

## PROGETTO PER LA REALIZZAZIONE DI UN LABORATORIO DIDATTICO INNOVATIVO

La Missione 4 del PNRR ITALIA (Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione dagli asili nido alle università), nell'investimento 3.2 (Scuola 4.0 – Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori) prevede la creazione di laboratori per le professioni digitali del futuro nelle scuole secondarie di secondo grado dotandole di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola e nei vari ambiti tecnologici.

TARGET: Tutti gli Istituti Tecnici, gli Istituti Professionali e i Licei

### Laboratorio Immersivo

#### OBBIETTIVO E DESCRIZIONE GENERALE

L'obiettivo di questo progetto è quello di fornire alle scuole un laboratorio innovativo dotato di attrezzature digitali e funzionali avanzate in grado di fornire le modalità per l'apprendimento di competenze per le professioni digitali del futuro. Questi spazi sono stati pensati come sostegno allo sviluppo di contenuti curriculari e di azioni didattiche in coerenza con gli obiettivi di apprendimento collegati alla specifica tipologia di percorsi formativi. Per attivare queste azioni è necessario impiegare specifiche attrezzature, materiali e tecnologie digitali, la cui scelta si riferisce a criteri di varietà, funzionalità e avanguardia dell'azione didattica.

In particolare, il laboratorio immersivo ha come scopo quello di creare esperienze didattiche e contenuti in grado di immergere lo studente all'interno della lezione o dell'attività didattica che si sta svolgendo, l'obiettivo è riuscire a catapultare gli alunni in un altro mondo per studiarne meglio le caratteristiche, e comprenderne le peculiarità. L'ambiente immersivo è uno spazio inclusivo dove gli studenti, grazie alla videoproiezione immersiva, possono immergersi nei contenuti e possono inoltre interagire con i materiali didattici. Gli insegnanti possono così creare lezioni dinamiche e dal grande impatto emotivo. Grazie alla configurazione immersiva su tre schermi è garantito un vero effetto immersivo che attrae gli alunni e contribuisce a catalizzare la loro attenzione sulla lezione e a favorire - anche grazie all'interattività - un apprendimento efficace dei contenuti. La soluzione consente agli studenti di interagire direttamente con i contenuti digitali e l'immersività permette loro di diventare protagonisti attivi e non solo semplici spettatori passivi.

Il laboratorio immersivo è nello specifico composto da tre schermi e tre videoproiettori; gli schermi risultano interattivi e quindi gli studenti possono interagirvi, sia durante la videoproiezione, sia dopo lo spegnimento dei videoproiettori poiché diventano delle lavagne classiche su cui è possibile scrivere e disegnare. La soluzione comprende anche un dispositivo per il controllo del segnale emesso dai videoproiettori, per gestirli e decidere in comodità cosa proiettare e che tipo di lezione presentare, e la penna grazie alla quale si può sfruttare la funzionalità interattiva degli schermi.

#### **Ligra DS S.r.l.**

Direzione e coordinamento da parte del socio unico  
LGC Holding Srl Unipersonale  
Capitale sociale €2.500.000 interamente versato  
Via Artigiani 29/31 29020 - Vigolzone (PC) Italy

Tel +39 0523 872014 | Fax +39 0523 870089  
E-mail [info@ligra.it](mailto:info@ligra.it) | PEC [ligrads@pec.ligra.it](mailto:ligrads@pec.ligra.it)  
Web [www.ligra.it](http://www.ligra.it)  
C.F., P.IVA, Iscr. Reg. Imp: IT01765530330  
Numero REA: Piacenza - 189671

## FINALITA' DIDATTICHE

- Sviluppare abilità cognitive, emotive, del pensiero critico e del problem solving;
- Sviluppare un'alfabetizzazione tecnologica;
- Coinvolgere gli studenti alle attività didattiche utilizzando contenuti avvolgenti;
- Creare una didattica inclusiva;
- Creare una didattica che unisca contenuti digitali e analogici;
- Stimolare l'attenzione verso le nuove tecnologie digitali;
- Sviluppare competenze creative;
- Sviluppare abilità di cooperative learning;
- Avvicinare gli studenti alle tecnologie digitali che saranno parte del futuro mondo del lavoro;
- Sviluppare attenzione, motivazione e concentrazione.

## ELENCO PRODOTTI

Prodotto	Descrizione	Quantità
Ambiente immersivo - Triplo schermo	<p>Kit formato da 3 videoproiettori interattivi con unità di tocco, supporto a parete, 3 schermi per la videoproiezione immersiva e riscrivibili, dispositivo per la gestione dell'uscita del segnale ai videoproiettori e licenza software di 3 anni che consente di accedere ad un'ampia gamma di contenuti multimediali didattici fruibili in modo immersivo: video, animazioni e ricostruzioni 3D, attività interattive e quiz adatti a diversi cicli d'istruzione.</p> <p>Per rendere l'ambiente immersivo con una proiezione su tre schermi contemporaneamente coinvolgendo gli studenti utilizzando contenuti avvolgenti o utilizzando più contenuti in contemporanea.</p>	1

### Ligra DS S.r.l.

Direzione e coordinamento da parte del socio unico  
 LGC Holding Srl Unipersonale  
 Capitale sociale €2.500.000 interamente versato  
 Via Artigiani 29/31 29020 - Vigolzone (PC) Italy

Tel +39 0523 872014 | Fax +39 0523 870089  
 E-mail info@ligra.it | PEC ligrads@pec.ligra.it  
 Web www.ligra.it  
 C.F., P.IVA, Iscr. Reg. Imp: IT01765530330  
 Numero REA: Piacenza - 189671