

Titolo progetto FUTURE KNOWLEDGE

Descrizione progetto

Per il progetto FUTURE KNOWLEDGE relativo all’Azione 2 Next Generation Labs del Piano Scuola 4.0, si è preso avvio dall’ analisi della disponibilità logistica e da una visione di un modello pedagogico proiettato nel futuro, per cui si è ridisegnato uno spazio scuola focalizzato su un rinnovamento evolutivo dei laboratori già esistenti, da riqualificare alla luce delle progettualità in essere ed in fieri, mettendo le risorse assegnate al servizio della visione educativa disegnata dalla comunità del Nitti, in linea con la continua evoluzione dei saperi e delle tecnologie. La centralità dello studente resta la priorità dell’esperienza didattica , attualizzata attraverso laboratori che si pongano in linea con la crescita esponenziale dei saperi, promuovendo costante un confronto tra pari, inclusivo, interdisciplinare e digitale. Dunque, rendere gli spazi laboratoriali (area scientifico-matematico STEM)(area professionalizzante per informatica, discipline aziendali ed economico-giuridiche)(area Turistico e del Marketing) (area linguistico espressiva e per la comunicazione digitale)delle vere “learning room” dove l’interazione discenti-docente si mescoli in un vissuto esperienziale continuo attraverso pratiche e tecniche digitali significative, sia per i curricula degli studenti, che per vivere esperienze, per sviluppare competenze collaborative e apprendere il lavoro di squadra e acquisire competenze digitali orientate al lavoro e trasversali ai diversi settori economici e per le professioni digitali del futuro (ICT, ambiente, salute e benessere, scienze e biotecnologie, turismo, cultura e comunicazione, marketing). Per ottenere tale obiettivo si lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all’interno dei vari ambienti, tenendo conto dell’evoluzione delle tecnologie digitali con il maggiore potenziale formativo, in particolare la realtà virtuale e aumentata, oggi fruibili non soltanto attraverso dispositivi speciali (visori VR e AR) ma anche su PC e dispositivi mobili, grazie alla evoluzione immersiva di Internet 3.0, per sviluppare l’apprendimento del pensiero computazionale. Per quanto possibile si cercherà di coniugare elementi preesistenti con le tecnologie innovative in corso di acquisizione, supportati da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione audio/video, stazione podcast, stop motion, fotografia). Attenzione sarà data all’esigenza di implementare le dotazioni che consentono l’ampliamento della condivisione all’interno ed all’esterno delle esperienze laboratoriali e dei vissuti didattico.-educativi, in modo da socializzare tra le classi gli apprendimenti e le esperienze ed anche con altre scuole (reti di scuole) istituti diversi ed altri soggetti istituzionali e non del territorio(EELL o associazioni del settore o agenzie di formazione o aziende) Sarà anche ampliata la dotazione di dispositivi portatili a disposizione di studenti e docenti, posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Una cura attenta sarà dedicata alle dotazioni STEM ai set di robotica educativa e a software di simulazione e supporto che sono indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla maturazione delle conoscenze scientifiche e competenze soft skill per le future professioni.

Descrizione complessiva del laboratorio o dei laboratori che verranno realizzati (per ciascun laboratorio descrivere in modo dettagliato gli spazi, le attrezzature, i dispositivi e i software che si prevede di acquistare, gli eventuali arredi tecnici, etc.)

1)Il "Laboratorio di Ipazia" sarà dedicato alle discipline STEM e sarà dotato delle seguenti attrezzature: PC laptop per gli studenti, strumentazione per esperienze di apprendimento immersivo mediante l’utilizzo dell’olografia e della stereografia in modo che gli studenti possano fruire di contenuti bidimensionali senza l’ausilio di occhiali, software didattici di simulazione scientifica in ambito fisico, matematico, chimico, biotecnologico, kit di robotica educativa, stampante 3D per la trasformazione degli ologrammi in modelli reali. 2) Il laboratorio “Business & strategies lab” consentirà di accedere ai percorsi delle future professioni in ambito di gestione di impresa e marketing. Sarà dotato di PC laptop per gli studenti, di tavolo interattivo e di software e piattaforme per la realizzazione di prodotti e servizi digitali, per la creazione e la simulazione di strategie di impresa e marketing aziendale. In particolare sarà dotato di software gestionale ERP, emeraude escape, business game, toolkit di marketing. Il design dell’ambiente sarà attrezzato con aree di lavoro collaborativo per processi di sviluppo, promozione e strategie aziendali, blockchain per transazioni

digitali e notarizzazione di contratti di compravendita e promozione anche social del brand o del prodotto. 3) Il laboratorio "Digital humanities road" per la comunicazione digitale costituirà il fulcro degli apprendimenti di comunicazione sotto ogni profilo comunicativo: scrittura, giornale online, foto e video-making, blog, podcast. Sarà allestito con: strumentazione per esperienze di apprendimento immersive mediante l'utilizzo dell'olografia e della stereografia in modo che gli studenti possano fruire di contenuti bidimensionali senza l'ausilio di occhiali, banchi mobili e componibili per isole di lavoro collaborativo e personale, dispositivi connessi per la creazione e la consultazione di materiali digitali, piattaforme per il digital lending, di condivisione OER, per museo virtuale e per la realizzazione di prodotti in ambito umanistico, linguistico, marketing turistico e di valorizzazione dei beni culturali e delle filiere produttive di eccellenza del territori.