



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la PUGLIA
LICEO CLASSICO "Q. ORAZIO FLACCO"
Liceo classico di ordinamento – Liceo classico internazionale
www.liceoflaccobari.gov.it



PROT.N. 1493 DEL 11.02.2023

“STRATEGIA SCUOLA 4.0”

Documento programmatico del “Liceo Classico Quinto Orazio Flacco ”

Adottato dal Collegio Docenti con delibera n. 2 e 3 del 10/02/2023

Ratificato dal Consiglio di Istituto con delibera n. 16 e 17 del 10/02/2023

Il **Liceo Classico Quinto Orazio Flacco** di Bari attraverso tale documento aderisce al Piano Scuola 4.0 - Scuole innovative per nuovi ambienti di apprendimento e laboratori- adottato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito in data 14 giugno 2022. La partecipazione avviene dopo aver ricevuto, con appositi decreti di ripartizione, finanziamenti per tre azioni:

- 1) **Piano Scuola 4.0 - Azione 2 - Next generation labs - Laboratori per le professioni digitali del futuro** per € 124.044,57 Progetto “Verso Nuovi Orizzonti”;
- 2) **Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi** per €125.736,64 PROGETTO “FUTURO SENZA MURI”;
- 3) **Animatore digitale: formazione del personale interno** per € 2.000,00 per la realizzazione di Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali in merito alla linea di investimento dedicata alla “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico

A seguito della comunicazione circa l'assegnazione delle risorse dei suddetti progetti, sono stati costituiti gruppi di lavoro per una ricognizione dei bisogni della scuola al fine di realizzare una programmazione dell'azione educativa adeguata e in linea con i documenti pedagogici più innovativi .

Infatti si è ritenuto fondamentale ascoltare le istanze dei docenti attraverso vari strumenti dalle rilevazioni dei bisogni sulla piattaforma SELFIE, appositamente realizzata dal Ministero, agli incontri dipartimentali, dello staff e dei capi dipartimento. Anche i genitori e gli studenti, attraverso i loro rappresentanti, sono stati coinvolti con incontri in presenza con la D.S. e lo staff di Presidenza. Prima di qualsiasi ipotesi progettuale si è fatta una ricognizione della strumentazione per la didattica innovativa già in dotazione del Liceo. In questa fase prezioso è stato il contributo della DSGA, degli assistenti tecnici e dell'animatore digitale. Alla fine, raccolti tutti gli elementi, si è passati alla stesura del progetto. Il progetto, dal titolo “Futuro senza muri”, fornisce l'occasione di completare e implementare la digitalizzazione delle aule scolastiche, già iniziato precedentemente, attraverso l'acquisto di hardware, software e eventuali arredi quali strumenti indispensabili

per l'innovazione didattica e l'apprendimento. L'idea di scuola che il nostro Liceo persegue è di formare il cittadino globale del futuro che sappia padroneggiare i nuovi linguaggi fornendo gli strumenti indispensabili all'esercizio della piena cittadinanza nell'ambito dei diversi linguaggi, delle competenze digitali, della capacità di imparare ad imparare, della competenza sociale civica e imprenditoriale e della consapevolezza ed espressione culturale. Dunque il Piano Scuola 4.0 permetterà di far crescere nuove competenze e nuovi linguaggi; di garantire pari opportunità e uguaglianze di genere in termini didattici e di orientamento rispetto alle competenze multi linguistiche con un pieno approccio interdisciplinare; di potenziare la competenza pedagogica e svilupparla ulteriormente.

