

**PROGETTO EDUCATIVO PER LA REALIZZAZIONE DI ATELIER CREATIVI E  
LABORATORI PER LE COMPETENZE CHIAVE  
NELL'AMBITO DEL PIANO PROVINCIALE SCUOLA DIGITALE (PPSD)**

**A.S. 2016/2017**

**articolo 16 della legge provinciale 7 agosto 2006, n. 5**

**DENOMINAZIONE DEL PROGETTO:**

**UN ATELIER per TANTI LINGUAGGI**

**PREMESSA**

Le Scuole della Rete C8 hanno sottoscritto un protocollo per l'istituzione di un tavolo di lavoro per le Tecnologie nella Didattica come seguito di precedenti azioni, anche di ricerca-azione, nell'ambito specifico.

Sulla base, inoltre, delle ultime azioni formative progettate per i docenti per l'a.s. 2016-2017 sul tema della diffusione di metodologie attive come la FLIPPED CLASSROOM e il BYOD, nonché della partecipazione al Bando provinciale ABITARE LA RETE, le Scuole hanno condiviso la scelta di creare un "ambiente di apprendimento" quale il tavolo in parola per facilitare gli apprendimenti degli studenti di oggi, veri "nativi digitali", mediante l'allestimento di laboratori didattici multimediali, attraverso la condivisione e l'ottimizzazione dei processi di formazione e innovazione degli insegnanti della Rete.

Viste inoltre le numerose azioni legate all'orientamento e alla continuità condivise in rete, il lavoro coordinato dal tavolo è altresì volto a creare coerenza e coesione nell'offerta formativa secondo un'ottica verticale fra curricula della scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado, dedicando un'attenzione particolare agli studenti con Bisogni Educativi Speciali e all'inclusione.

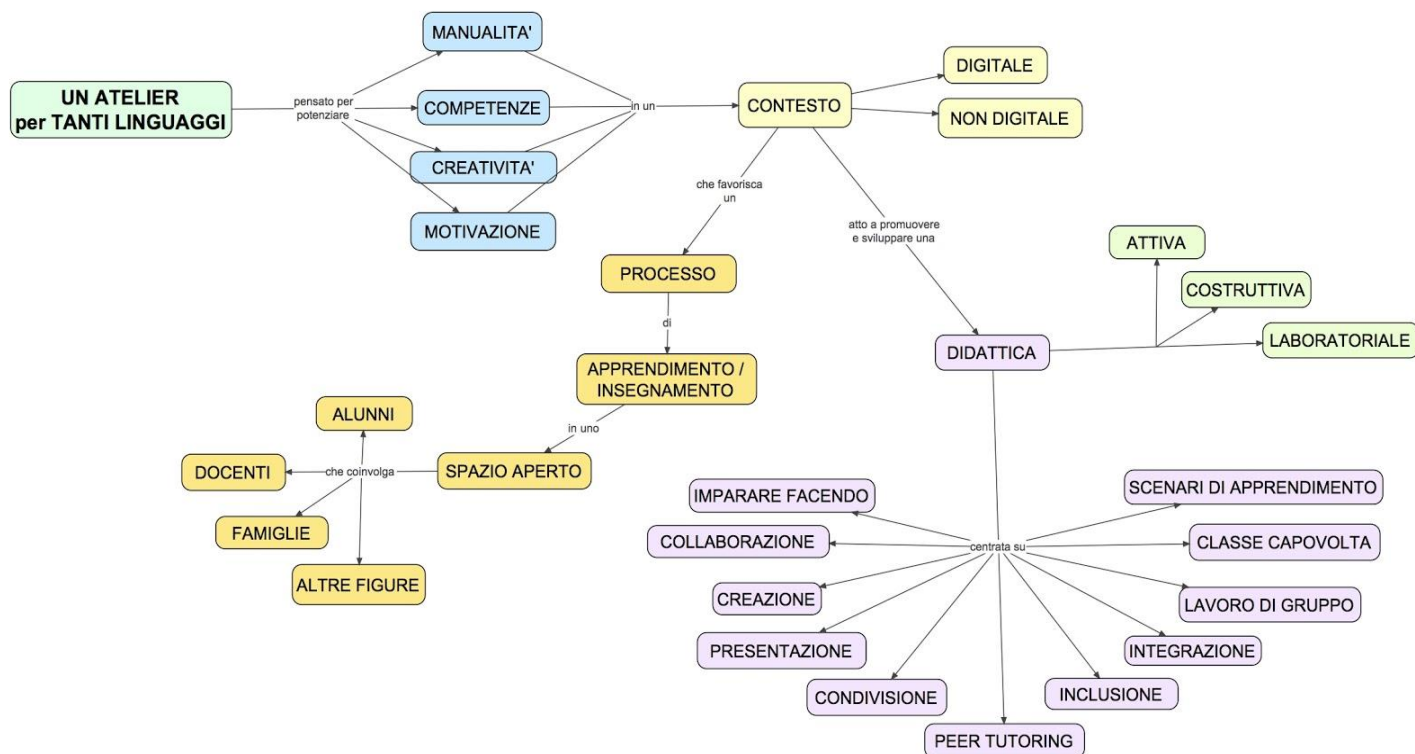
**DESCRIZIONE SINTETICA (massimo 8000 caratteri) delle motivazioni e degli obiettivi che si intendono perseguire:**

