

Aula CREATIVA

Avviso pubblico prot. N. 38007 del 28 maggio 2022 per la presentazione di proposte progettuali per la realizzazione di Ambienti Didattici Innovativi per la Scuola dell'Infanzia.

PREMESSA

L'obiettivo della misura Ambienti Didattici Innovativi per la Scuola dell'Infanzia, Avviso Miur n. 38007 del 28 maggio 2022, è quello di trasformare un ambiente/classe in un laboratorio attivo, flessibile e creativo, creando un clima disteso e collaborativo che vede alternarsi momenti di ricerca e studio, che favoriscono l'apprendimento, unitamente a momenti di espressione creativa e di gioco.

Il presente progetto mira al cambiamento del vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consente, grazie all'allestimento di classi tecnologicamente avanzate, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi. L'utilizzo delle tecnologie rappresenta una direzione di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità in quanto, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni, proponendo un ambiente didattico accattivante, offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità d'apprendimento. In particolare, l'ambiente creativo che si intende realizzare nell'Istituto, ha come idea di base la creazione di uno spazio fisico composto da arredi funzionali con arredi colorati, attrezzature didattico educative e tanto altro al fine di predisporre un luogo di lavoro particolarmente adatto. Un ambiente di questo tipo include tutti gli strumenti tecnologici e fisici per essere uno spazio condiviso e interdisciplinare, un vero ambiente 4.0



Gli arredi e le tecnologie digitali verranno utilizzati in base alle esigenze didattiche.

PROGETTO PER LA TRASFORMAZIONE DELLE AULE TRADIZIONALI IN AMBIENTI INNOVATIVI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Le aule saranno fornite di tutte le strumentazioni utili a raggiungere gli obiettivi formativi citati nel presente progetto ed in particolare arredi funzionali alla corretta conservazione delle strumentazioni didattiche.

L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con situazioni BES (Bisogni Educativi Speciali) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva. Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità, grazie all'utilizzo di mappe concettuali, contenuti multimediali, software dedicati e no, dispositivi digitali, favorisce il processo di apprendimento. Piattaforme di condivisione contenuti, lavori di collaborazione di gruppo attraverso ambienti alternativi, riducono le barriere tra alunni BES e no, favorendone quindi l'integrazione sociale. Inoltre, il lavoro in un contesto di gruppo, accresce la consapevolezza di ognuno e del proprio ruolo all'interno di un insieme.

Le aule creative sono uno spazio pensato per accogliere i bambini e coltivare la loro fantasia in molteplici modi, il tutto in un ambiente accogliente, stimolante, divertente e completo. Un ambiente dotato di tutti i comfort necessari così che i bambini possano ricevere stimoli visivi, sonori ma anche tattili.

Di seguito alcuni dettagli sui prodotti scelti.

Divano morbido	Divanetto con seduta morbida, ha una forma studiata appositamente per accogliere in posizione seduta con busto eretto il bambino ed al tempo stesso gli consente di sdraiarsi pur mantenendo il sostegno. Si adatta al corpo del bambino nelle varie posizioni assunte e risulta, quindi, perfetto per tutte quelle aree dove sono previste attività di ascolto e lettura ma anche attività "autogestite".
Stampante 3D Da Vinci 1.0 Pro	Il "lavorare con le mani" è molto importante per i bambini, il poter fabbricare qualcosa in prima persona e vederlo nascere dinanzi ai propri occhi stimola nei bambini la fiducia in sé stessi e la creatività. Poder avere a disposizione una stampante 3D facile da utilizzare e grazie alla quale le stampe 3D possono essere avviate tramite una app anche da un bambino piccolo può essere il punto di svolta per queste attività. Stampare oggetti in 3D in alta qualità per poi modificarli rendendoli i protagonisti di fantastiche storie inventate direttamente dai bambini oppure imparare fin da piccoli com'è fatto un monumento storico osservandolo da vicino può rendere più facile il compito dell'insegnante di stimolare costantemente ed in modi diversi la fantasia dei bambini.
Bobina per Stampante 3D	Materiale completamente atossico prodotto dalle barbabietole da zucchero consente di utilizzare la stampante in totale sicurezza anche senza una "camera chiusa" attorno alla stampante.
Cattedra	Particolarmente adatta all'utilizzo dell'insegnante come cattedra/tavolo su cui appoggiare i propri effetti personali o il computer. Dotata di cassettera a 2 cassette con serratura, in faggio.
Monitor Inter. 65" C Series Wi-Fi	È sempre interessante condividere esperimenti, contenuti, immagini ed attraverso un monitor interattivo diventa tutto più semplice e immediato. È possibile mostrare ai bambini filmati scientifici, esperimenti che l'insegnante sta svolgendo in diretta ed immagini, come se stessero facendo loro in prima persona le diverse procedure. La

