

SCHEDA SINTETICA DEL PROGETTO

Anno Scolastico 2019-2020

**DENOMINAZIONE PROGETTO**

*PNSD #7* - Realizzazione dell'ambiente di apprendimento innovativo "Learning Space"

**RESPONSABILE PROGETTO**

Mauri Enrico

**DESTINATARI**

- Tutti gli alunni dell'I. C.

**OBIETTIVI E FINALITÀ**

- Progettare l' "Aula Learning Space" per la didattica innovativa (modulare, multifunzionale, corner di tecnologie (STREAM) e centrata sull' esperienza discente)
- Predisporre l'"Aula Learning Space" con arredi e dispositivi digitali e didattici funzionali e moderni
- Formare i docenti all'utilizzo dell'ambiente e dei dispositivi digitali in esso contenuti
- Svolgere attività laboratoriali innovative volte all'acquisizione di competenze trasversali a più discipline (STEAM)

**MODALITÀ DI SVOLGIMENTO /  
METODOLOGIA**

- Coordinamento del gruppo di lavoro con la direzione e con le figure di sistema
- Incontri periodici della commissione Team Digitale
- Corsi di formazione tenuti da esperti a supporto per docenti
- Attività laboratoriali svolte dagli alunni in gruppo: lo spazio è dedicato a momenti di didattica laboratoriale con l'obiettivo di sviluppare negli studenti le capacità logiche e di stimolare un approccio pratico e propositivo alle problematiche connesse al processo di apprendimento. Attraverso il problem solving e il learning by doing gli studenti sono stimolati a formulare ipotesi, porsi domande, sviluppare progetti ed esperimenti che consentano di risolvere situazioni problematiche. Vengono guidati a realizzare le soluzioni proposte, a verificarne la fattibilità e a migliorarne l'efficienza ed efficacia. Il processo è seguito da momenti di dibattito e di rielaborazione/meta-cognizione collettiva con la partecipazione sia degli alunni sia del docente tutor, nei quali condividere non solo le soluzioni trovate, i loro punti di forza e i loro punti di debolezza, ma anche il processo che ha portato a elaborarle, in un processo di costante apprendimento e miglioramento di tutti gli studenti coinvolti.

**TEMPI / DURATA**

Anno scolastico

**RISORSE UMANE**

- Animatore Digitale
- Commissione Team Digitale
- Funzione strumentale ex area 2
- I docenti referenti dei laboratori NT dei vari plessi dell'Istituto
- Docenti interni (STREAM)
- Esperti esterni
- Dirigente Scolastico
- DSGA

**RISORSE MATERIALI**

- Banchi e tavoli componibili
- Sedie mobili e sedute morbide
- Armadi e contenitori
- Arena e tribunetta
- Stampante 3D
- Scanner 3D
- Dispositivi per la robotica educativa e coding
- Kit Arduino
- Kit base per elettronica
- Plotterina portatile
- Lasercut multimateriale
- Notebook/tablet
- Pannelli divisori per creare spazi diversificati di attività simultanee
- Dispositivi SW per didattica collaborativa e cloud
- Dispositivi e materiali per le attività creative e STREAM
- Schermi myTouch e dispositivi di condivisione

**PRODOTTI REALIZZATI**

- Allestimento di ambienti didattici innovativi con arredi e dispositivi digitali
- Progetti d'Istituto e di Plesso predisposti in fase di programmazione

**MONITORAGGIO  
E VERIFICA**

- Riunioni gruppo di progettazione
- Verifica dell'utilizzo dell' "Aula Learning Space" da parte di docenti e alunni
- Graduatorie esterne di partecipazione a competizioni
- Verifica finale del lavoro svolto dalla Funzione Strumentale e/o dall'Animatore Digitale

**BENI E SERVIZI**

- Spese formatori
- Acquisto materiale (Finanziamento € 35.000 da MIUR)

**COLLABORAZIONI  
ENTI/ASSOCIAZIONI ETC.**

- ---

**DATA:** OTTOBRE 2019

**Il responsabile**  
***Prof. Mauri Enrico***