La scuola di San Lorenzo è da anni impegnata a portare avanti una metodologia didattica innovativa che coinvolga, con modalità strategiche e organizzative diverse, la totalità degli alunni sia durante le ore disciplinari curricolari che nei momenti di offerta formativa facoltativa. Trattandosi di bambini di Scuola Primaria è sempre stata posta particolare attenzione, nella fase di costruzione degli oggetti di apprendimento, alla dimensione corporea, alla manipolazione, all'interazione con lo spazio e l'ambiente di vita, quali basi irrinunciabili per la comprensione piena della realtà.

La dotazione di LIM in ogni classe e di un laboratorio di informatica con postazioni fisse ha permesso di utilizzare le tecnologie a supporto della didattica, integrando, completando e valorizzando le proposte di insegnamento/apprendimento in tutte le discipline di studio. La presenza di alcuni bambini con certificazione L104 e DSA, inoltre, ha favorito scelte metodologico-didattiche inclusive che, anche attraverso la tecnologia, potessero migliorarne le abilità e lo star bene a scuola.

Interesse, motivazione e investimento personale nella formazione hanno altresì permesso ai docenti di acquisire una buona competenza nell'uso degli strumenti tecnologici.

Concepito un tempo per l'avviamento all'alfabetizzazione tecnologica, il laboratorio, così come strutturato, risulta però essere ormai obsoleto e andrebbe rinnovato sia nel setting che nella strumentazione a disposizione, in linea con gli obiettivi dell'Atelier creativo e delle più nuove metodologie didattiche.



## MOTIVAZIONI

La presente idea progettuale, rappresentata sinteticamente nella mappa concettuale, nasce dalla consapevolezza che la scuola si trovi davanti, ormai da qualche tempo, ad una profonda trasformazione sociale e valoriale e che debba porsi in prima fila, con un ruolo da protagonista dunque, nel ripensare la sua azione educativa, formativa e didattica, sia nei confronti degli alunni ma anche delle famiglie e di tutte quelle figure che hanno a cuore la crescita del proprio Territorio e dei cittadini che ne fanno parte.

La didattica per competenze e la personalizzazione dell'insegnamento, impongono oggi alla scuola di riflettere sulle molteplici dimensioni che influiscono sull'apprendimento dei nostri bambini e di attivare processi e percorsi che permettano e favoriscano lo sviluppo pieno delle potenzialità di ciascuno.

La costruzione della conoscenza passa attraverso l'intercettazione e il potenziamento di più linguaggi (da qui il titolo del progetto) atti a raggiungere, attraverso un modello didattico di insegnamento/apprendimento attivo, competenze cognitive, relazionali, emotive in un contesto motivante.

“Un approccio carico di significato affettivo costituisce una strategia didattica efficace per un insegnamento che considera la motivazione come aspetto qualificante e come condizione essenziale perché abbia luogo l'apprendimento” (Pontecorvo, 1983). E ancora “il problema di controllare, conoscere, rinforzare, sviluppare, utilizzare la motivazione è la più seria esigenza che la scuola si trovi di fronte” (D'Amore).

In un ambiente scolastico che privilegi l'attivazione della didattica laboratoriale, per gruppi orizzontali e/o verticali, la co-costruzione e la condivisione delle conoscenze, la ricerca e la documentazione delle esperienze, la realizzazione di una cucina delle idee che contempli l'utilizzo della manualità e del saper fare con le mani accanto all'uso delle tecnologie, in un tale ambiente le discipline perdono la caratteristica centralità e concorrono, tutte insieme secondo la propria specificità, alla formazione della dimensione personale globale.

