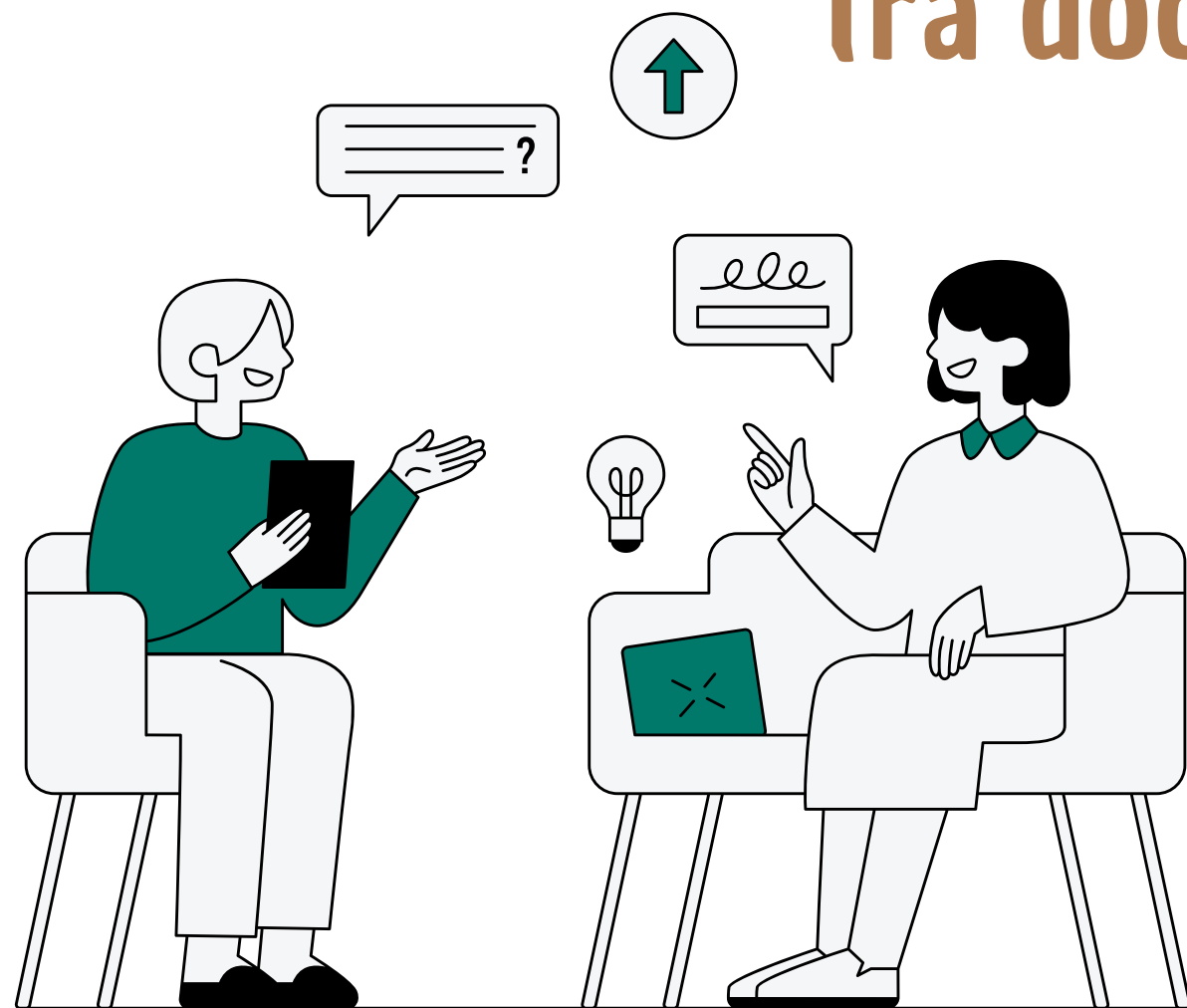


La comunicazione

scambio e negoziazione di significati e idee
per costruire un ambiente consapevole
dove rafforzare il dialogo e il tempo di discussione

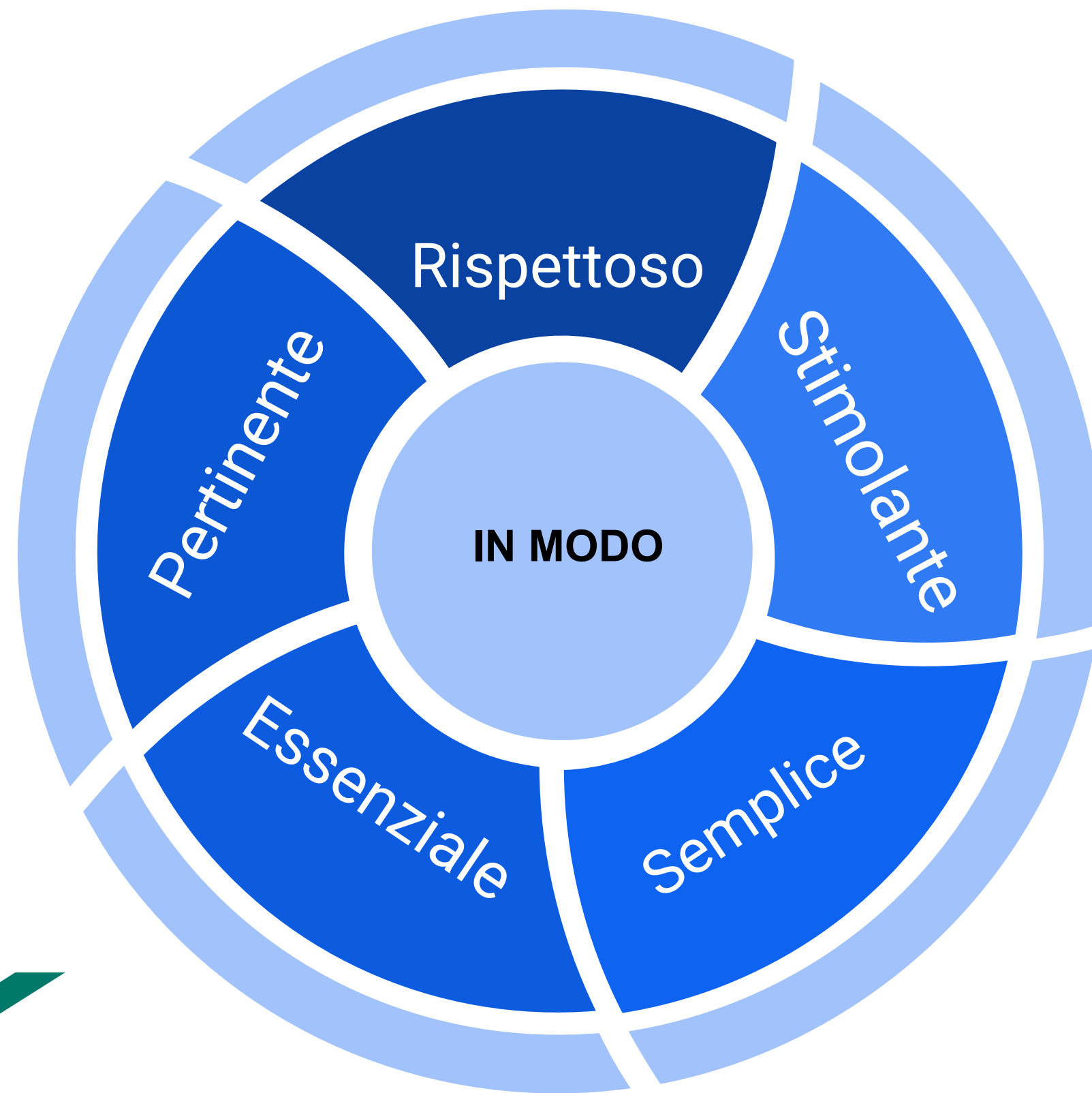


Strategie per una comunicazione efficace tra docenti, alunni e famiglie

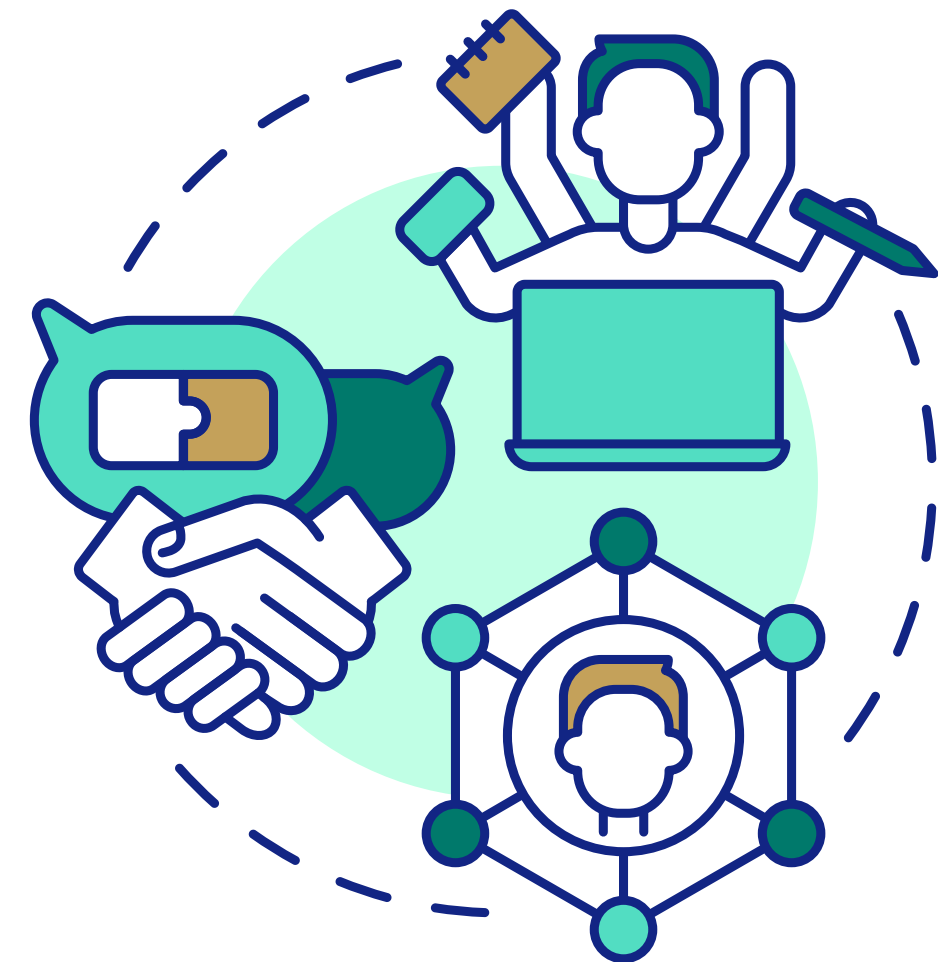


L'importanza delle parole

Come usarle?



Una **comunicazione** efficace tra
DOCENTE/ALUNNO/FAMIGLIA
facilita
il **successo formativo**



LA COMUNICAZIONE TRA RUOLI

Come i docenti possono vedere le famiglie:

- *Alleate*
- *Iperprotettive*
- *Indifferenti*
- *Aggressive*

Come le famiglie possono vedere il docente:

- *Esperto*
- *Giudice*
- *Incompetente*



UNA QUESTIONE DI MINDEST

I pattern di comunicazione del genitore si attivano in funzione dei personali mindset: *difesa, aggressività, ascolto, disponibilità, silenzio, delega, squalifica, negazione.*

LA COMUNICAZIONE EFFICACE

- 1. ASCOLTARE**
- 2. DISINNESCARE**
- 3. USARE CORRETTAMENTE LE PAROLE**
- 4. TROVARE UN'INTESA**



J. Epstein ha individuato 6 diverse aree di cooperazione/coinvolgimento parentale:

- **Parenting:** Supportare le famiglie nel creare ambienti domestici adatti all'apprendimento
- **Learning at home:** Fornire informazioni e idee alle famiglie su come aiutare gli studenti a casa con i compiti e altre attività relative al programma didattico
- **Communicating:** Progettare forme di comunicazione efficaci ANCHE nella direzione casa scuola sui progressi degli alunni
- **Volunteering:** Reclutare e organizzare l'aiuto e il supporto dei genitori nelle attività della scuola
- **Decision making:** Invitare i genitori a partecipare ai processi decisionali della scuola attraverso l'adesione agli organi di rappresentanza
- **Collaborating with the community:** Identificare e integrare risorse e servizi disponibili grazie alla comunità per rafforzare i programmi scolastici, le pratiche familiari, l'apprendimento e lo sviluppo degli studenti

LA DIDATTICA

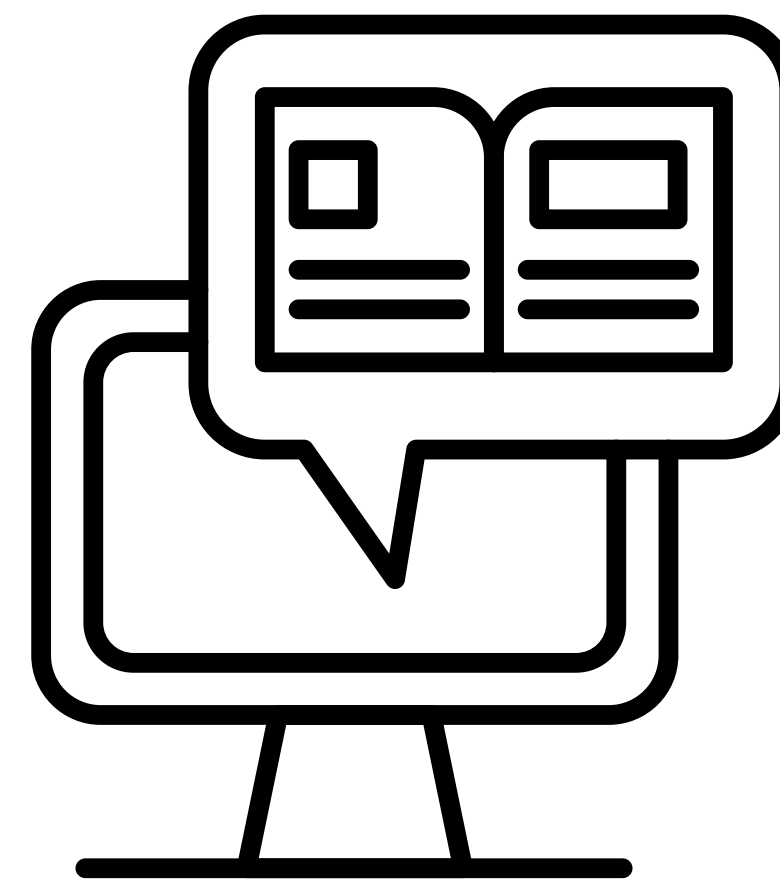
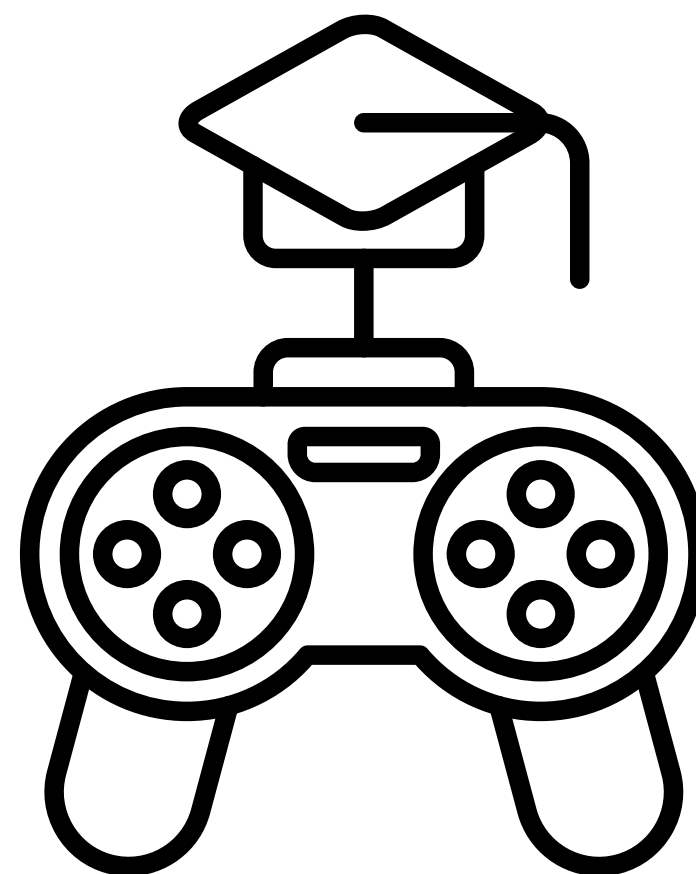
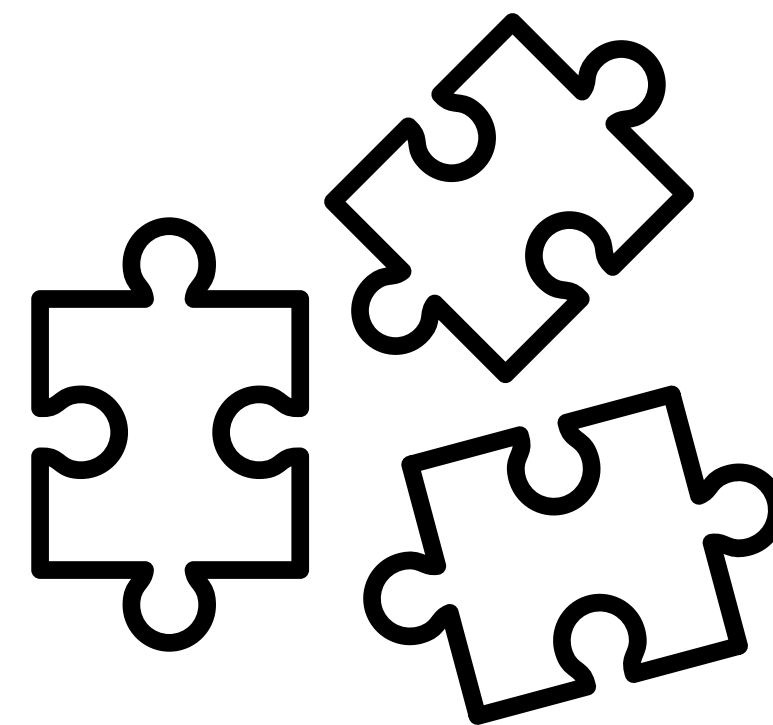
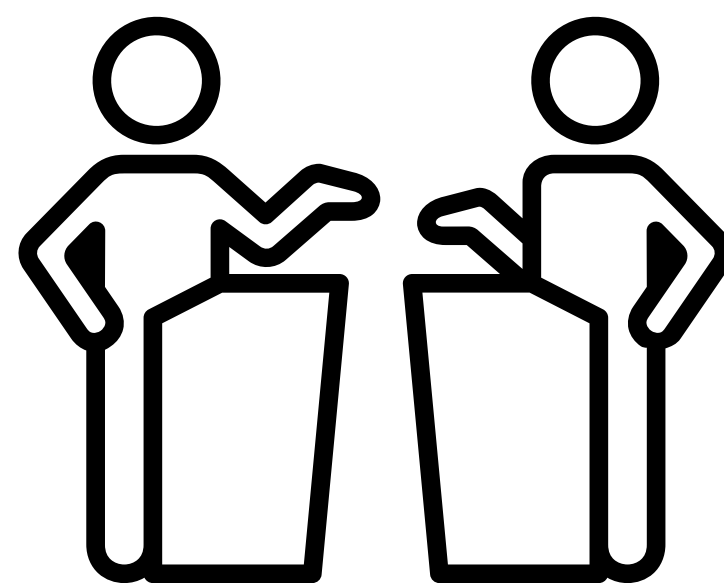
- LE METODOLOGIE
- LE STRATEGIE
- GLI STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

