

A. Qualità della proposta progettuale

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

Atelier ad alta flessibilità legato alle attività proprie della nostra scuola per potenziare le competenze di Cittadinanza attiva. Uno spazio, fruibile a diversi livelli e con differenti finalità, da tutti gli alunni dell'istituto nel quale ognuno deve potersi sentire capace di passare dall'idea alla sua progettazione e realizzazione. Si pensa ad un luogo fisico che con pochi step si possa trasformare in un ambiente nel quale sarà possibile lavorare alla robotica, allo storytelling, al coding, al riciclo, alla costruzione di prototipi, alla realizzazione di video e musica, all'arte. Lo scopo è quello di dare concreta percettibilità all'intuizione iniziale, fino alla realizzazione di ciò che viene progettato. Il **progetto risponde al bisogno di agganciare i *digital natives*, rinnovando l'approccio didattico**, nell'intento di **prevenire il rischio di interrompere** il flusso della comunicazione educativa ed affettiva, ottemperando alla funzione **orientativo-formativa**, propria della scuola.

2. Design delle competenze attese - Max 1000 caratteri

Le conoscenze e le abilità saranno mobilizzate in competenze linguistiche, artistiche, civico-sociali, logico-razionali, learning by doing, progettuali, organizzative, relazionali, revisionali, digitali, di scouting nel cercare e trovare applicativi o software di supporto alla realizzazione degli artefatti, competenze metacognitive.

Migliorare il rendimento scolastico e le abilità socio-affettive degli studenti, introducendo nella didattica approcci metodologici e strumenti che ne valorizzino il protagonismo e la riflessione metacognitiva; migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e transdisciplinare; includere nei processi di insegnamento-apprendimento tutte le diversità presenti nel gruppo classe; promuovere negli studenti la capacità di costruire il proprio apprendimento, attraverso cooperative learning, peer tutoring e collaborazione e saper gestire le fasi del processo creativo dall'ideazione alla realizzazione.

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

Tutti i docenti saranno chiamati ad intervenire in base ai bisogni e alle richieste degli alunni, nel rispetto della più totale inclusione, nella coerenza con le competenze espresse all'interno delle indicazioni nazionali per il curriculum della scuola del primo ciclo, nel pieno rispetto delle offerte contenute dal PTOF e delle richieste del PNSD: ognuno offrirà il proprio contributo in merito alle varie fasi di progettazione, realizzazione, ricaduta, inclusione e innovazione.

Ogni docente si attiverà per stimolare nel ragazzo curiosità ed interesse, creargli le condizioni per la sua attuazione, nonché lo stimolo alla competitività nel conseguimento dell'obiettivo. Verranno realizzati artefatti da condividere poi con i pari, gli adulti e il Territorio.

Ci si preoccuperà di trasmettere ai ragazzi le peculiarità dell'arte del saper fare maturando negli allievi capacità di ideazione, progettazione e realizzazione.

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

Il progetto incornicia appieno le proposte espresse dal TPOF per ciò che concerne i Progetti di Istituto, il Protocollo Accoglienza Stranieri, Web e Comunicazione, Logicamente, Legalità e Sicurezza, unitamente alla proposta di un'attività innovativa e motivante che possa sollecitare autostima, interesse

negli alunni e contrastare la dispersione scolastica coinvolgendoli interamente in un progetto che li vede unici protagonisti, dalla progettazione iniziale di un'idea alla realizzazione finale dell'artefatto. I risultati attesi sono, altresì, coerenti con quelli previsti nel PDM e riguardano sia gli alunni che i docenti, questi ultimi relativamente all'uso delle tecnologie, all'innovazione didattica e alla gestione della classe, gli alunni rispetto agli esiti scolastici e al conseguimento degli obiettivi di Cittadinanza.

C. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati

1. Coinvolgimento di ulteriori soggetti pubblici e/o privati (scelta 1-2-3 o più)

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

Al momento non sono in atto cofinanziamenti, ma l'IC confida nella generosità di alleanze sinergiche con Enti, Associazioni, Aziende e/o Privati sul Territorio e limitrofi.

L'Istituto Comprensivo "Borgo San Giacomo" è composto dalla Scuola Primaria con sedi a Quinzano d'Oglio, Borgo San Giacomo e San Paolo e dalla Scuola secondaria di Primo Grado con sedi a Quinzano d'Oglio, Borgo San Giacomo e San Paolo. Qualsiasi Istituto possa essere agganciato in una Rete di collaborazione è gradito ed auspicato.

D. Coinvolgimento nell'attività didattica

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

E. Importo richiesto ed eventuali quote di cofinanziamento

1. Importo richiesto al MIUR (max 15.000,00 euro)

15000,00 euro

2. Tipologia di cofinanziamento : /

3. Importo eventuale cofinanziamento: /

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

▪ 14400,00 euro

5. Spese generali e organizzative (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO

▪ 300,00 euro

6. Spese tecniche e per progettazione (max 2% del finanziamento richiesto): indicazione IMPORTO:

▪ 300,00 euro

F. Connessione alla rete internet

1. Esistenza di un contratto o una convenzione attiva (si/no)

La scuola viene sovvenzionata e gestita dai comuni (ADSL)

2. Indicare contratto o convenzione attiva - Max 1000 caratteri

G. Adeguatezza degli spazi

- Adeguatezza degli spazi - Max 1000 caratteri

L'atelier si colloca nella sede della Scuola Secondaria di Primo Grado a Quinzano d'Oglio. L'aula si trova al piano rialzato e è facilmente raggiungibile da utenti esterni. Nel corridoio, è presente un access point per la connessione ad internet. Lo spazio principale sarà arredato con tavoli modulari pensati per il lavoro in gruppo, ma consentiranno di realizzare in modo, pressoché, immediato setting diversi, di facile modulazione e rimodulazione, in relazione alle attività che si vogliono realizzare che favoriscono l'attuazione sia di forme di Peer Tutoring sia di forme di Cooperative Learning.

I supporti per le varie macchine saranno dislocati all'interno dello spazio in modo funzionale alle varie attività e nel totale rispetto delle norme di Sicurezza previste dalla Legge vigente. Sono previste diverse "isole didattiche" per la robotica, lo storytelling, l'arte, l'editing e la produzione di video e di musica.

H. Realizzazione Progetto

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

In ottemperanza con l'Art. 3 ed Art. 34 Costituzione, Legge 118/71 e 517/77, Legge 104/92 il DP_R 24 febbraio 194, la Convenzione ONU per i diritti delle persone con disabilità e la Classificazione Internazionale del Funzionamento dell'OMS, la scuola garantisce che la progettualità orientata all'inclusione comporta l'adozione di strategie e metodologie favorevoli, quali l'apprendimento cooperativo, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici, di software e sussidi specifici.

Un sistema inclusivo considera l'alunno protagonista dell'apprendimento qualunque siano le sue capacità e le sue potenzialità, nella didattica esplorativa e gratificante dell'innovazione. Va favorita, pertanto, la costruzione attiva della conoscenza, attivando le personali strategie di approccio al "saper fare", rispettando i ritmi e gli stili di apprendimento e "assecondando" i meccanismi di autoregolazione.