L'Atelier quindi è pensato come uno spazio accogliente e versatile, aperto agli alunni di tutta la scuola e ai suoi insegnanti, in cui l'italiano e le lingue straniere, la matematica e le scienze, la storia e la geografia, la musica e l'arte, diventino la trama narrativa, una sorta di sfondo integratore per un processo continuo di ricerca-azione in una “scuola dell'esperienza” capace di integrare in maniera articolata le conoscenze disciplinari con quelle tecnologiche e didattiche.

Un Atelier dove possano coesistere dialetticamente fasi progettuali, costruttive e rappresentative e dove trovi posto un angolo attrezzato in cui gli alunni possano sperimentare forme di presentazione del proprio lavoro in sintonia con gli obiettivi didattici perseguiti.

A titolo esemplificativo vengono indicate le seguenti ipotesi di lavoro da sviluppare in un'ottica disciplinare e inter-multidisciplinare con particolare attenzione ai bisogni educativi di tutti gli alunni, soprattutto dei più deboli:

	AMBITO	AZIONI
AREA LINGUISTICA E TRILINGUISMO	Letture e comprensione	Creazione di “salottini” e angoli morbidi per la lettura in più lingue, posti nelle vicinanze delle aule, e messa a disposizione di libri, riviste, e-reader consultabili e fruibili in momenti strutturati o non strutturati
		Per gli alunni più grandi “Il quotidiano in classe”: lettura critica della notizia anche in preparazione alla visita in Redazione prevista annualmente per le classi quinte
		Accesso al MLOL - servizio di prestito digitale provinciale in collaborazione con la SSPG
Ascolto e produzione orale	Istituzione delle “Maratone di lettura”: momenti dedicati alla lettura espressiva ad alta voce, anche in più lingue, da parte dei bambini e degli adulti	Costruzione di un “angolo del dibattito” dove gli alunni possano confrontarsi dialetticamente, argomentando e discutendo criticamente intorno ad un tema assegnato
		Presentazione, anche in lingua straniera, di lavori e prodotti individuali e di gruppo
Produzione scritta	Laboratori di scrittura creativa: didattica trasversale del fumetto, l’angolo della poesia, storytelling e diario di bordo	
AREA SCIENTIFICA	Linguaggio logico e computazionale	Laboratori di Coding: - dagli spostamenti in palestra alla programmazione con Bee Bot - collaborazione con la Scuola dell’Infanzia per l’attivazione di moduli coding inseriti nella progettazione delle attività di continuità
	Scienze	La ricerca e il metodo sperimentale Il web per la ricerca e l’approfondimento
AREA STORICO GEOGRAFICA	Imparare ad imparare	Strumenti per lo studio: dallo schema su carta alla mappa digitale
		Mappe interattive per viaggiare
		Collocazioni storiche e linee del tempo anche digitali
AREA ESPRESSIVA	Musica Arte e immagine Ed. fisica	Trasversali e complementari rispetto alle attività delle Aree precedenti: - rappresentazioni con l’uso di materiali secondo differenti tecniche espressive; - manipolazione di immagini e creazione di storie digitali con l’utilizzo di semplici programmi di montaggio audio-video; - l’esperienza con il proprio corpo come veicolo alla piena consapevolezza di sé.

### **COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO**

- Comunicazione nella madrelingua e nelle lingue comunitarie
- competenze digitali (e pensiero computazionale)
- competenze logico-matematico-scientifiche
- consapevolezza ed espressione culturale

### **COMPETENZE DI CITTADINANZA**

- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Progettare
- Problem solving e pensiero critico

### **OBIETTIVI PEDAGOGICI**

- Sviluppare abilità di ricerca, investigazione, riflessione, analisi e sintesi
- Sviluppare capacità di comunicare in più lingue
- Sviluppare capacità logiche legate al problem solving e allo sviluppo del pensiero critico
- Sviluppare competenze di lavoro partecipativo e collaborativo
- Sviluppare competenze relazionali e abilità sociali
- Sviluppare l'autostima
- Sviluppare competenze valutative e autovalutative
- Sviluppare competenze di lavoro multi-interdisciplinare
- Sviluppare capacità di organizzative e decisionali
- Sviluppare abilità progettuali ed espressivo-manuali-creative

### **OBIETTIVI TECNOLOGICI**

- Sviluppare abilità tecniche legate all'utilizzo delle risorse e delle strumentazioni tecnologiche
- Conoscere e utilizzare semplici linguaggi di programmazione
- Acquisire competenze nell'utilizzo di una piattaforma e-learning e di altri strumenti di comunicazione e condivisione