+ la cassetta degli attrezzi



**LE METODOLOGIE
DIDATTICHE INNOVATIVE**

**DEBATE
JIGSAW
STORYTELLING
GAMIFICATION**



DEBATE



Il Debate

può essere definito come
“**dibattito critico**”

È una tecnica attraverso cui due studenti, o due gruppi di studenti, **si confrontano dialetticamente su un dato problema**, nel rispetto di regole, strumenti e tempi decisi in precedenza con il docente.

SCELTA DELL' ARGOMENTO

l'insegnante, eventualmente con gli alunni, sceglie un argomento su cui discutere (*ad es. la rete e i social network, l'uso e abuso del cibo spazzatura, l'intelligenza artificiale, etc...*).

È opportuno selezionare un argomento piuttosto controverso, vale a dire un'area in cui si prevedono due polarità di punti di vista.

RUOLI E REGOLE

Ogni squadra è composta da:

- 3 oratori
- 3 ricercatori
- + editor di testo/diapositive; editor di immagini

RUOLI NON FISSI

- Si sostiene la tesi PRO
- o la tesi CONTRO



Gli oratori:

- capitano
- primo oratore
- secondo oratore

Ognuno ha **3 minuti**
a disposizione per sostenere la propria tesi.

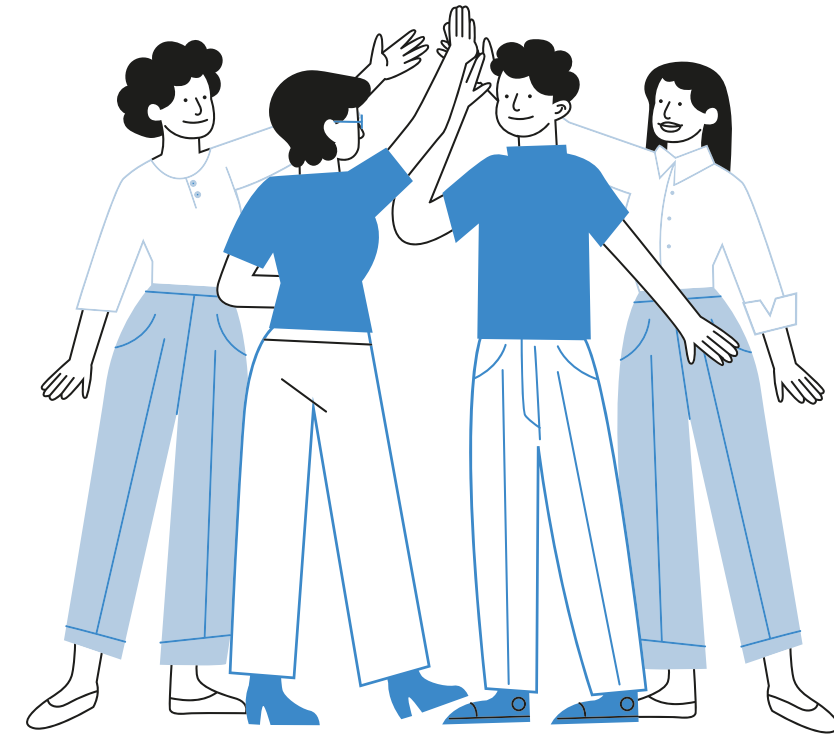
Se finisce prima di 2 minuti, o se l'intervento si protrae oltre 15 secondi dal tempo previsto **la squadra riceverà una penalità.**

I ricercatori

durante il dibattito, compiono un'analisi delle fonti, le confrontano e le selezionano in base alla loro attendibilità ed eventualmente le comunicano ai debaters o oratori e stilano domande.

Gli editor

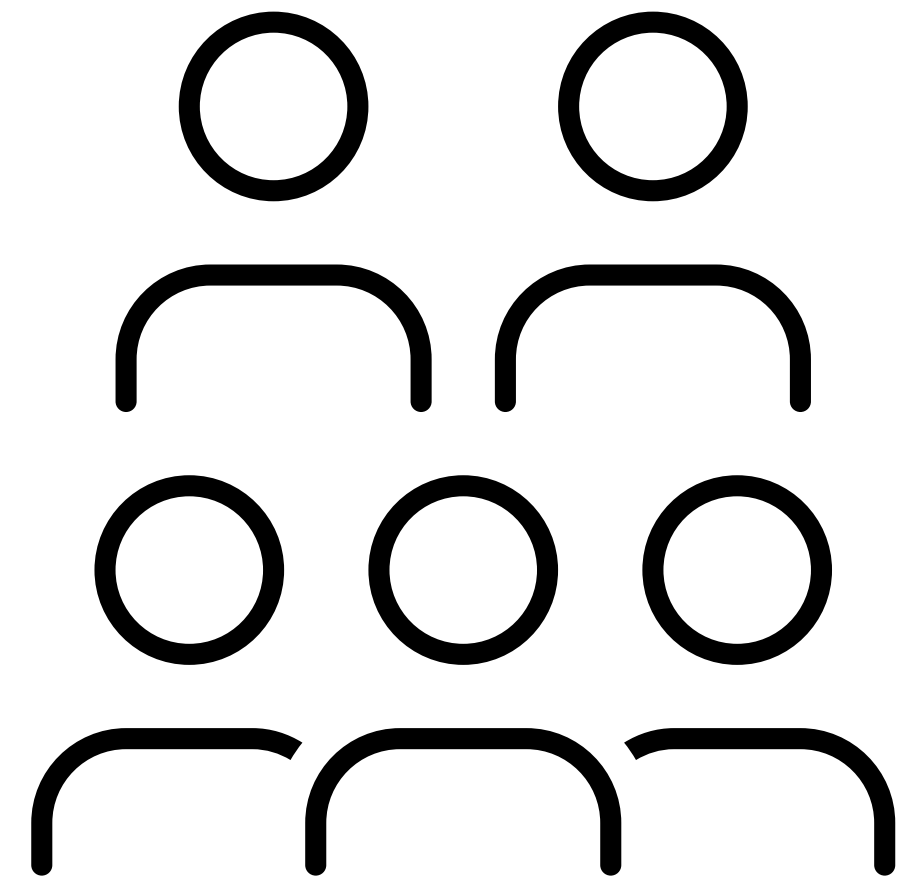
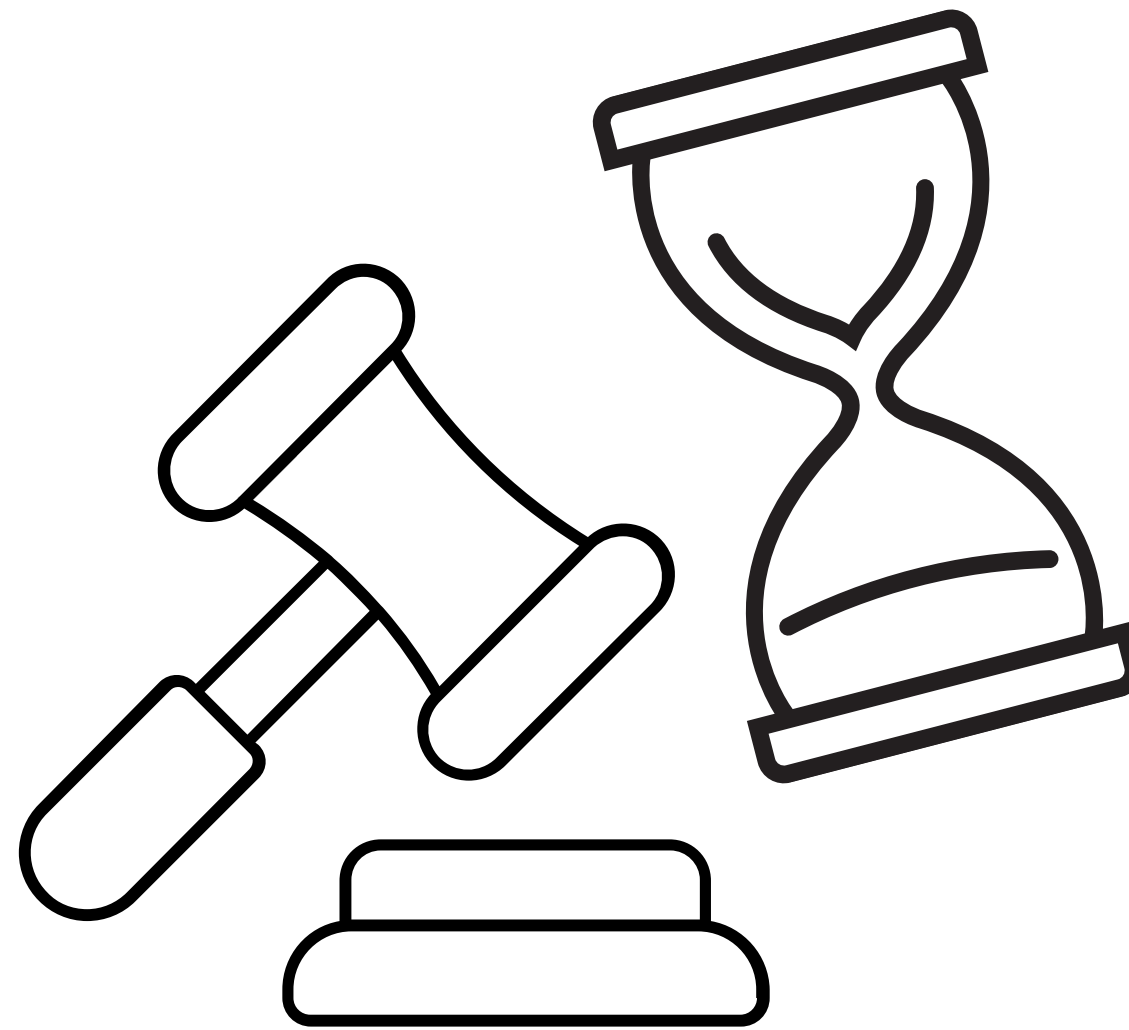
preparano le presentazioni (slides, infografiche, video, etc...) di supporto al dibattito



ALTRI RUOLI

all'interno della sala di dibattito ci saranno:

- 1 cronometrista
- 3 giudici
- il pubblico



Il cronometrista



Controlla che i relatori non eccedano il tempo prefissato per ogni intervento.

A 30 secondi dalla scadenza dei 3 minuti fa squillare la suoneria di un cellulare o campanello o in alternativa batte un colpo sul tavolo

ai 3 minuti batte un colpo più deciso o viene fatto suonare di nuovo il campanello.

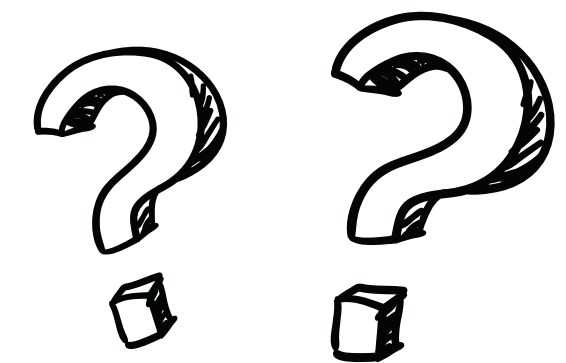
Scenario di Domande

Il primo gruppo chiede ai membri del secondo gruppo di contestare le loro opinioni e viceversa.

Il numero di domande e il tempo di risposta vengono determinati a monte, solitamente **ci sono 2/3 domande**, e il tempo di risposta è **di 1 minuto**.

Conclusione dello scenario:
solo un appello finale.

Ogni gruppo rivolgendosi alla giuria cerca di persuadere il pubblico sul proprio punto di vista.

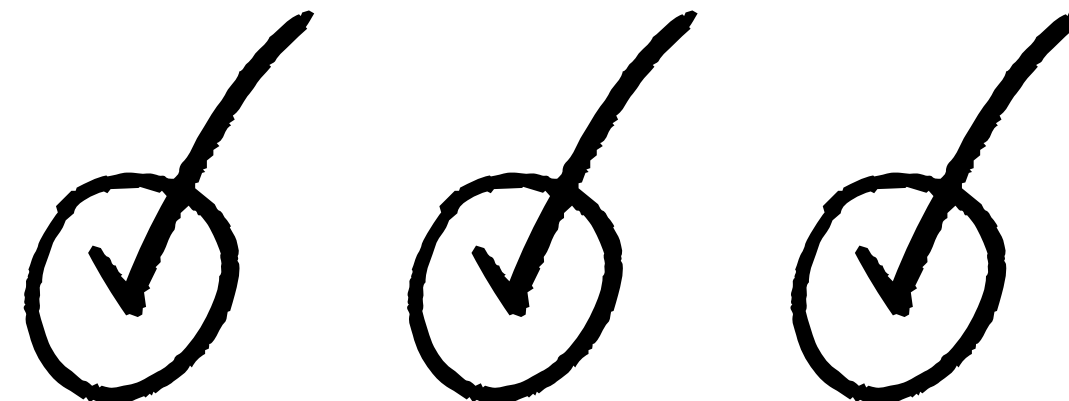


Alla fine del dibattito

La giuria e il pubblico non devono valutare chi ha ragione o torto, ma chi ha utilizzato al meglio tempo, metodi, strumenti e discorsi.

Viene fornita alla giuria e al pubblico **una tabella** con un elenco e **una griglia** da compilare con le seguenti voci:

- Gestione del tempo
- Gestione delle risorse multimediali (se presenti, come: grafica, foto, video)
- Conoscenza dell'argomento
- Possibilità di porre domande sagge e pertinenti
- Capacità di presentazione (utilizzare un vocabolario appropriato, spiegare chiaramente, capacità di esecuzione)



JIGSAW



La **Jigsaw Classroom**, o “**Aula Puzzle**”,
è una tecnica di apprendimento cooperativo.

Ogni parte del puzzle

è fondamentale per la costruzione finale,

ogni studente del gruppo



è essenziale per creare e dimostrare il prodotto finale
da mostrare.

