

## **PROGETTAZIONE ATELIER DIGITALE**

### **A. Qualità della proposta progettuale**

#### **1. Descrizione dell'idea (originalità e innovatività) - Max 1000 caratteri**

La creazione di mondi virtuali con l'utilizzo di programmi specifici e videogame come strumento didattico allo scopo di dare alle lezioni un impatto interattivo. In particolare l'utilizzo del programma Minecraft, molto conosciuto agli studenti in età scolare, permette la costruzione di realtà fantastiche composte da oggetti, costruzioni architettoniche e paesaggi sia realistici che fantastici. L'applicazione contribuisce all'apprendimento, con un approccio interdisciplinare ai diversi contenuti proposti nel curriculum. La partecipazione al progetto risulta avvantaggiata dal multimediale per il lavoro autonomo e per il lavoro di gruppo (mapping pre-conoscenze, brainstorming, presentazione elaborazione). L'utilizzo di una stampante 3D permette la realizzazione degli oggetti e di parti dello scenario attraverso programmi di progettazione e stampa compatibili (processo metacognitivo – imparo ad imparare - correzione - feedback – costruzione del nuovo sapere – condivisione e realizzazione).

#### **2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri**

Si prevede la creazione di un ambiente modulare e facilmente riconfigurabile a seconda delle necessità che possano emergere nel corso delle diverse attività proposte. A tal fine si ritiene di dover dotare prima di tutto l'aula di postazioni “mobili” (tipo notebook) nelle quali gli alunni potranno lavorare autonomamente o a coppie ma anche spostarsi per totale di 20 postazioni alunno. Arredo scrivanie standard di ampie dimensioni con alloggiamento sottopiano di prese e piano elettrico. Sedie con ruote ergonomiche. Centro dell'aula sarà il punto di controllo del docente con postazione mobile con possibilità di accesso remoto agli apparecchi degli alunni via WiFi. Il punto di controllo centrale sarà anche sede della stampante 3D visibile da tutte le postazioni. LIM a muro frontale visibile da tutte le postazioni. Prevista gestione centralizzata profilo utenze e monitoraggio computer da server remoto.

#### **3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola) - Max 1000 caratteri**

Si prevede il coinvolgimento nel progetto di tutte le componenti della comunità scolastica in particolare della scuola primaria (docenti, alunni, personale non docente e famiglie). Coinvolgimento degli alunni della scuola dell'infanzia e dei loro insegnanti all'interno dei progetti di continuità. Informazione alle famiglie mediante la partecipazione ad assemblee e workshop dimostrativi di quanto elaborato. Vengono stabilite partnership e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio (municipalità, Città metropolitana, regione, MIUR, associazioni di categoria artigiane).

### **B. Coerenza con il piano dell'offerta formativa**

#### **1. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri**

In coerenza con il PTOF si evidenzia la necessità di differenziare l'offerta formativa adeguandola alle esigenze di ciascun alunno. La progettazione comune di oggetti e scenari e la loro realizzazione consente la valorizzazione delle diversità e il superamento degli ostacoli di tipo linguistico. Viene promossa l'intelligenza creativa al fine di far emergere le capacità espressive degli studenti. Attraverso un approccio cooperativo e collaborativo tutti gli alunni si sentiranno realizzati e partecipi della “creazione” di oggetti concreti. In relazione alle finalità generali del Piano vengono proposte attività che incoraggino gli alunni a fare “scelte autonome” sviluppando competenze, abilità e capacità personali. Viene incentivata la motivazione allo studio e la partecipazione alle attività didattiche. Quanto sopra, al fine di conseguire le otto motivazioni previste dal Trattato di Lisbona su comunicazione, competenze e consapevolezza.