Il progetto, dal titolo "Verso nuovi orizzonti", invece, mira a realizzare laboratori in cui gli studenti avranno modo di sviluppare competenze digitali specifiche nell'ambito della creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata e nell'ambito della comunicazione digitale. I laboratori saranno intesi quali ambienti fluidi, dove gli studenti svilupperanno competenze personali e competenze digitali specifiche orientate alle nuove professioni digitali e legate ai settori economici quali turismo, arte, cultura, comunicazione e salute in crescita del nostro territorio. Gli spazi laboratoriali sulle professioni digitali saranno pensati nell'ottica dell'aggiornamento, adeguamento e riqualificazione degli spazi didattici già esistenti. La scelta del settore economico, turismo, cultura, comunicazione e salute si inserisce appieno nel profilo formativo di un liceo classico che, come il nostro, da tempo progetta percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento indirizzati nei settori suddetti. Si pensa a laboratori intesi come ambienti di apprendimento fluidi e multidisciplinari aperti dove gli studenti possano sperimentare più esperienze e sviluppare le proprie competenze con i propri compagni con l'occhio attento alle competenze richieste dal mercato del lavoro e trasversali ai diversi ambiti economici.

Il progetto Animatori digitali, invece, prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti.

Il Liceo è sempre stato attento ad innovare gli ambienti sulla scia delle nuove tecnologie sia per quanto riguarda gli uffici che gli ambienti scolastici dedicati alla didattica ciò anche al fine di ridurre la dispersione implicita ed esplicita, con particolare attenzione all'integrazione e alla socializzazione delle fasce più deboli (diversamente abili, alunni con DSA, stranieri) e con presentazione di esperienze dimostrative.

Per tale motivo, la progettazione del Liceo è sempre stato centrato sui laboratori quali quello di fisica, informatica e l'aula magna luogo di apprendimento multidisciplinare oltre che ambiente per la condivisione di esperienze e partecipazione ad eventi culturali . Grazie al progetto Spazi e strumenti digitali per le STEM Progetto "PRONTI AD INNOVARE" è stato realizzato anche un laboratorio mobile per il Coding ed il Making 3D composto da: - n° 24 Software per la programmazione visuale Pipe Coding completo di device di gestione portatile; - Stampante 3D; - Scheda programmabile con valigetta Arduino Advanced kit per elettronica educativa; - Drone quadricottero con videocamera, programmabile con mission pads; - Armadio mobile per la conservazione e la ricarica dei device. - Device interattivo per discipline STEM per la fruizione di contenuti 3D, anche in AR, con display touch a colori 65" 4K, mobile su ruote; - Software per la programmazione visuale Pipe Coding completo di device di gestione portatile avanzato. Il laboratorio è completamente mobile per essere utilizzato direttamente nelle aule ed è pensato per gli studenti e le studentesse che frequentano il corso di potenziamento dell'area scientifica . Gli strumenti scelti permetteranno una collaborazione multidisciplinare tra le discipline di area scientifica e quelle di area umanistico e artistico letteraria per la valorizzazione del patrimonio storico -artistico e ambientale , e lo sviluppo delle conoscenze e competenze trasversali .

A seguito della realizzazione dei progetti finanziati dallo Stato e dall'Unione europea quali: PA DIGITALE 2026 Abilitazione e facilitazione migrazione al Cloud; Azione 13.1.1 "Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici"; Laboratori green, sostenibili e innovativi per le scuole del secondo ciclo; Digital Board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione - Avviso 28966/2021; Spazi e strumenti digitali per le STEM Progetto "PRONTI AD INNOVARE", si è proceduto all'analisi degli spazi di apprendimento e delle attrezzature già esistenti nella nostra scuola.

La scuola è attualmente dotata n. 21 monitor interattivi, n. 11 Lim e circa n. 60 pc portatili utilizzati all'interno degli spazi didattici di cui parte sono dotati di sistemi operativi non di ultima generazione . L'istituto possiede, altresì, due laboratori informatici e uno di scienze; su quest'ultimo sono stati già progettati interventi grazie a finanziamenti europei, quali stem e laboratori green attualmente in fase di perfezionamento. Per quanto riguarda invece il primo laboratorio di informatica , sito al primo piano dell'istituto scolastico, esso ha all'interno una dotazione di n. 17 computer fissi più una postazione centrale mentre il secondo laboratorio, posto al secondo piano, ha al suo interno n. 30 pc più una postazione centrale tutti in rete . La scuola, infine, ha a disposizione n.188 tablet di cui solo n. 25 tablet sono idonei a supportare nuovi software didattici. I tablet sono contenuti in n.2 carrelli per il loro caricamento.