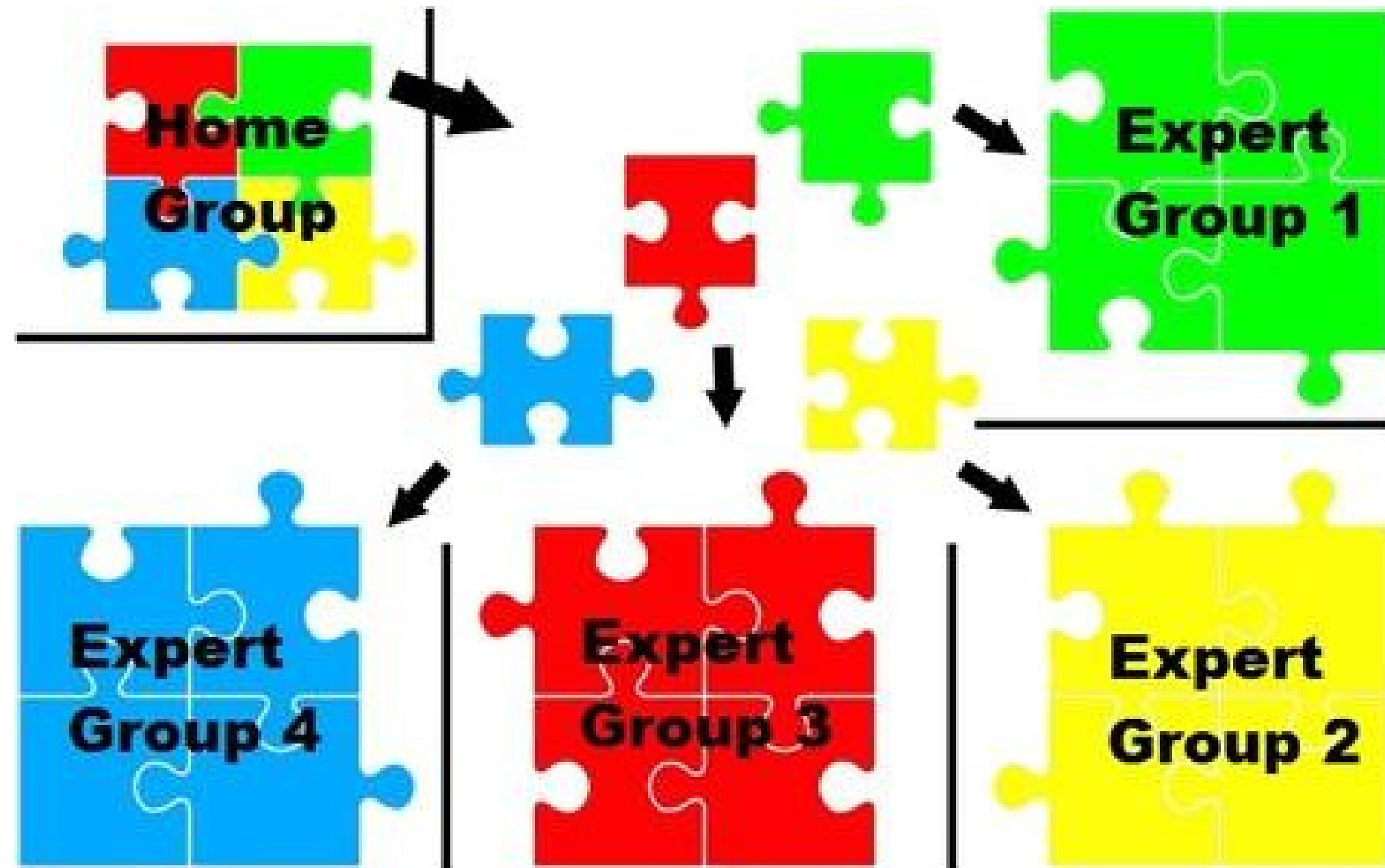


I membri di un gruppo devono lavorare insieme per raggiungere uno stesso scopo, e ogni persona collabora con le altre.

Nessuno può comprendere la completezza dell'argomento se non lavora con gli altri e non pone attenzione al lavoro altrui.

Questa cooperazione è determinata dalla progettazione stessa della lezione e facilita l'integrazione tra gli studenti, portandoli a valutare i contributi degli altri come ***compito comune***.





The slide features a white background with decorative elements. In the top-left and bottom-right corners, there are clusters of colorful puzzle pieces in shades of blue, green, orange, and red. In the top-right corner, there are three parallel diagonal lines. In the bottom-left corner, there are three parallel diagonal lines. The main text is centered on the slide.

Come applicare la Jigsaw Classroom in 10 mosse

FASE PREPARATORIA

1. DIVIDERE LA CLASSE IN GRUPPI ETEROGENEI DI 4/5 PERSONE
2. SCEGLIERE UN COORDINATORE PER CIASCUN GRUPPO
3. DIVIDERE LA LEZIONE DEL GIORNO IN 4/5 SEGMENTI
4. ASSEGNARE A CIASCUN MEMBRO DI OGNI GRUPPO UN RUOLO E UNA PARTE DA STUDIARE

FASE OPERATIVA

5. DARE IL TEMPO AGLI STUDENTI DI PRENDERE VISIONE DELLA DOCUMENTAZIONE E DI AVVIARE UNA PRIMA COMPrensIONE DEL MATERIALE – in questa fase non c'è necessità che nulla venga memorizzato. È solo una fase iniziale per avere una base per poi organizzare il lavoro individuale e poter stendere un programma per ampliare la documentazione ricevuta e approfondire l'argomento.

6. FORMARE GRUPPI DI ESPERTI TEMPORANEI – unendo tra loro alunni che abbiano la stessa parte. Dare tempo agli esperti per discutere dei punti essenziali della loro documentazione e per ripetere la presentazione a casa

7. APPROFONDIRE LA TEMATICA A CASA IN GRUPPI DI STUDIO NELLE ORE POMERIDIANE

LA PRESENTAZIONE

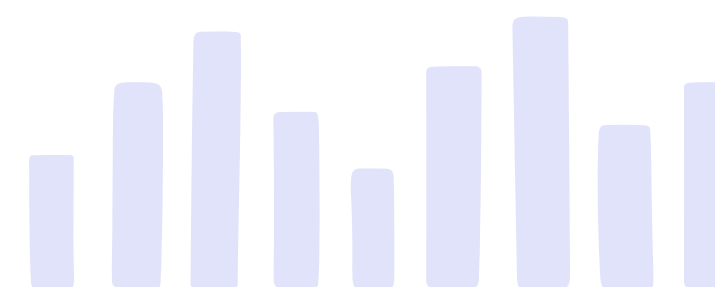
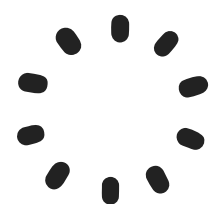
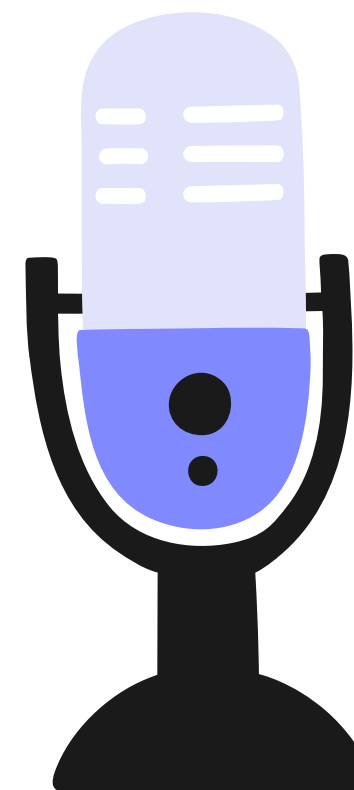
8. **AVVIARE LA PRESENTAZIONE** da parte di ciascuno del gruppo, incoraggiando gli altri a porre domande di chiarificazione.
9. **OSSERVARE E MONITORARE** le dinamiche del gruppo
10. **DARE UN COMPITO DI VERIFICA** secondo la modalità che preferiscono per la restituzione del compito che sarà fissata in una data precisa.

*Eventuale quiz facoltativo
per valutare il livello di apprendimento raggiunto.*

I vantaggi del JIGSAW

- imparare a organizzare e consultare i materiali
- incoraggiare e predisporre all'ascolto
- sviluppare il coinvolgimento, l'inclusione e l'empatia, dando a ciascuno un ruolo essenziale nell'attività di apprendimento.
- incentivare il lavoro in team, fondamentale per entrare nel mondo del lavoro.
- mostrare l'importanza della responsabilità del proprio operato per la riuscita del progetto.

Digital Storytelling

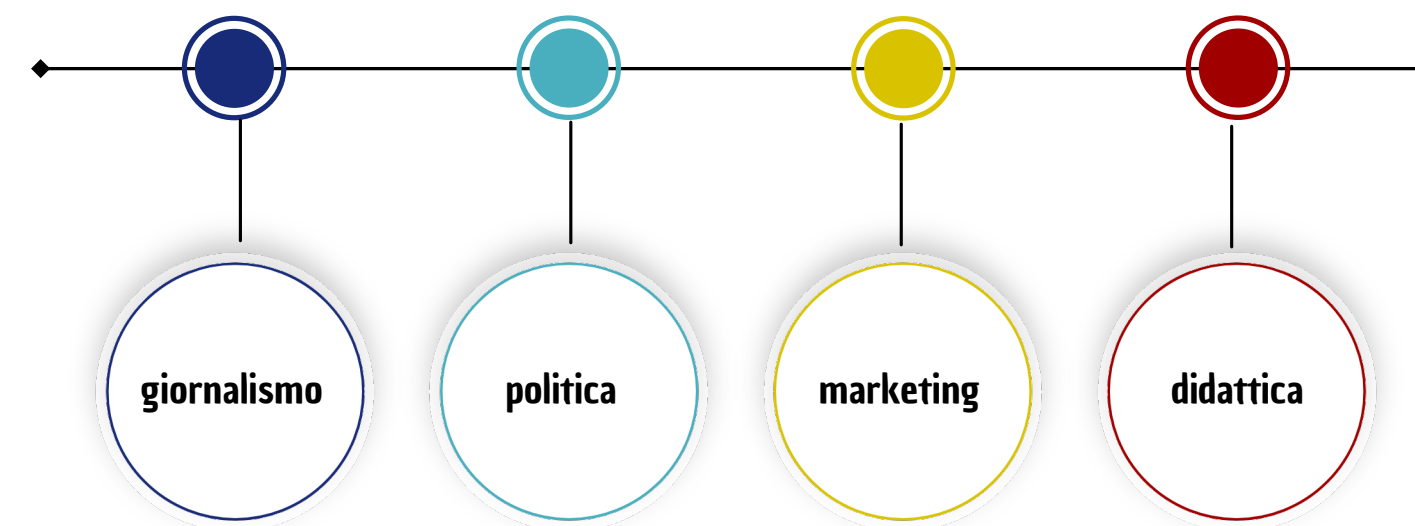




Digital Storytelling



**TECNICA DI NARRAZIONE
CHE SI AVVALE DELL'UTILIZZO DI STRUMENTI DIGITALI
DI FORTE IMPATTO PER LA RICCHEZZA E LA VARIETÀ DI STIMOLI**



Digital Storytelling nella didattica

Vantaggi

- Facilita l'apprendimento di contenuti e nozioni disciplinari complessi in modo **divertente e coinvolgente**
 - Incoraggia la rielaborazione dei contenuti in **modalità autonome e originali**
 - Stimola la **capacità espressiva** e la **creatività**, nonché la **condivisione** con gli altri
 - Migliora sul piano affettivo la **motivazione** ad apprendere e la **stima** di sé.
- ↓
- Attiva **competenze trasversali** mediante il *Learning by Doing*, il *Cooperative Learning*, il *Critical Thinking* e il *Problem Solving*
 - Potenzia le **competenze comunicative** con il ricorso a molteplici linguaggi nella madrelingua e nelle lingue straniere

Digital Storytelling traguardi

I ragazzi possono:

- costruire conoscenza in modo significativo per sé
(**APPRENDIMENTO ATTIVO**)
- riflettere ed interiorizzare i contenuti
(**APPRENDIMENTO PROFONDO**)
- dare senso alla propria realtà ed identità
(**APPRENDIMENTO AUTENTICO**)



Lo Storytelling permette di:

- **memorizzare** informazioni e concetti
- **acquisire** nuovo lessico,
- **presentare** teorie, concetti e problemi
- **creare collegamenti** interdisciplinari fra più materie

Inoltre nel **gruppo** permette di acquisire **consapevolezza su identità culturali** proprie ed altrui, trasmettere **valori**, aiuta a sviluppare la **comunicazione** di idee e progetti.

Sviluppa **abilità trasversali** e aiuta a **immaginare il futuro**.



Narrazione digitale in classe

modalità applicative

fiction

Creazione di **storie immaginarie** nelle quali gli allievi esprimono la propria creatività e/o rielaborano esperienze personali



non fiction

Rielaborazione di contenuti facenti parte del curriculum con modalità originali e significative per sé



Tipologie di narrazione digitale

La narrazione digitale può ampliare gli scenari di apprendimento, poiché consente ai ragazzi di usare la propria **esperienza e creatività** per realizzare **prodotti multimediali** all'interno del *curriculum di studio*.



Digital Storytelling step by step

PROGETTAZIONE

- **Obiettivi di apprendimento** chiari (Learning Outcomes);
- **Tipo di storia** da raccontare (fiction, reportage, biografia, intervista immaginaria, fantascienza, TV news o radiogiornale, campagna pubblicitaria o di sensibilizzazione)

FASE ATTUATIVA

- brainstorming - stesura bozza - creazione storyboard - ricerca immagini e audio/video - controllo - revisione - editing - remake - produzione, pubblicazione e condivisione del prodotto finale

FASE METACOGNITIVA

- Riflessione finale e Debriefing



Gamification



Ludendo docēre



Ieri

Oggi

La **Gamification** è l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche del game design in contesti esterni ai giochi



In classe, la gamification dà la possibilità di costruire **percorsi di apprendimento personalizzabili** nei quali gli studenti possono scegliere quale attività svolgere e come proseguire, rafforzando l'**autonomia** nell'apprendimento e favorendo l'**inclusione**.

L'attività gamificata diventa un vero e proprio **ambiente di apprendimento** nel quale è possibile sperimentare e scoprire contesti simbolici e metacognitivi diversi dal proprio (ad es. simulare di essere degli scienziati, dei giornalisti, ecc.) diventando una prova di realtà.



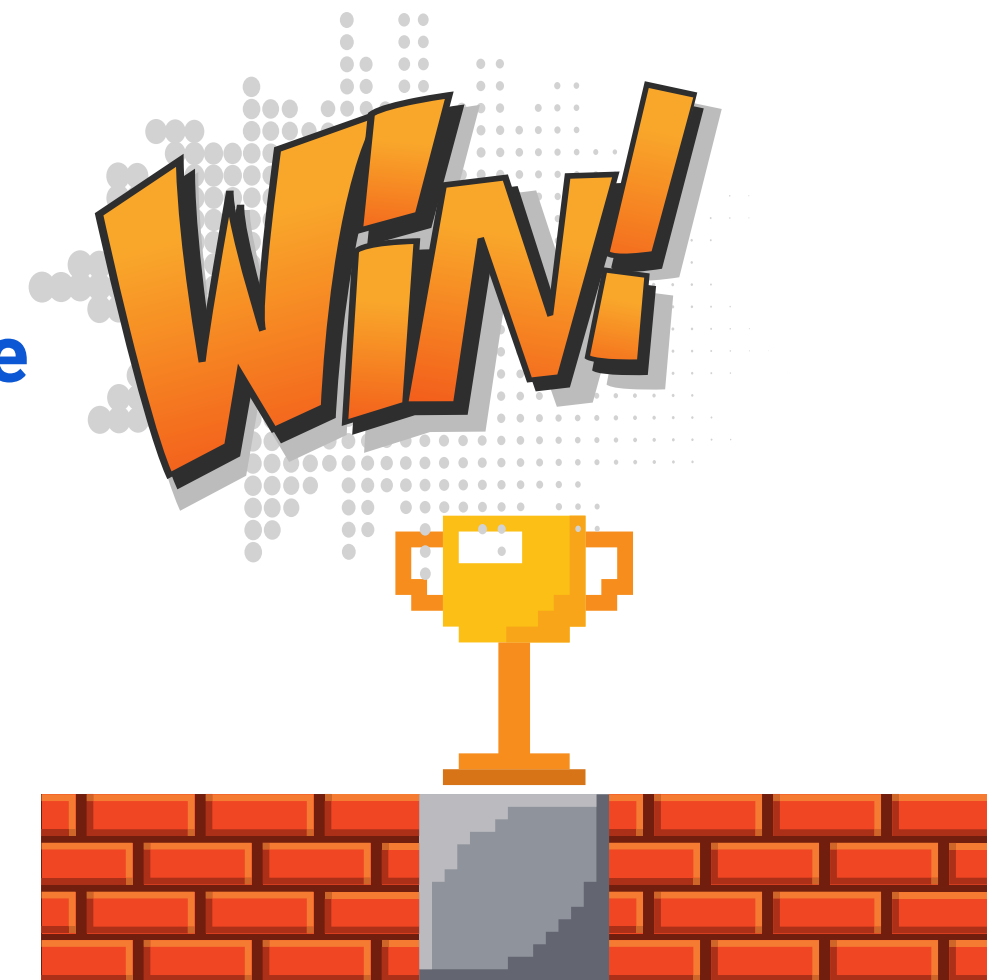
I vantaggi della gamification

- Favorisce l'interesse attivo degli studenti
- Aumenta il loro engagement (coinvolgimento) perché offre ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti
- Stimola comportamenti prosociali in un ambiente inclusivo
- Facilita e rende maggiormente comprensibile il sistema didattico e di apprendimento per competenze
 - trasformando le competenze in badge, punti e livelli è possibile renderle desiderabili e attraenti agli studenti perché visibili e concrete.
- Offre occasioni di insegnamento motivanti e immersive
- Favorisce l'inclusione
- Contrasta l'abbandono scolastico attraverso la creazione di ambienti positivi e di crescita