## **ULTERIORI ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL PROGETTO**

**Programmazione di azioni proposte ai fini della documentazione e divulgazione dell'esperienza sul proprio sito ai fini della fruibilità da parte di tutti docenti dell'istituto e degli altri istituti scolastici della Provincia autonoma di Trento, con documentazione delle azioni realizzate:**

La homepage dell'IC Giudicarie Esteriori verrà arricchita di un'apposita sezione dal titolo La nostra Scuola Digitale da utilizzare per dare visibilità alle esperienze e ai prodotti realizzati all'interno dei progetti ATELIER CREATIVI E AMBIENTI DIGITALI del nostro Istituto, rendendoli disponibili per tutti. Inoltre, in collaborazione con le Terme di Comano, una maggiore visibilità sarà assicurata attraverso un totem informativo collocato presso l'Ente che ospiterà anche un link al nostro sito. Infine, per divulgare le esperienze in modo più completo e partecipato, l'Istituto organizzerà a scuola appositi momenti dove alunni e insegnanti presenteranno alle famiglie e agli altri attori del Territorio interessati i percorsi e i prodotti realizzati.

**Presenza/attivazione nel sistema informativo della scuola di ambienti virtuali di apprendimento a supporto del progetto presentato. (Ad es. piattaforma di e-learning, blog, biblioteca digitale, wiki, strumenti di office automation in rete - di tipo Google documenti -, ecc.):**

Saranno attivati i codici classe per l'accesso, da parte di alunni e famiglie, alla piattaforma gratuita Edmodo che risulta essere particolarmente adatta per i bambini di scuola primaria.

Nell'ambiente di classe Edmodo, oltre a rendere disponibili i materiali per le lezioni e la documentazione di attività svolte in classe, potranno essere caricati i compiti da svolgere e gli alunni avranno la possibilità di lasciare commenti, partecipare a forum di discussione, completare questionari e sondaggi e quant'altro proposto dal docente. Per l'utilizzo della piattaforma si prevede un momento di formazione, da parte di personale interno, per docenti, alunni e famiglie.

Per la condivisione interna di progetti, percorsi e materiali tra docenti si utilizzeranno invece le Google Apps e verranno create apposite cartelle condivise in Drive. Modelli di Google personalizzati serviranno per la costruzione di sondaggi/questionari di valutazione e gradimento in itinere e finali.

### **Descrizione degli spazi disponibili:**

Lo spazio individuato per l'Atelier Creativo è attualmente adibito a laboratorio informatico dotato di rete cablata, server, pc insegnante, 18 postazioni per gli alunni, un sistema di proiezione da sostituire con strumenti più aggiornati. Ha una superficie di circa 65 m<sup>2</sup> e presenta un'intera parete a vetri. Lo spostamento a parete delle attuali postazioni degli alunni – ora in posizione quasi centrale – determinerebbe la creazione di ampi spazi per l'allestimento di isole adatte al lavoro in un ambiente Flipped Classroom.

Nell'ipotesi di riorganizzazione degli spazi, inoltre, si vorrebbe creare, in un grande atrio sottoutilizzato, una serie di "salottini" dedicati alla lettura o a lavori di recupero e/o potenziamento in piccoli gruppi.

### **Utilizzo di software open source e creazione di contenuti digitali rilasciati con licenza di tipo Creative Commons Public Licenses (CCPL):**

La scuola è da anni impegnata nella formazione e nell'utilizzo di sistemi operativi e software didattici open source. Il sistema operativo attualmente in uso nel laboratorio è Linux, le applicazioni e le risorse didattiche utilizzate dai docenti fanno parte dell'ampia gamma di possibilità offerta dalla Rete a titolo gratuito e a libero utilizzo.

Gli insegnanti si impegnano inoltre nella creazione e condivisione di contenuti digitali con licenza CCPL.

Impegno a sostenere economicamente il progetto da parte di altri enti del territorio:

Sì

in che modo:

No

**Numero degli insegnanti coinvolti rispetto al numero presenti nel plesso.**

N° insegnanti coinvolti

12

N° insegnanti plesso

12

**Numero di allievi coinvolti rispetto agli allievi presenti nel plesso.**

N° allievi coinvolti

70

N° allievi plesso

70

**Numero delle classi coinvolte rispetto al numero di classi del plesso**

N° classi coinvolte

5

N° classi plesso

5

Luogo e data \_\_\_\_\_

FIRMA DEL DIRIGENTE SCOLASTICO

\_\_\_\_\_