## **C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati**

### **1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati**

E' previsto il coinvolgimento di soggetti pubblici e privati sulla base di convenzioni da stipularsi in particolare soggetti pubblici al livello locale e nazionale (Municipalità, Città Metropolitana, Regione del Veneto ed altri enti territoriali, MIUR e università) in particolare con Comune di Venezia, Itinerari e Servizi educativi, Assessorato alle politiche Educative, Sociali, all'Infanzia, all'Adolescenza, Biblioteche comunali. oltre che con soggetti privati del territorio. Questo istituto collabora con "Amici dei Musei", associazioni e ONLUS, gruppi di volontariato, laboratori multimediali "Centro Culturale Candiani", musei e collezioni private, associazione "Nicola Saba". Partecipazione a concorsi tipo "Concorso Confartigianato Venezia" e "Artigianato & Scuola" di Associazione Artigiani e Piccole Imprese Mestre.

### **2. Nominativi di tutte le ulteriori scuole coinvolte e i soggetti pubblici e privati coinvolti - Max 1000 caratteri**

Scuola Primaria Statale "Cesare Battisti" - Scuola Primaria Statale "Silvio Pellico".

Municipalità Mestre Centro

Città Metropolitana di Venezia

Regione del Veneto

Ministero Istruzione Università e Ricerca

Itinerari e Servizi educativi del Comune di Venezia

Assessorato alle politiche Educative, Sociali, all'Infanzia, all'Adolescenza

Biblioteche comunali

Amici dei Musei

Centro Culturale Candiano

Associazione Nicola Saba

Confartigianato Venezia

Associazione Artigiani e Piccole Imprese Mestre Cgia

## **D. Coinvolgimento nell'attività didattica**

### **1. Concreto coinvolgimento nell'attività didattica dei soggetti di cui alla precedente lett. c) dimostrata attraverso la descrizione della partecipazione degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier - Max 1000 caratteri**

La scuola attraverso questo atelier si apre alla condivisione nella progettazione delle attività. Tali enti partecipano attivamente sia per quanto riguarda la gestione di beni e di servizi, lo scambio e la produzione comune di attività formative ed iniziative comuni di ricerca. I rapporti con università e associazioni professionali saranno atti per lo più a proporre iniziative soggettive e formalizzate attraverso protocolli d'intesa e convenzioni. Saranno organizzati e formalizzati per la progettazione e la co-gestione, attività afferenti all'atelier digitale. All'interno del disposto dal PTOF, i rapporti con gli enti esterni saranno, nel rispetto delle funzioni specifiche e delle prerogative negli ambiti di appartenenza, finalizzati ad individuare azioni che richiedano lavoro comune condividendone obiettivi, scelte e decisioni nell'interesse della comunità scolastica e territoriale. E' prevista la partecipazione guidata a concorsi indirizzati alla scuola primaria riguardo l'artigianato.

## **E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento**

### **4. Acquisti di beni e attrezzature per l'atelier: indicazione IMPORTO**

Stampante 3D Materia 101 - Arduino 3D printer (assemblata) € 729,00 + IVA

N. 20 notebook tipo Notebook TOSHIBA Satellite Pro R50-B-120 i5 W8.1 PRO ACADEMIC  
€409,00 + IVA

## **H. Realizzazione Progetto**

### **1. Realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano annuale per l'inclusività) - direttiva ministeriale 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013 - Max 1000 caratteri**

Uno degli obiettivi principali nell'impiego delle TIC è quello di promuovere l'equità nelle opportunità educative specialmente in relazione con disabilità e bisogni speciali. Si ritiene che il progetto possa essere altamente favorevole alla completa integrazione nei confronti degli alunni con bisogni speciali, disagio ed handicap. Ricerca di soluzioni condivise alle problematiche ambientali, in ambienti digitali artificiali da costituire assieme ai compagni di classe. Gli alunni sono stimolati a collaborare attraverso la realizzazione anche nel senso "materiale" e non solo virtuale, oggetti di uso comune, pure con eventuali modifiche a favore dei compagni disabili. Essendo l'utenza dell'istituto composta, per buona parte, da alunni di origine straniera, molti non italofoeni, la produzione e la progettazione di oggetti ai quali "dare assieme il nome" rappresenta momento di integrazione tra culture diverse.