Competenze trasversali

- **Accrescere capacità comunicative, collaborative e cooperative**
- **Stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi**
- **Potenziare la capacità di problem solving**
- **Facilitare la creatività**
- **Esercitare il rispetto delle regole condivise**
- **Imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità**
- **Potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione**
- **Accrescere la propria autostima**

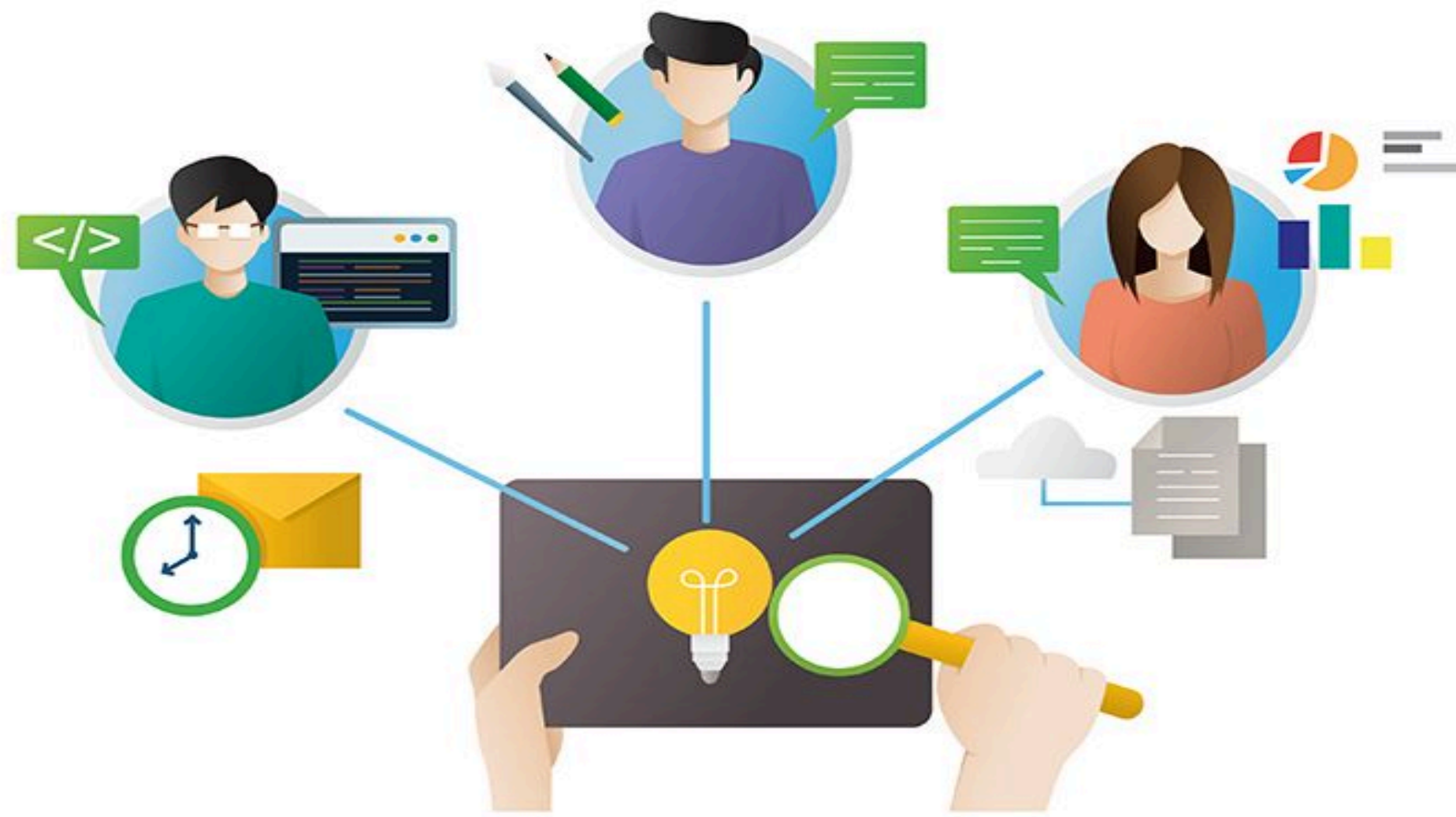


LE VARIANTI

Ogni docente potrà apportare delle varianti creative alle metodologie didattiche acquisite

MA È FONDAMENTALE

- Tenere conto della diversità degli studenti della classe, delle potenzialità, delle fragilità, delle loro esigenze specifiche e adattare le strategie di insegnamento;
- Progettare e pianificare dettagliatamente le attività per il raggiungimento di obiettivi a breve e a lungo termine, con la scelta dei contenuti da trasmettere e l'utilizzo di strategie e strumenti adeguati;
- Applicare un approccio multidisciplinare per favorire la motivazione degli studenti e la trasversalità degli argomenti;
- Valutare in modo formativo e sommativo le prestazioni didattiche per rimodulare il percorso di apprendimento-insegnamento in itinere e raggiungere le competenze attese.



LE STRATEGIE DIDATTICHE

1. COOPERATIVE LEARNING

2. PEER EDUCATION

3. PROBLEM SOLVING

4. DIDATTICA LABORATORIALE

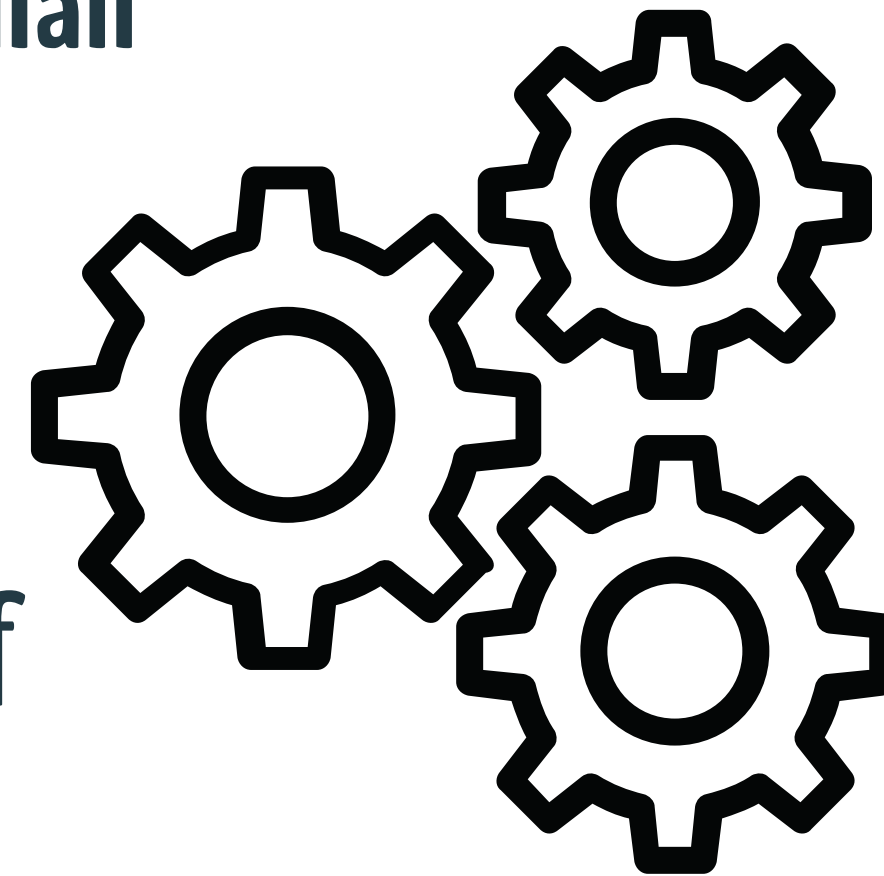


GLI STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA



La cassetta degli attrezzi

1. Strumenti per convertire i file multimediali
2. Strumenti per lavorare con le immagini
3. Strumenti per lavorare con i file audio
4. Strumenti per lavorare con i file video
5. Strumenti per lavorare con i formati pdf
6. Programmi per creare attività didattiche



123apps <https://123apps.com/it/>

è un sito che consente di modificare file audio o video in modo rapido e semplice

- tagliare un file audio;
- convertire i file audio e video da un formato all'altro;
- unire più file in un'unica traccia;
- ritagliare la sezione di un video;
- registrare una voce usando il microfono;
- registrare video online con la propria webcam;
- estrarre tutti i file compressi;
- tagliare le canzoni per creare una suoneria personalizzata.

Plickers <https://get.plickers.com/>

è un'app gratuita che permette di realizzare test, quiz e altri sondaggi, e di raccoglierne i dati in tempo reale.

- si distribuiscono ai discenti una serie di card che contengono codici
- si procede sottoponendo alla classe le varie domande
- ogni studente ha la propria card con il codice personale stampato
- l'app registrerà tutte le risposte tramite fotocamera
- queste verranno immediatamente rielaborate e rese disponibili al docente stesso.
- I risultati compariranno, quindi, in tempo reale sullo smartphone o tablet dell'insegnante, o sulla digital board

Liveworksheets <https://www.liveworksheets.com/>

è un programma che crea schede virtuali per le quali è possibile avere auto-correzione e valutazione.

- permette di scannerizzare le proprie schede di lavoro e di renderle virtuali:
- i discenti possono lavorare in modo digitale sui propri libri, superando le difficoltà legate al non averli fisicamente in casa e alla difficile reperibilità di quaderni.

LearningApps <https://learningapps.org/>

è un ambiente educativo dotato di numerosi strumenti che consentono la creazione di moduli interattivi, chiamati applicazioni

Le attuali applicazioni consentono di creare i seguenti tipi di esercizi interattivi;

cruciverba ● attribuzione di elementi ● ordine cronologico ● ordinamento di coppie ●
inserimento di testo ● quiz a scelta multipla ● puzzle da riordinare ● griglia di parole ●
l'impiccato ● corsa di cavalli ● il milionario ● matrice ● ordinamento con carta geografica ●
audio/video con inserimento di oggetti e contenuti ● memory ● calcola

Wordwall <https://wordwall.net/it>

può essere utilizzato per creare sia attività interattive e fogli di lavoro.

- Le attività interattive vengono riprodotte su qualsiasi dispositivo abilitato per il web, come un computer, tablet, smartphone o lavagna interattiva.
- Possono essere eseguite individualmente dagli studenti, o guidate dal docente in modalità front of class.
- I fogli di lavoro possono essere stampati o scaricati come file PDF.
- Possono accompagnare le attività interattive o essere utilizzate come attività autonome.

Genially

è uno strumento valido per presentare contenuti e impostare i materiali didattici per la Flipped Classroom, ma anche per monitorare i lavori di gruppo.

Al suo interno è possibile integrare qualsiasi tipo di contenuto digitale (testo, immagini, audio, video), o di incorporare molti elementi appartenenti ad altri siti web (anche, ad esempio, un modulo di Google), e impostare una o più slide dove coinvolgere gli studenti singolarmente e in gruppo per monitorare e valorizzare la condivisione dell'operatività virtuale.

www.genial.ly

Mentimeter

è una piattaforma che permette di creare presentazioni interattive e di ottenere feedback con elementi interattivi come domande, sondaggi, word cloud, reazioni e altro.

Può essere utilizzato per sondare le opinioni degli alunni mentre si effettua una presentazione, per realizzare rapidi sondaggi in una classe per assumere delle decisioni, per verificare in tempo reale il livello di comprensione raggiunto dopo una lezione o, ancora, per sondare le opinioni degli studenti su un argomento mentre viene discusso.

I dati d'accesso al sondaggio possono essere forniti attraverso un codice che viene automaticamente generato e che gli studenti potranno inserire collegandosi al sito. Tutti i dati ottenuti dalle risposte e dalle interazioni degli alunni possono essere raccolti ed esportati per poi essere analizzati con calma.

www.menti.com

WHITEBOARD.FI

è uno strumento semplice che può essere utilizzato immediatamente.

Si crea una classe utilizzando un collegamento, un codice aula o un codice QR.

Tutti riceveranno **una lavagna digitale**, dove potranno disegnare, scrivere testo, fare annotazioni sulle immagini, aggiungere equazioni matematiche e molto altro.

L' insegnante, visualizza le lavagne di tutti i tuoi studenti in tempo reale, segue i loro progressi, mentre gli studenti vedono solo la loro lavagna e quella dell'insegnante. **Whiteboard.fi** è uno strumento di valutazione formativa istantanea per la classe, che fornisce feedback dal vivo e una panoramica immediata degli studenti

Coinvolge tutta la classe ed è inclusivo.

<https://whiteboard.fi/>

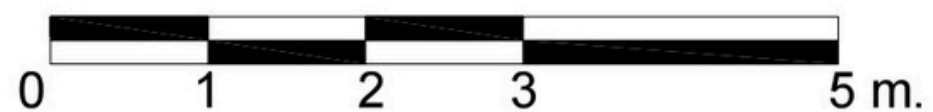
I NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO



Per creare un ambiente scolastico stimolante, è necessario offrire uno **spazio accogliente e aperto**.

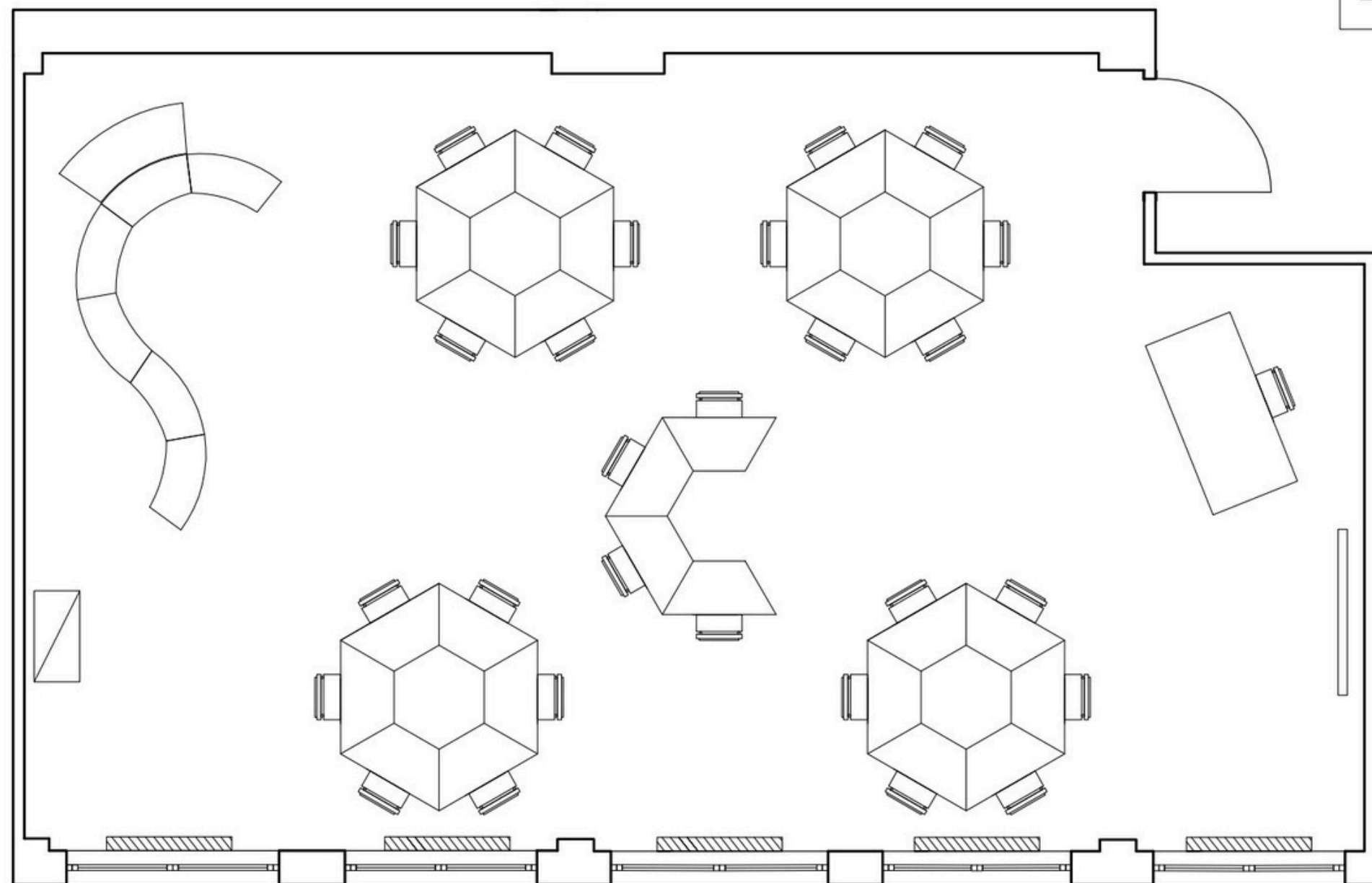
L'atmosfera dell'aula deve essere rassicurante, per fare in modo che gli studenti si sentano a loro agio nell'ambiente di apprendimento. Gli **“Ambienti di apprendimento innovativi”** sono spazi attrezzati con risorse tecnologiche innovative, multifunzionali, mobili e con accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud, che possano facilitare un apprendimento attivo e collaborativo, stimolando la creatività e l'utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative.