La rete wi fi della scuola ha una copertura completa, veloce ed efficiente in tutte le aule didattiche. La rete è basata su switch, gigabit, access point in frequenza 2.4 e 5 GH, ed è protetta da UTM. Ogni progettazione di innovazione didattica ha come punto di riferimento il curriculum del Liceo che si modifica, si amplia e si potenzia. L'innovazione tecnologica insieme a quella didattica metodologica puntano a rivedere gli obiettivi e il percorso dello studente e delle studentesse del Liceo Quinto Orazio Flacco. Al curriculum tradizionale si lega il processo di transizione al digitale applicata alla didattica di tutte le discipline; lo stesso Piano triennale dell'Offerta Formativa si modificherà in rapporto alle nuove metodologie che consentiranno di raggiungere gli obiettivi formativi e didattici in modo più attraente. Lo studente vero protagonista di tale processo di innovazione recupererà la dimensione culturale, valoriale ed etica delle relazioni, dell'impegno e del confronto. Sarà posta attenzione ai tempi e agli stili di apprendimento di ognuno senza lasciare indietro nessuno, anzi riconoscendo in ognuno l'unicità. Il pensiero critico valorizzerà ogni studente che si sentirà sempre parte della comunità. I nuovi arredi tecnologici e digitali permetteranno uno sguardo aperto al mondo ed al futuro anche quello verso le nuove professioni.

La riorganizzazione della didattica e nello specifico delle discipline umanistiche è una nuova sfida a cui la comunità del Liceo non si sottrae. L'animatore digitale, i capi di dipartimento e i gruppi di lavoro renderanno proficuo lo scambio e il confronto tra docenti della stessa disciplina ma anche tra i vari settori delle conoscenze al fine di promuovere l'unicità del sapere.

La realizzazione dei progetti dovrà rispettare, nella fase *ex ante*, *in itinere* ed *ex post*, il principio del DNSH che impegna le istituzioni a non arrecare danni significativi all'ambiente, come previsto al Regolamento U.E. n. 2020/852.

Le nuove tecnologie acquisite, ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascun aula anche problem posing e problem solving.

Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting che potranno essere quelli già in possesso del liceo, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. Verrà potenziata la didattica centrata sulla teoria del carico cognitivo; apprendimento significativo, costruzione di mappe concettuali e tecnica degli organizzatori anticipati e la didattica centrata sullo sviluppo delle competenze (condensazione e

curvatura dei contenuti disciplinari per nuclei tematici e sulla base del loro valore formativo, verso la costruzione di competenze; prove autentiche, studi di caso, incidenti; osservazioni sistematiche ed autobiografie cognitive).

La scuola potenzierà l'apprendimento collaborativo, la personalizzazione dei percorsi didattici e la metodologia dell'immersione nell'apprendimento.

La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a consumatori critici e produttori di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale.

La nuova didattica permetterà un apprendimento efficace con l'obiettivo, tra l'altro, di contrastare la dispersione scolastica ed offrire a tutti gli studenti ed alle studentesse pari opportunità.

La fornitura di nuovi dispositivi digitali personali e l'incremento di piattaforme per gestione e condivisione dei contenuti, assicureranno un'esperienza di apprendimento innovativa, inclusiva, personalizzabile, incentrata sulla valorizzazione delle eccellenze.

Sarà promosso lo sviluppo di competenze socio-emotive, la promozione di attività laboratoriali e la prevenzione del divario di genere grazie ad attività di gamification, che stimoleranno un maggiore consapevolezza delle proprie attitudini e dei propri punti di forza.

La scuola prevede vari momenti di formazione, condivisione e confronto sulle metodologie didattiche innovative e soprattutto sulle tecnologie digitali previste sia per i docenti che per gli studenti; in questo modo assicureremo un ampio bagaglio di risorse ed esperienze condivise utili per portare avanti questo percorso di innovazione e cambiamento.

Il Dirigente scolastico del Liceo Quinto Orazio Flacco
Prof.ssa Maria Rosaria Cleila Gioncada