



VERBALE N°2

a.s. 2022/2023

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA/SCIENZE TECNOLOGIA ED. FISICA

DOCENTI PRESENTI: ACHILLE MARIA NADIA, CUCURACHI GIOVANNA, , MARRA ANTONIO, GIOVANNA MIGGIANO, DE PASCALIS LORENZO, AVENTAGGIATO FLAVIA, RUSSO ANTONIO E MONTINARO GIUSEPPE.

DOCENTI ASSENTI: /

OGGETTO:

Piano "Scuola 4.0"- Azione 1- Next Generation Classrooms

Il giorno 23 gennaio 2023 alle ore 15.00 si è riunito il Dipartimento di Matematica/Scienze-Tecnologia -Ed.Motoria presso i locali della scuola secondaria di Melendugno.

I docenti del Dipartimento, visto l'O.d.G., avviano un'ampia e approfondita discussione sull'argomento, con idee e proposte a confronto e visita presso l'aula laboratorio di Scienze, per consentire ai nuovi colleghi di visionare i locali e offrire pareri e soluzioni migliorativi.

Il Dipartimento propone quanto segue:

- Numero 3 aule destinate a Matematica/Scienze e Tecnologia, considerando che il totale delle ore settimanali è pari a 72, di cui 54 M/S e 18 Tecno; nel conto rientrerebbero anche ore per Ed. Motoria.
- Aula di Scienze adibita esclusivamente a laboratorio, per esercitazioni tecnico-pratiche e adeguatamente attrezzata con:
 - ✓ sgabelli ergonomici
 - ✓ armadietti con griglia
 - ✓ ripiani per riporre materiale laboratoriale
 - ✓ aula cablata (rete LAN e WIFI)
- Blocco delle 2 ore di insegnamento per disciplina, utili per evitare numerosi spostamenti degli alunni.
- Insonorizzazione delle aule per consentire una corretta fruizione dei contenuti immersivi.
- Aule Immersive, due le proposte:
 - a. Grandi schermi che dovranno occupare 2 pareti oppure un proiettore che occupa un'intera parete con proiezioni interattive con touch screen. Gli studenti potranno interagire dotati di Tablet, per ovviare alla presenza di "grandi banchi".
 - b. Grande spazio vuoto con al centro dell'aula la proiezione di oggetti virtuali legati alle attività didattiche. Gli studenti potranno fruire dei contenuti ed interagire con gli ologrammi grazie agli occhiali di realtà aumentata oppure con tablet o smartphone (personali per ottimizzare le risorse da acquistare).
- Acquisti software per elaborazione di contenuti immersivi:
 - ✓ CAD Blender-software open source
 - ✓ Software delle videocamere 360°
 - ✓ Videocamere 360°
 - ✓ Software applicativi in cloud dai quali poter scaricare e visionare i contenuti 3D già pronti e crearne dei nuovi in maniera semplice ed intuitiva per creare una Virtual Library.
 - ✓ Cablaggio aule con rete LAN e WIFI
 - ✓ Grandi schermi di proiezione
 - ✓ Tablet
 - ✓ Occhiali per la realtà aumentata

In ultimo i docenti del Dipartimento intendono sottolineare alcune criticità importanti che deriverebbero dall'applicazione di tale progetto:

- Competenza della responsabilità durante gli spostamenti degli alunni nei corridoi, al cambio aula. Non è chiaro di capire a chi spetta tale responsabilità.
- Necessità di predisporre lungo i corridoi armadietti personali per gli alunni, dove riporre libri/dispense/materiale scolastico vario, in mancanza di un'aula di appartenenza.
- Necessità di manutenzione e igienizzazione visori/occhiali per la realtà aumentata dopo ogni utilizzo.

Terminati i lavori di discussione, la seduta è conclusa alle ore 17:00.

Melendugno, 23/01/2023

Referente di Dipartimento

Prof.ssa Achille Maria Nadia