A seguire le piante delle aule del plesso Dizonno oggetto di intervento elaborate dalle progettiste prof.sse Camardella Giselda e Maselli Campagna Marcella.



Aula
n.2

P.T.
H= 3,00



H=1,00/1,68

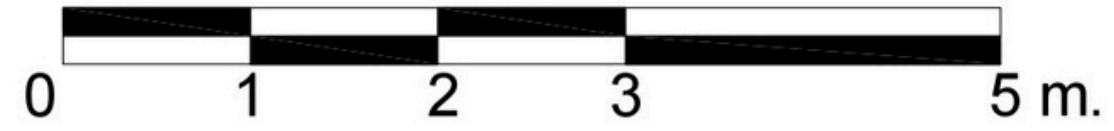
NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazione digitale

- notebook per docente
- webcam comprensiva di microfono

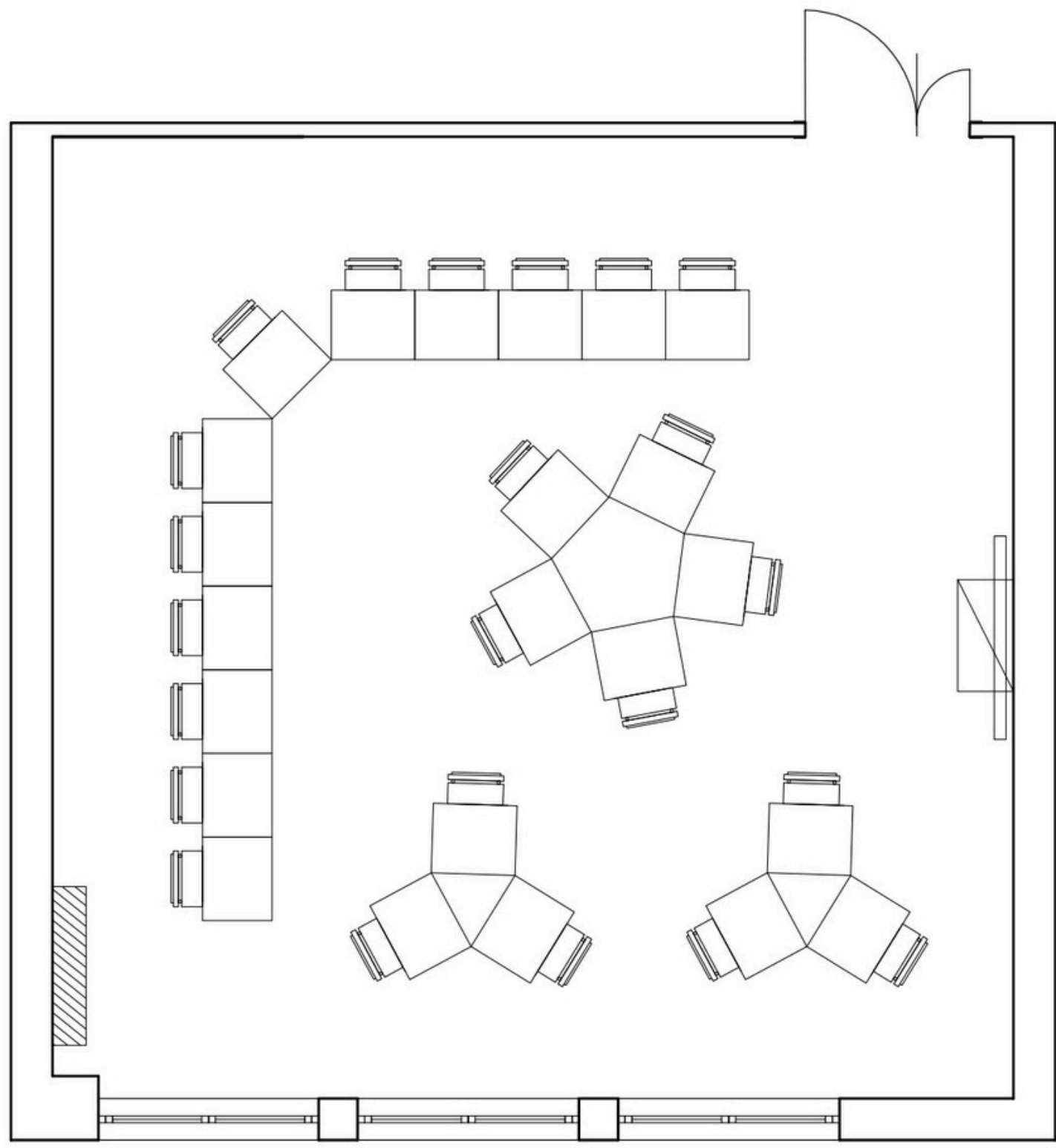
Arredi

- Fornitura di nuovi banchi per n. 28 alunni
- mobile contenitore locker con ante
- 6 pouf curvi colorati
- n.1 libreria angolare bifacciale



Aula
n.14

P.T.
H= 3,00



NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- notebook per docente
- webcam comprensiva di microfono

Arredi

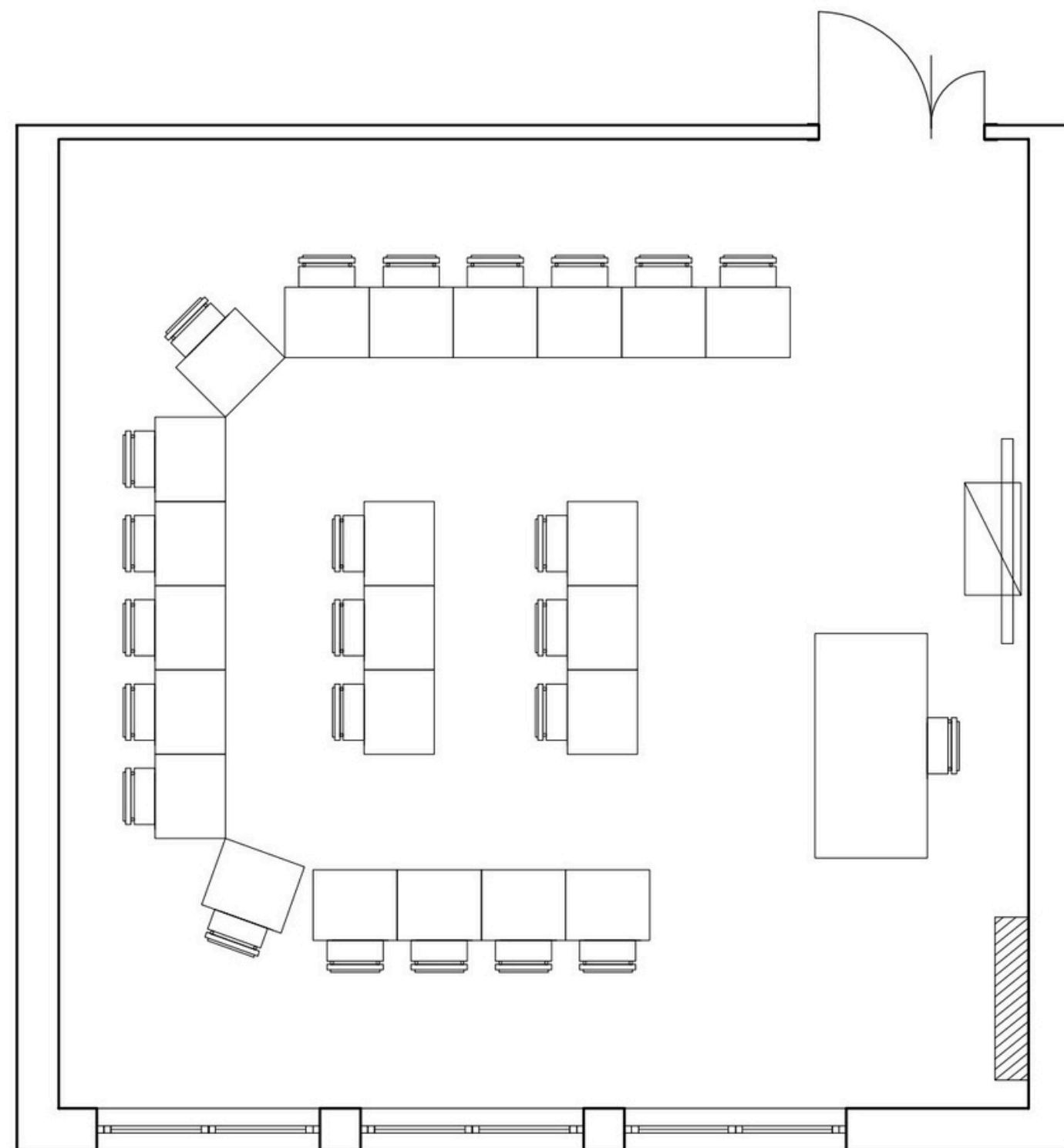
- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

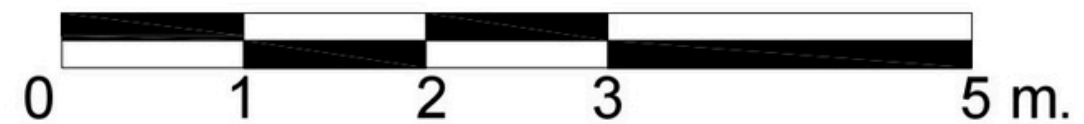
smontaggio LIM/proiettore esistenti
ripristini e ritinteggiatura di pareti

Aula
n.15

P.T.
H= 3,00



h=1,00/1,66



NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- notebook per docente
- webcam comprensiva di microfono

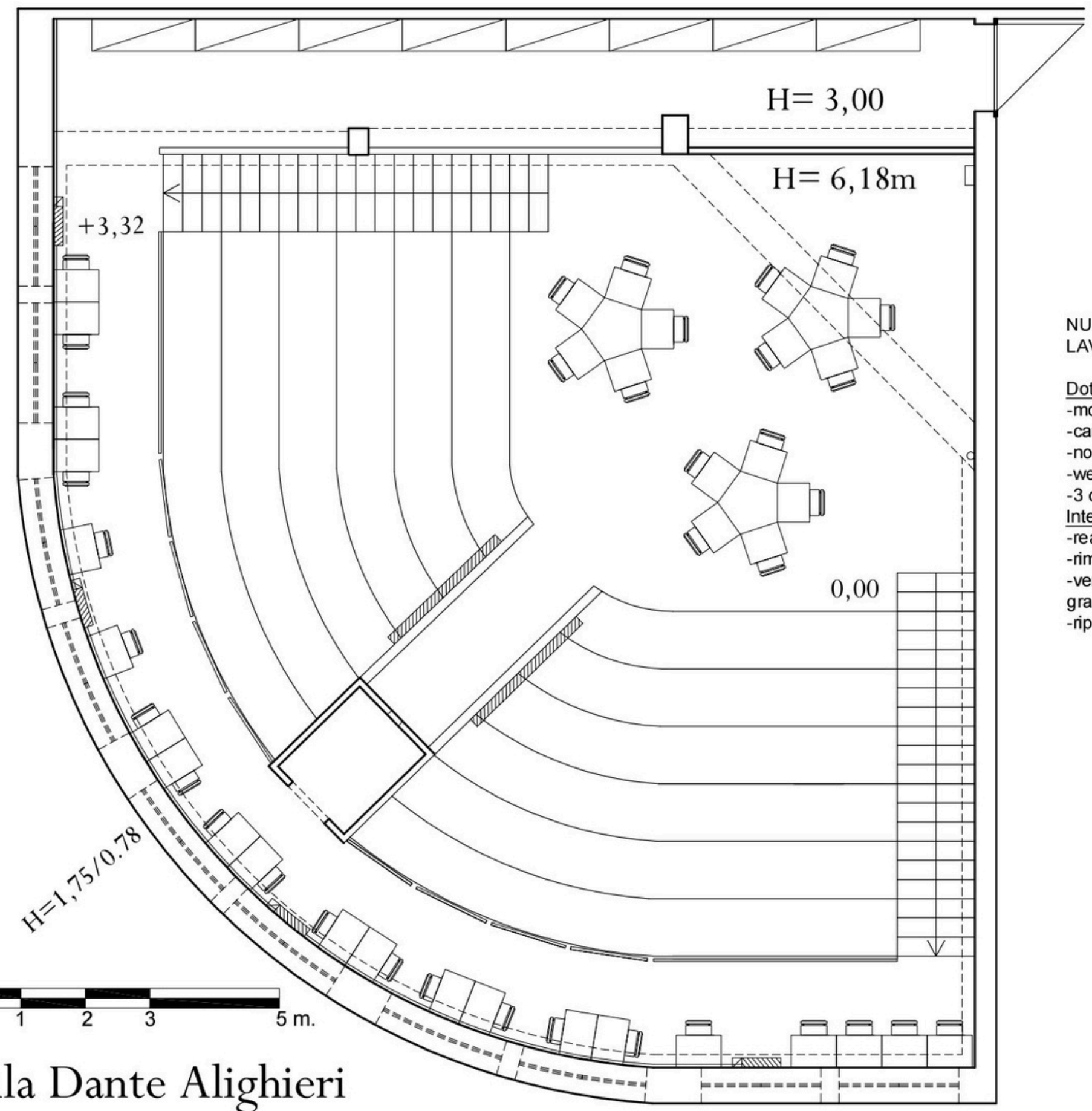
Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

ripristini e ritinteggiatura di pareti

Aula n.17	P.T.
	H= 6,18 H= 3,00



**NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI**

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- carrello per monitor interattivo
- notebook per docente
- webcam comprensiva di microfono
- 3 cuffie ad archetto

Interventi edilizi

- realizzazione ringhiera metallica;
- rimozione pedana lignea;
- verniciatura dei calpestii, delle gradonate e sottogradi;
- ripristino e la ritinteggiatura delle pareti



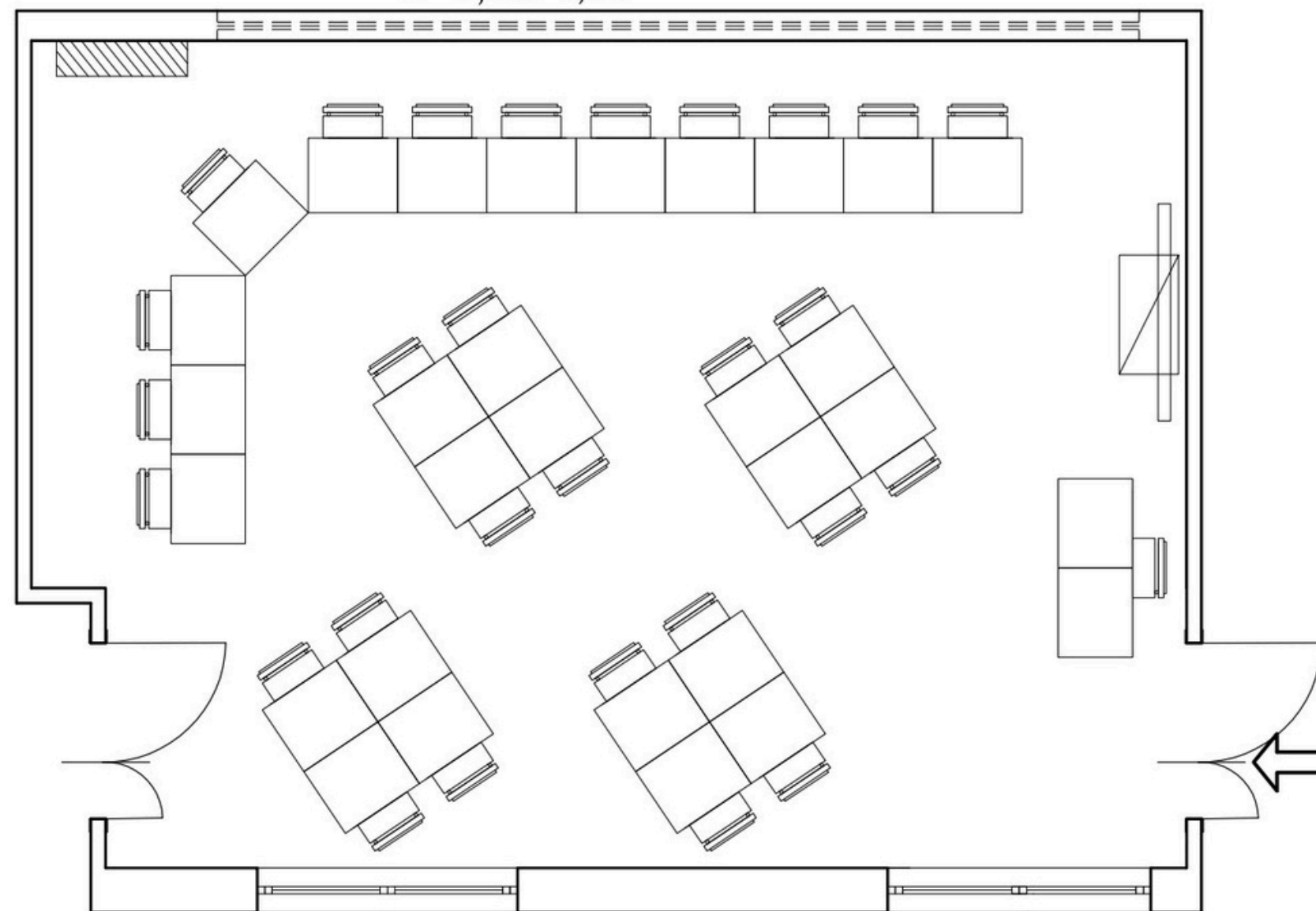
Aula Dante Alighieri



Aula
n.24

P.T.
H= 3,00

h=1,75/1,25



H=1,31/1,09

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- webcam comprensiva di microfono
- notebook per docente

