



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

**ISTITUTO COMPRENSIVO
"BRUNO MUNARI"**

Via C. Perazzi, 46 - 00139 - ROMA Tel. 06/87136922 Fax 06/87236301
C.F. 97567140583 C.M. RMIC8B400C
email RMIC8B400C@istruzione.it <http://ospitiweb.indire.it/icbrunomunari/index.htm>



Atelier creativi

L'idea

Il nostro atelier vuole essere uno spazio a bassa specializzazione e ad alta flessibilità in cui attuare un percorso di apprendimento verticale che coinvolga gli alunni dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado e che sia articolato secondo criteri di progressività delle abilità, di complessità crescente dei contenuti e dei contesti di apprendimento e di crescenti gradi di autonomia degli alunni. Si tratta di un luogo in cui sperimentazione e ricerca anche on-line permettano di realizzare oggetti o produrre ex novo materiale ad uso didattico (STEM). Gli alunni più grandi nell'ottica della peer education, predisporranno inoltre documentazioni per gli alunni più piccoli (foto, video, testi) relative alle fasi di costruzione e all'utilizzo, condividendole attraverso la piattaforma di collaborazione Office 365 (già in uso nell'Istituto); è prevista anche una zona in cui ideare e realizzare oggetti come calendario della scuola, diari, gadget con il logo dell'Istituto.

Competenze attese

Le competenze a cui pervenire attraverso la didattica laboratoriale e le peculiarità pratico - cognitive dell'atelier creativo riguardano soprattutto le modalità con cui gli studenti affrontano sfide e, nel nostro caso, creatività, comunicazione e collaborazione. Sviluppare la curiosità e la consapevolezza del proprio grado di adattabilità e di tenacia sono altre competenze che l'uso degli atelier possono generare in una sorta di contagio positivo; l'utilizzo di una piattaforma condivisa permetterà poi un incremento delle competenze digitali. La grandezza delle competenze attese sarà naturalmente adeguata all'età degli studenti dell'Istituto e, nell'ottica delle indicazioni europee sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, non si può non considerare come l'acquisizione di un bagaglio ampio e articolato di competenze possa favorire un positivo inserimento nella società e un desiderio di continuare a mettersi in gioco per tutto l'arco della vita.

Coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner

L'ideazione dello spazio creativo è stata sottoposta agli alunni della scuola secondaria di I grado che si sono occupati di misurare e creare la pianta in scala degli spazi individuati utilizzando l'app MagicPlan CSI caricata su smartphone (BYOD). Contemporaneamente un gruppo di docenti appartenenti ai vari ordini presenti nell'istituto ha contattato, un genitore e due makers che hanno partecipato al Maker Faire di Roma 2015 con esperienze di ottica e robotica, un istituto superiore che propone attività di orientamento su questi temi e una associazione che propone laboratori scientifici. In tutti i casi c'è stata disponibilità a supportare il progetto sia con lezioni per i ragazzi sia con momenti di formazione per i docenti. Si è pensato anche di coinvolgere ulteriormente le famiglie nell'allestimento dello spazio (p.es. collaborazione con i ragazzi per la pittura delle pareti) in continuità con iniziative simili (ripristino area giardino) già sperimentate dall'istituto.

Coerenza con il PTOF

L'Istituto prevede già da anni nel suo Pof e continua a prevedere nell'attuale Ptof l'utilizzo di metodologie basate sul problem solving e sul cooperative learning, sul tutoring tra pari e sulla didattica laboratoriale per l'acquisizione delle competenze disciplinari e sociali previste dalle Indicazioni nazionali. I docenti hanno già partecipato ad un primo corso sulle competenze e si apprestano ad approfondire l'argomento con una nuova esperienza. Nella scuola secondaria di I grado gli alunni hanno conseguito l'Eipass su Coding, Logo e Scratch. Da due anni la maggioranza delle classi partecipa alle attività proposte da code.org per la diffusione del pensiero computazionale per cui le attività di robotica sarebbero la naturale concretizzazione di quanto già proposto. Attività pratiche legate all'apprendimento della matematica/scienze sono diffuse a macchia di leopardo nella scuola per cui l'atelier potrebbe diventare luogo di raccordo, diffusione e condivisione di tali esperienze.

Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e /o privati

IIS "Pacinotti-Archimede" (stesso Municipio del nostro Istituto- percorsi di orientamento anche sul tema della robotica educativa); Laura Maggi (genitore che ha partecipato al Maker Fairie con esperienze/esperimenti sulle caratteristiche della luce); Antonio Ianiero (maker e autore di un progetto open source per la costruzione di una stampante 3D e di un plotter verticale con materiali semplici); Luca Pierfederici (maker- robotica); Cinzia Belmonte (www.formascienza.org). I soggetti precedentemente citati si sono resi disponibili a collaborare all'avvio e al mantenimento dell'atelier proponendo incontri con i docenti, offrendo la loro competenza per spiegare come progettare con i ragazzi un laboratorio inquiry-based o come utilizzare in modo creativo i materiali relativi alla robotica educativa. Verranno organizzati anche incontri/esibizioni per gli alunni delle varie fasce di età. L'istituto Pacinotti in prosecuzione con quanto già effettua da anni, propone incontri di orientamento per gli alunni delle classi Terze della scuola secondaria di I grado sul tema della robotica.

Adeguatezza degli spazi

Si tratta di due aule contigue da rendere comunicanti attraverso l'apertura di una porta nella parete condivisa creando un ambiente di 11,80 x 5 metri totali. Lo spazio è già dotata di connessione Wifi, di tende oscuranti e di armadio blindato per contenere i beni da acquistare. Le

prese elettriche sono sufficienti per l'utilizzo dei dispositivi previsti (stampante laser colori, ricarica carrello tablet). Lo spazio verrà arredato con due tavoli più grandi su ruote (in modo da poterli spostare facilmente), due tavoli trapezoidali aggregabili e sei tavolini più piccoli assemblabili con relative sedute. E' previsto un faretto giallo per specifici esperimenti sulla luce. Lo spazio individuato per l'atelier, inoltre, non presenta barriere architettoniche in quanto è raggiungibile tramite ascensore e montascale.

Ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione

Come già sperimentato nel nostro istituto (pubblicazione del giornalino on line di Istituto, attività teatrale, lettura condivisa) le attività laboratoriali promuovono l'acquisizione di competenze sociali e relazionali in tutti gli alunni dal momento che nel gruppo ognuno può mettere in campo la sua speciale peculiarità al servizio dell'obiettivo da raggiungere tutti insieme. Potenziare le attività di questo genere (costruzione di oggetti, esperimenti sulla fisica) inserendo anche la robotica educativa significa continuare sulla strada dell'integrazione e dell'inclusione che ci ha già dato ottimi risultati (come mostrano i dati contenuti nel RAV).