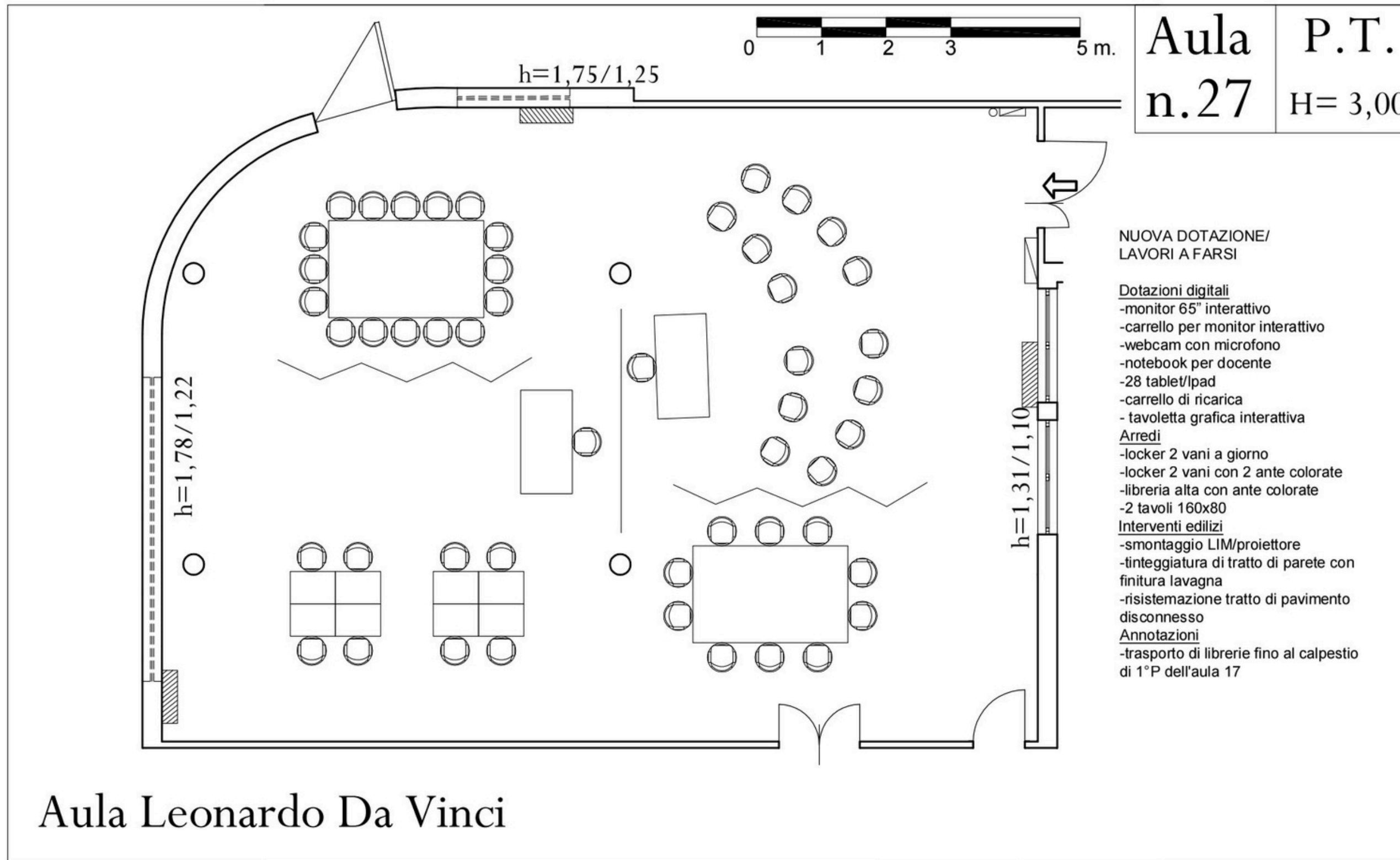
Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

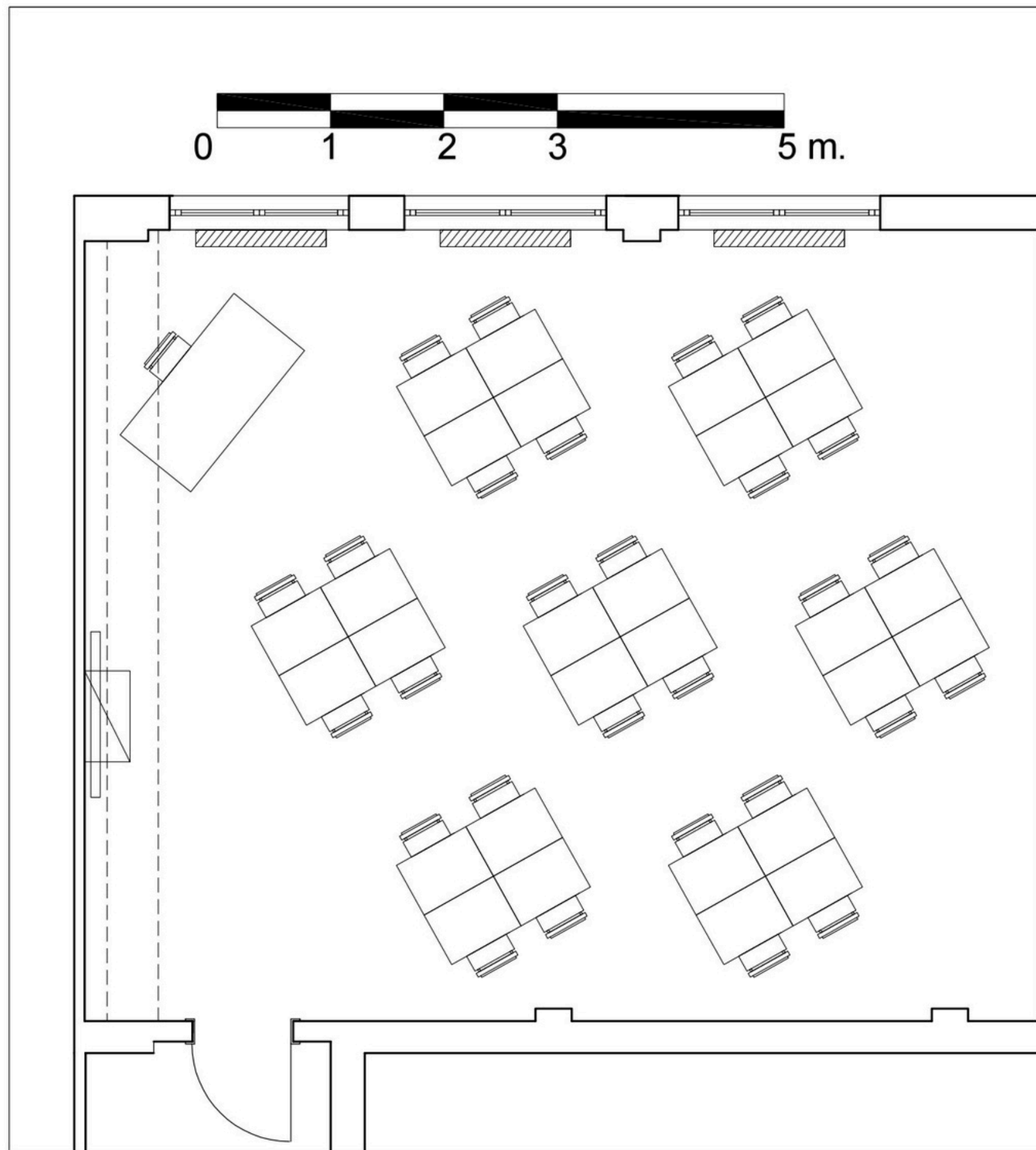
Annotazioni:

- trasporto dei tavoloni in aula 27 (P.T.)
- trasporto di librerie in 1°P. - aula 17
- trasporto di armadietti in P.T. e in 1°P.

Aula Louis Armstrong



Aula Leonardo Da Vinci



Aula
n.28

P.T.
H= 3,00

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

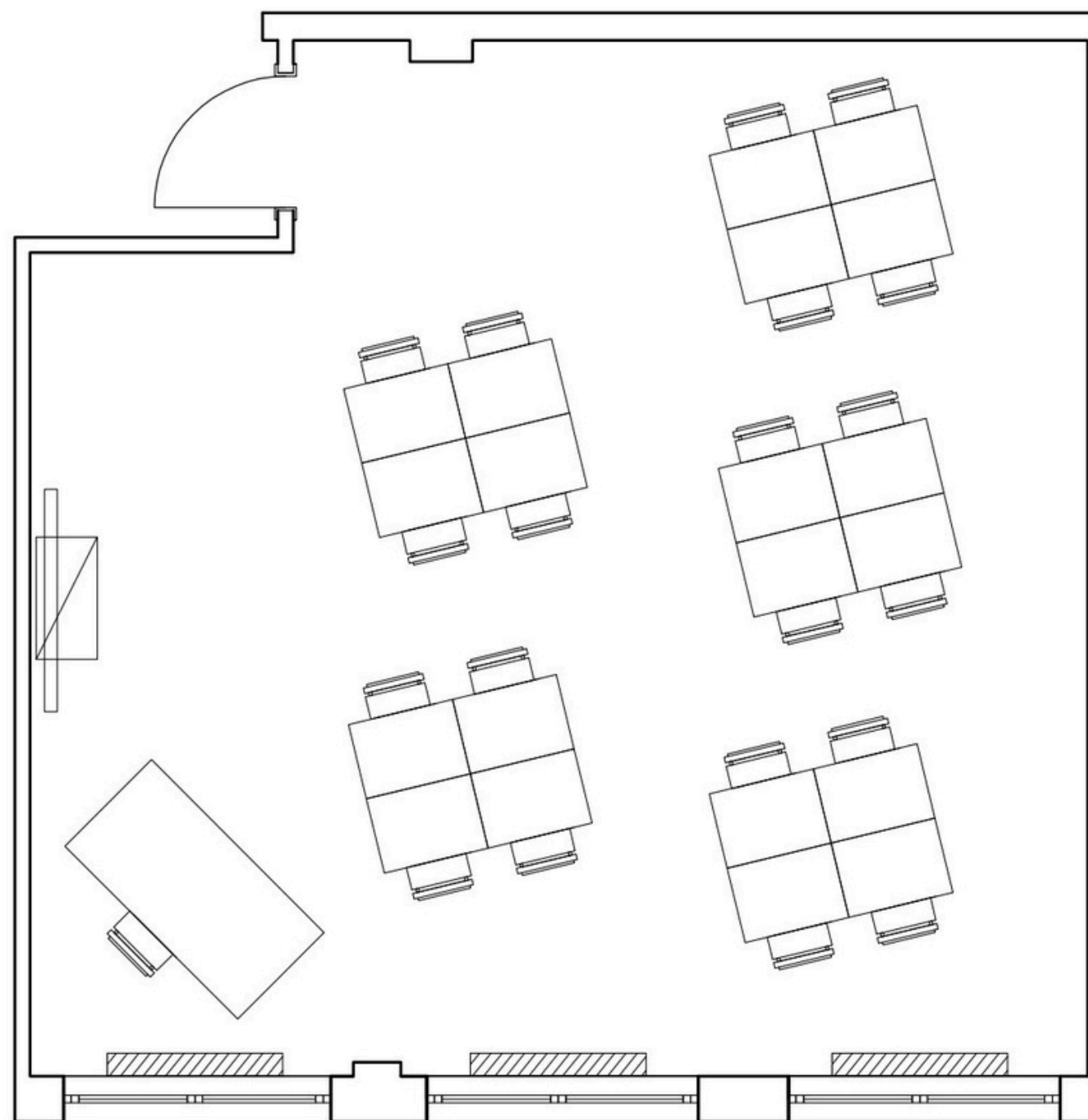
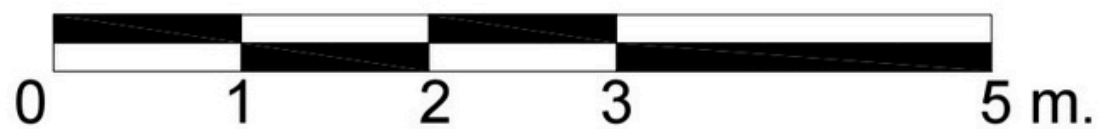
- monitor 65" interattivo
- webcam con microfono
- notebook per docente

Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti



H=1,00/1,65

Aula
n. 34

1°P.
H= 3,00

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- webcam con microfono
- notebook per docente

Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

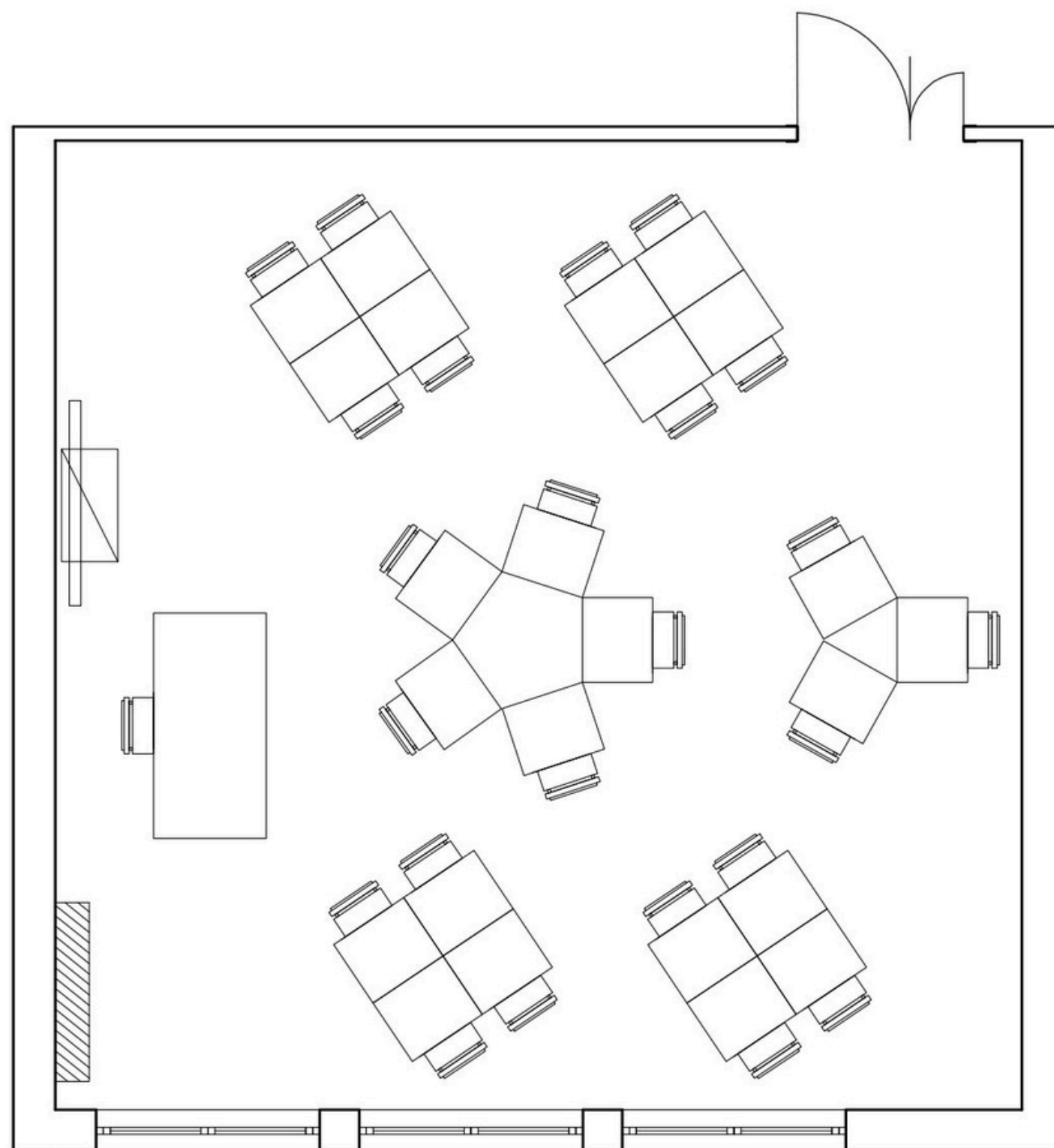
Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti



Aula
n.39

1°P.
H= 3,00



h=1,02/1,67

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- webcam con microfono
- notebook per docente

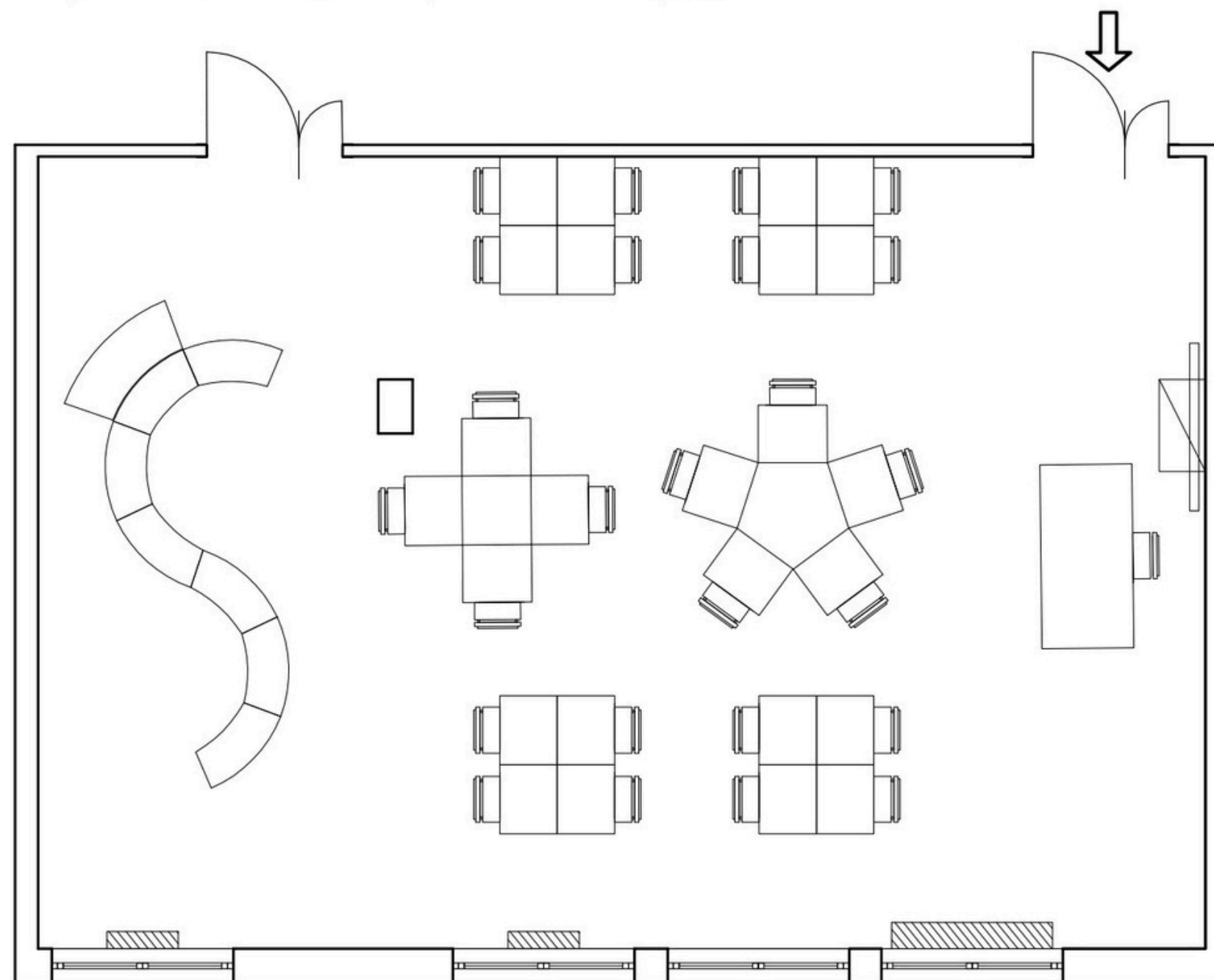
Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti

0 1 2 3 5 m.



Aula
n.41

1°P.
H= 3,00

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

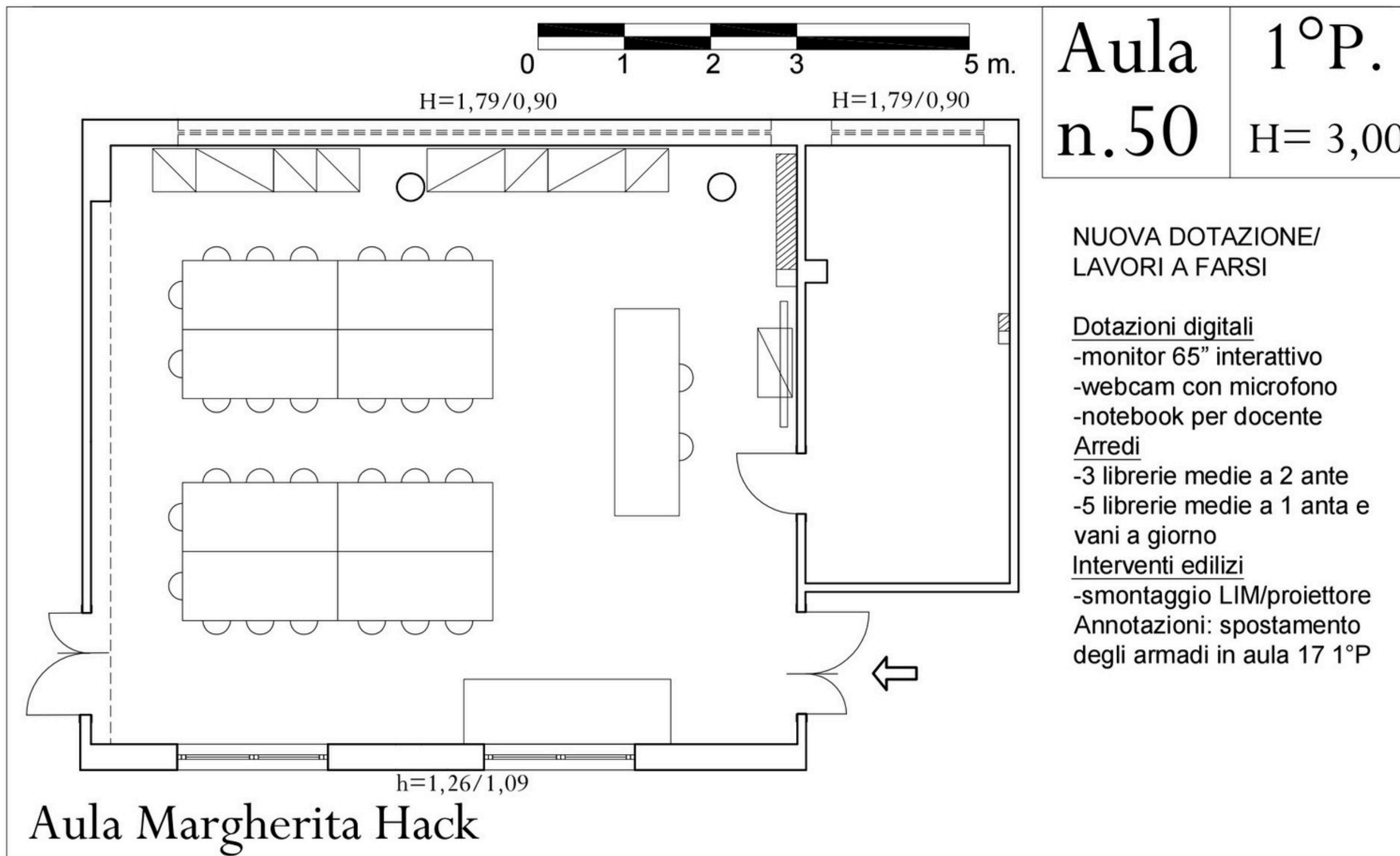
- webcam con microfono
- notebook per docente

Arredi

- locker 2 vani con 2 ante colorate
- libreria angolare 3 elementi
- 7 pouf angolari similpelle

Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti

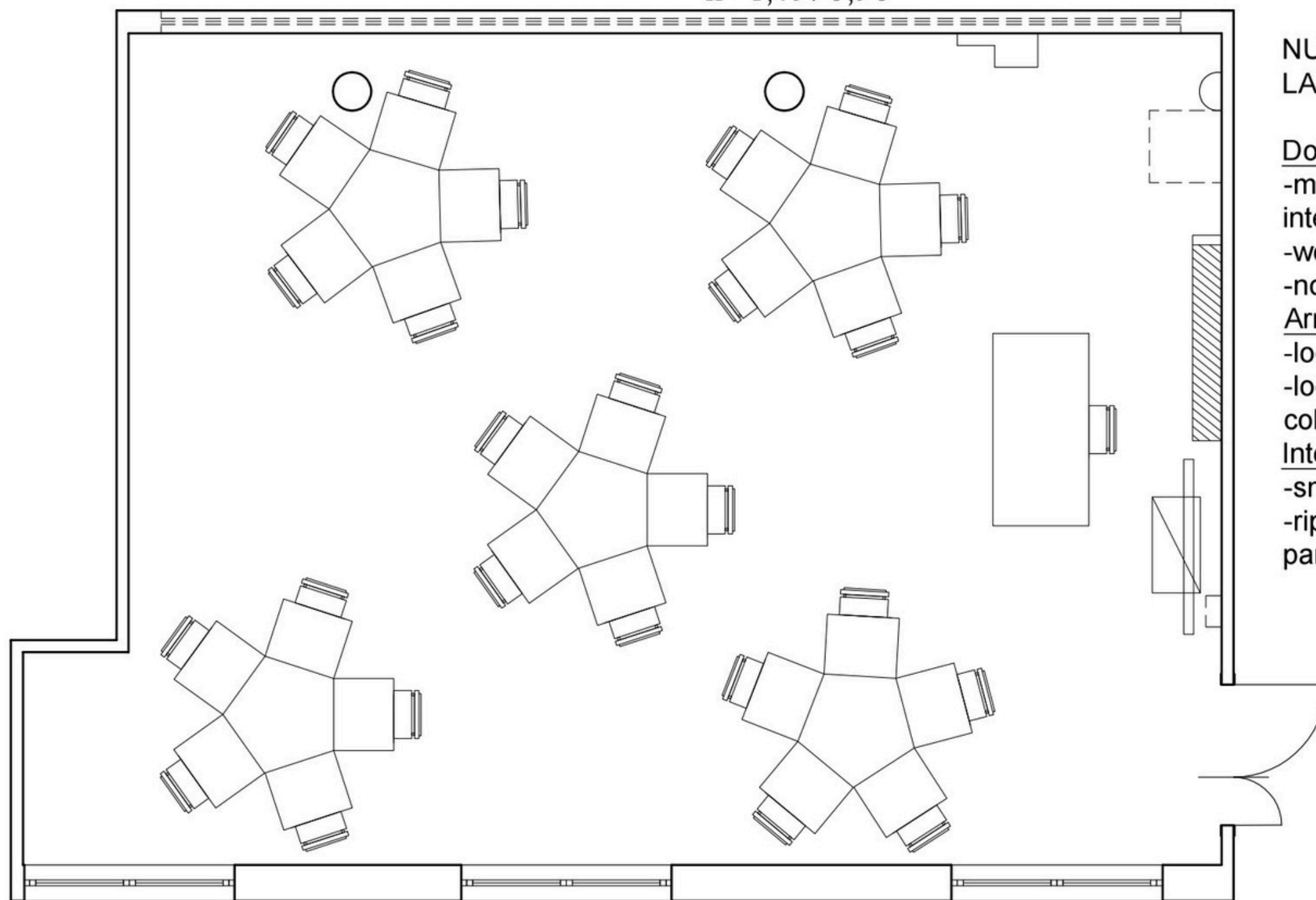




Aula
n.52

1°P.
H= 3,00

h=1,79/0,90



NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo interattivo
- webcam con microfono
- notebook per docente

Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti

h=1,29/1,09

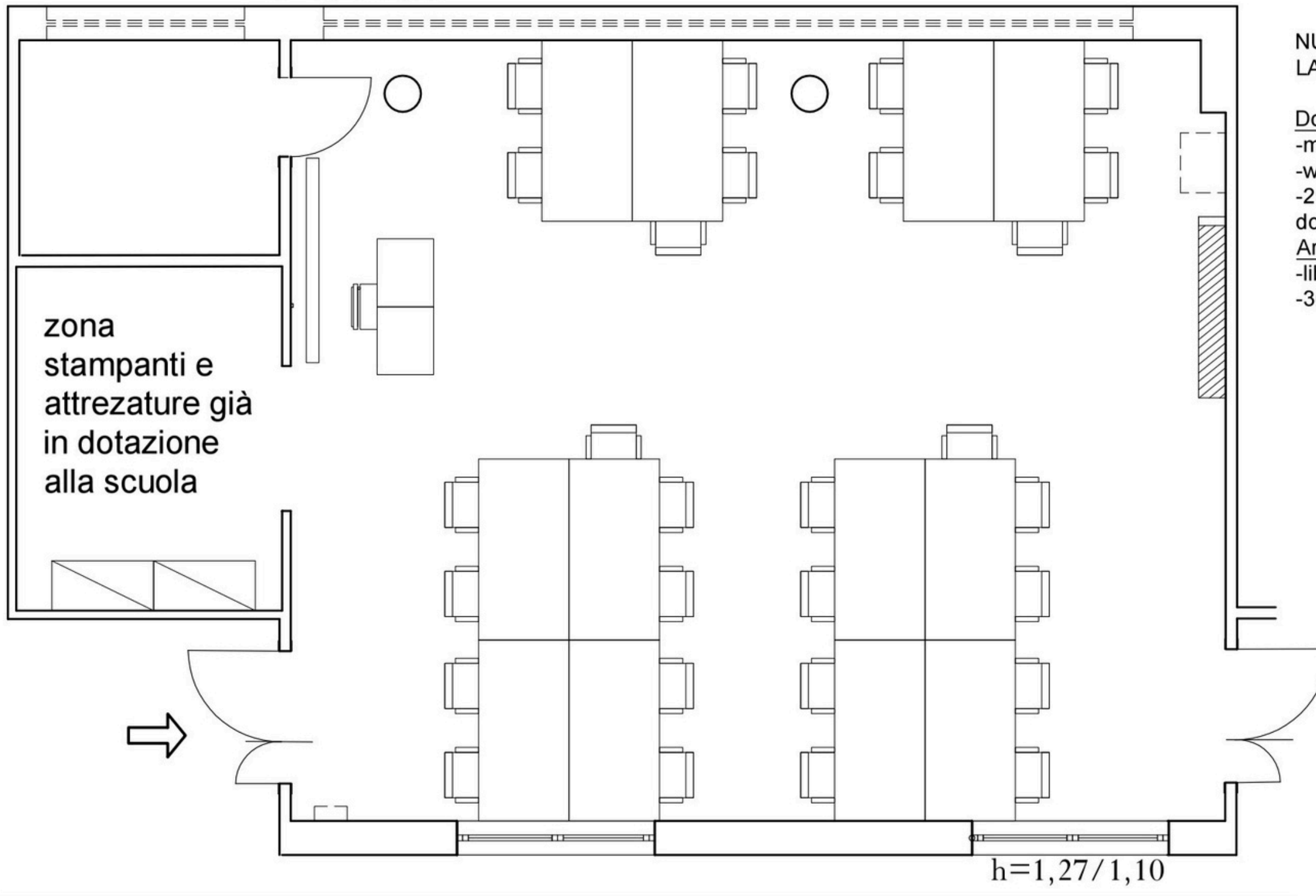
Aula Steve Jobs

h=1,79/0,86



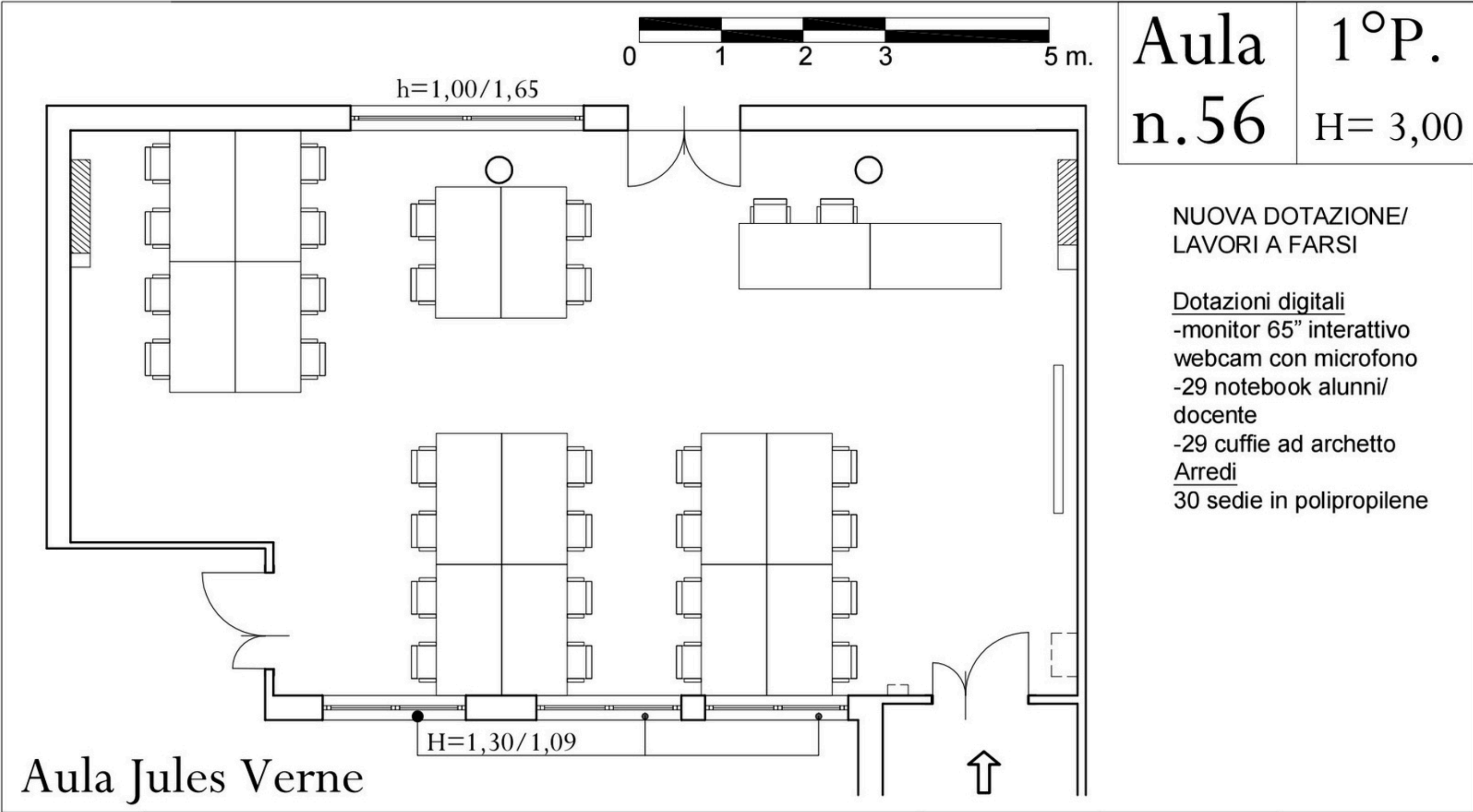
Aula n.53

1°P. H= 3,00



NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

- Dotazioni digitali
- monitor 65" interattivo
 - webcam con microfono
 - 29 notebook alunni + docente
- Arredi
- librerie alte a 2 ante
 - 30 edie in polipropilene

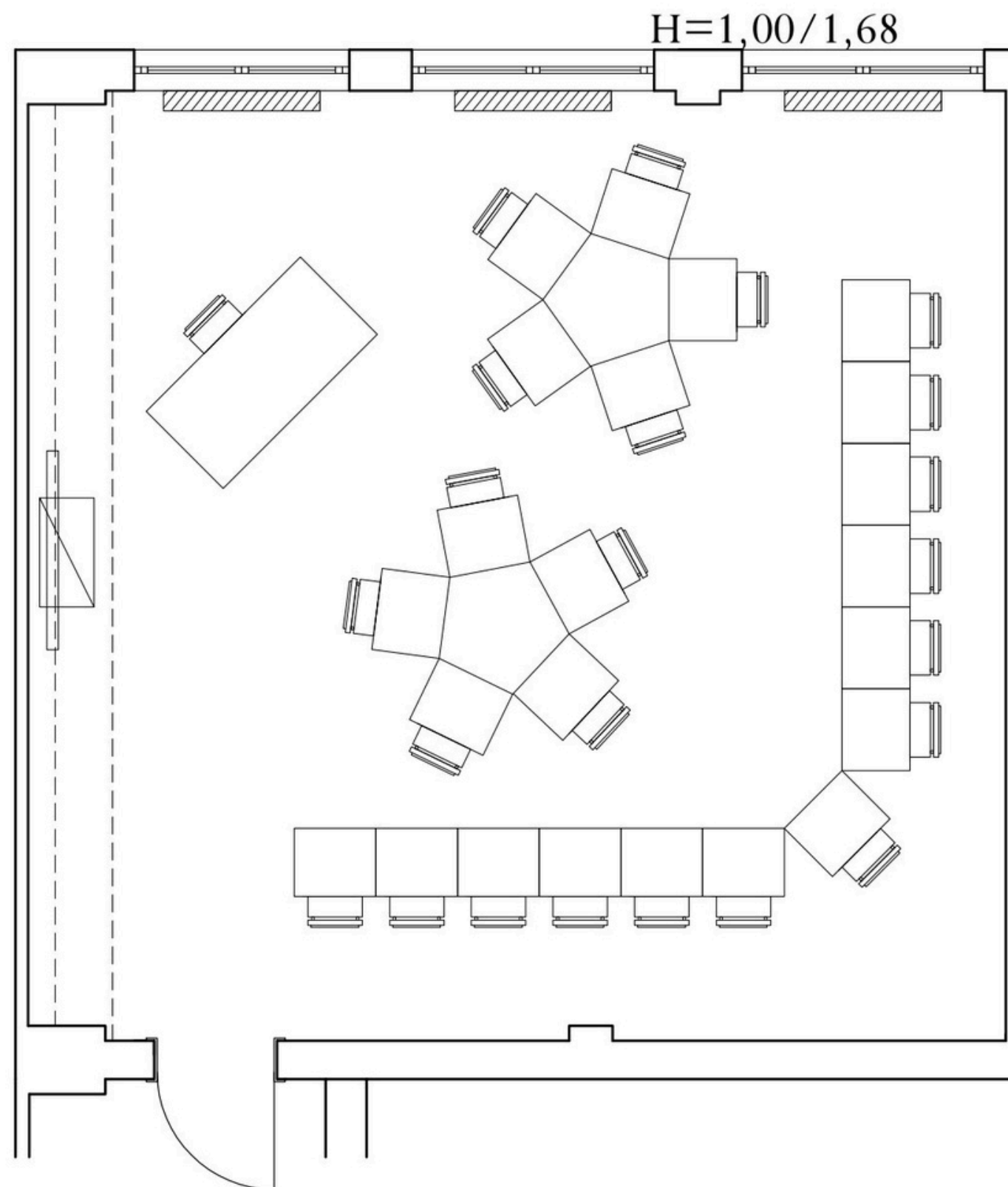


Aula n.56	1°P. H= 3,00
--------------	-----------------

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

- Dotazioni digitali
- monitor 65" interattivo
 - webcam con microfono
 - 29 notebook alunni/
docente
 - 29 cuffie ad archetto
- Arredi
- 30 sedie in polipropilene

0 1 2 3 5 m.



Aula
n.57

1°P.
H= 3,00

NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- webcam con microfono
- notebook per docente

Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

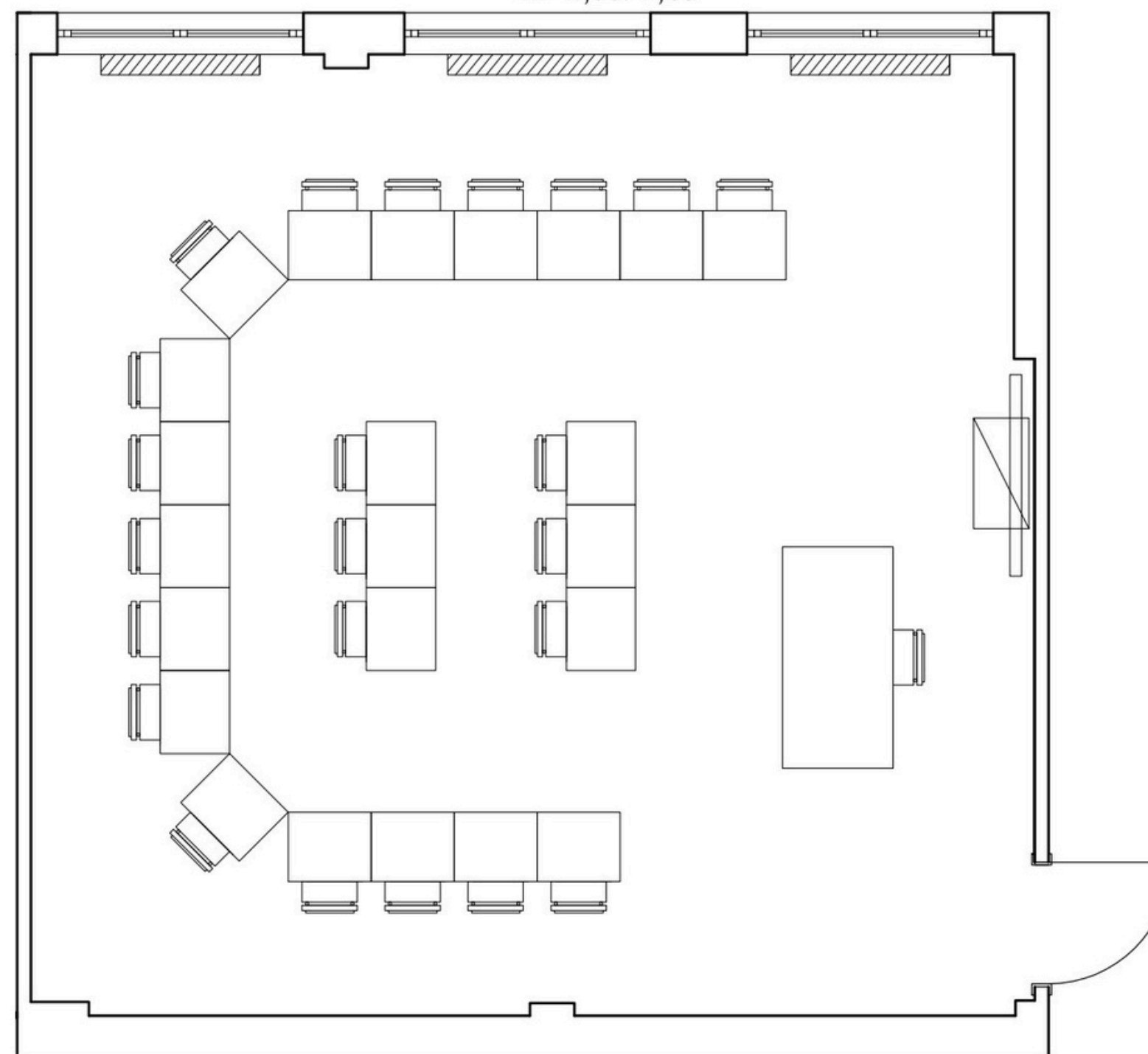
- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti

Aula
n.58

1°P.
H= 3,00



H=1,00/1,68



NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

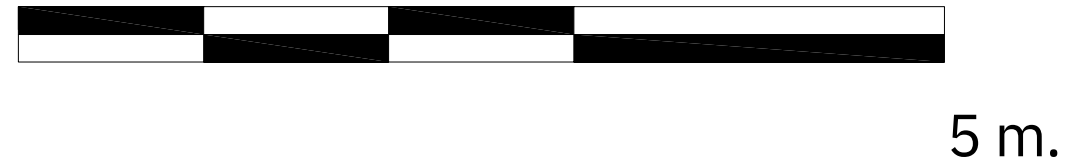
- monitor 65" interattivo
- webcam con microfono
- notebook docente

Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

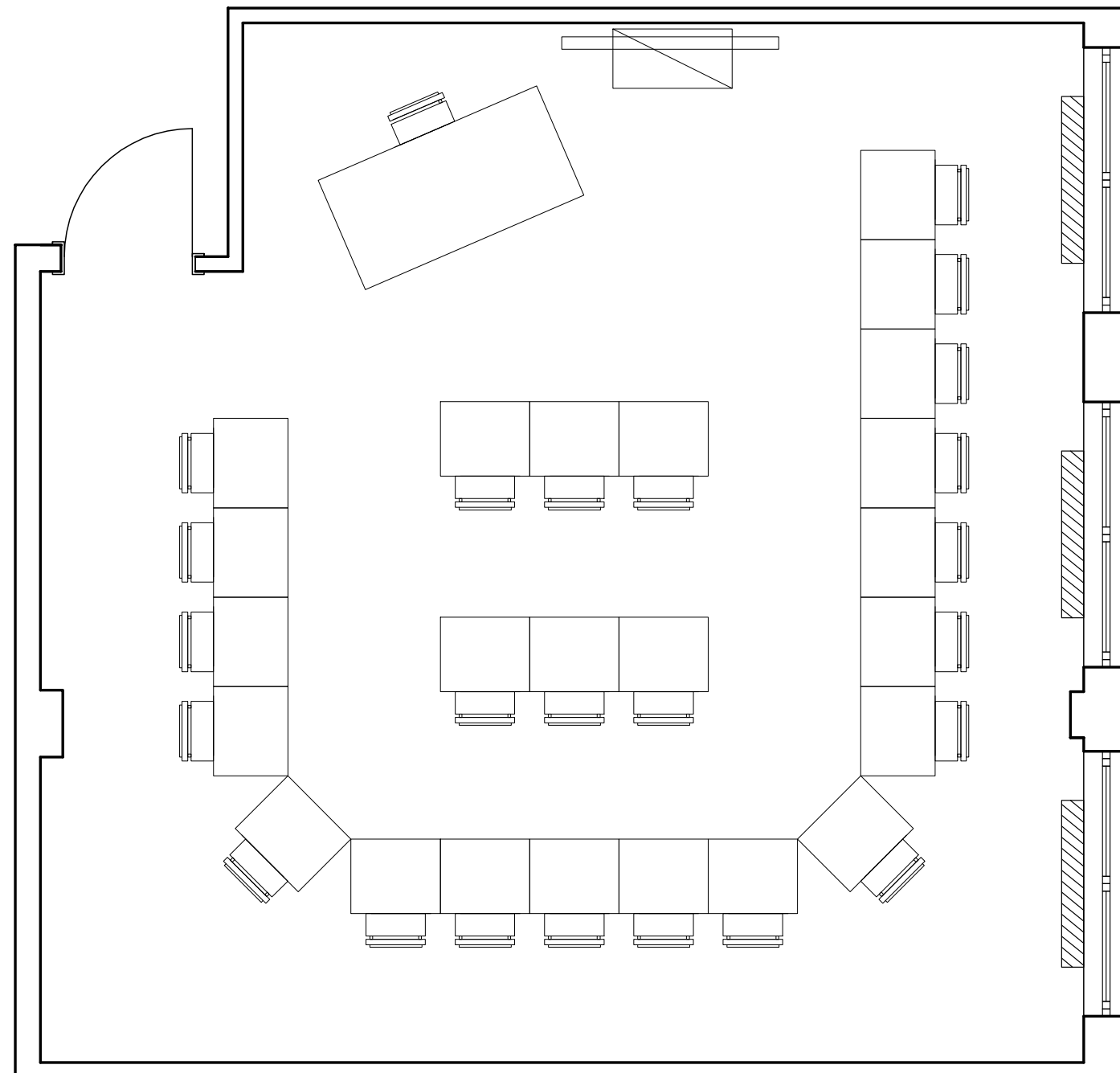
Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti



Aula
n.66

1°P.
H= 3,00



NUOVA DOTAZIONE/
LAVORI A FARSI

Dotazioni digitali

- monitor 65" interattivo
- webcam con microfono
- notebook docente

Arredi

- locker 2 vani a giorno
- locker 2 vani con 2 ante colorate

Interventi edilizi

- smontaggio LIM/proiettore
- ripristini e ritinteggiatura di pareti

Sembra sempre impossibile
finché non viene fatto!

Nelson Mandela

GRAZIE
PER L'ATTENZIONE



Carla Caporusso e Sofia Gena