	tecnologia rende possibile entrare nel vivo della scienza e quasi toccarla con mano anche se non si hanno le competenze.
Lavandino in legno	Struttura in legno con verniciatura poliuretanica. Il rubinetto è in polipropilene e legno.
Cucina in legno	Struttura in legno con verniciatura poliuretanica. Sono presenti 4 fornelli, 4 pulsanti e 1 vano per guardare all'interno del forno.
Sedia	Struttura in polipropilene a doppia parete, ottenuta mediante iniezione assistita da gas.
Mobile Bio	Mobile in legno composto da 9 armadietti con ante colorate Funzionale, conveniente e facilmente raggiungibile da tutti i bambini. Le ante sono nei colori dell'arcobaleno e la combinazione dei colori aiuta il bambino a trovare il proprio scomparto.
Armadi	Pannelli struttura in particelle di legno 18 mm nobilitato melaminico, bordo in melaminico 0,4 mm,.Base composta da 4 piedini in nylon nero con campo di regolazione in altezza di 15 mm. Ripiani in particelle di legno 25 mm nobilitato melaminico. Serratura a cilindro estraibile fornita con doppia chiave pieghevole anti-infortunistica.

Progetto per Aule Creative

Spazi

Il presente progetto sarà predisposto nelle sezioni situate presso i plessi della scuola dell'infanzia dell'ICS Balsamo-Pandolfini di Termini Imerese.

Destinatari

Tutti gli alunni che frequentano la scuola dell'infanzia dell'ICS Balsamo-Pandolfini per un totale di **184** alunni.

Obiettivo generale

Il presente progetto si pone l'obiettivo di supportare i bambini nell'apprendimento delle nozioni di base relative allo sviluppo di competenze cognitive, emotive, relazionali e comportamentali. I bambini, sfruttando l'approccio del learning-by-doing, potranno prendere parte attivamente alle lezioni diventando in prima persona artefici del proprio apprendimento ma soprattutto compiendo i primi passi nel mondo digitale. Grazie alla strumentazione presente all'interno del progetto i bambini entreranno in contatto con la tecnologia e i metodi che si troveranno ad utilizzare un domani nel mondo del lavoro, il progetto ha quindi, tra gli altri obiettivi, anche quello di formare i bambini perché siano perfettamente in grado di addentrarsi nel mondo del futuro.

Finalità

- a. Agevolare i processi di apprendimento delle competenze chiave;

- b. Avvicinare i bambini alla didattica per mezzo del gioco;
- c. Favorire l'inclusione digitale, coadiuvati dall'insegnante, incrementando l'accesso al Web, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili;
- d. Rendere le normali aule dei veri e propri "ambienti innovativi" portando in scena la vera sperimentazione scientifica didattica e convertendo gli spazi in ambienti interattivi e multimediali;
- e. Sviluppare competenze creative e di autoconsapevolezza.

Obiettivi specifici

L'obiettivo principale del presente progetto è quello di dotare l'istituto di un ambiente di apprendimento moderno, multidisciplinare e in linea con la visione didattico-metodologica dell'Istituzione Scolastica stessa. Questo ambiente avrà lo scopo di elevare il piano curricolare grazie all'introduzione di ambienti adeguati all'apprendimento ma soprattutto rivolti ad un utilizzo costante e diffuso delle nuove tecnologie nella quotidianità scolastica in modo trasversale ed innovativo. Questo progetto ha l'obiettivo di promuovere la didattica laboratoriale in modo da superare l'insegnamento esclusivamente "passivo" o frontale e accogliere in modo sempre più diffuso un approccio learning-by-doing (ovvero "imparare facendo"). Si andranno quindi a sviluppare i seguenti obiettivi specifici:

- a. Sviluppo dell'autonomia operativa;
- b. Sviluppo dell'attenzione, concentrazione e motivazione;
- c. Sviluppo della curiosità e partecipazione attiva alla proposta didattica;
- d. Sviluppo delle competenze di lavoro di gruppo;
- e. Favorire l'integrazione di studenti stranieri, BES e DSA;
- f. Sviluppo delle capacità decisionali, del senso di responsabilità e dell'autostima;
- g. Sviluppo della capacità di analizzare e risolvere i problemi unitamente al pensiero logico;
- h. Promuovere la fantasia e la creatività;
- i. Manipolare e costruire con materiali differenti;
- j. Capacità di esprimersi attraverso il disegno e altre attività manipolative;
- k. Favorire la competenza all'uso di altri codici linguistici (computer);
- l. Sviluppare le potenzialità visuo-percettive, visuo-motorie e oculo-manuali.

Fasi del lavoro progettuale

Il progetto proposto è in linea con quanto definito all'interno dell'offerta formativa delineata dall'istituto e dalle direttive ministeriali. Ed in particolare si formalizza nelle seguenti tappe fondamentali di progetto:

a. Fase di familiarizzazione

In questa fase i bambini familiarizzano con le strumentazioni in dotazione, li osservano, esplorano il loro utilizzo, li toccano. Questa fase può essere parzialmente lasciata al loro lavoro autonomo così che eseguano un vero approccio learning-by-doing.

b. Fase di azione-prova

In questa fase i bambini saranno lasciati liberi di provare gli strumenti didattici in modo da comprenderne il reale funzionamento per mezzo del meccanismo prova ed errore. L'errore, in questo contesto, diventa necessario poiché in grado di innescare meccanismi di apprendimento basati sulla correzione dell'errore incontrato.

c. Fase di gioco

In questa fase i bambini utilizzeranno i vari dispositivi disposti all'interno dell'aula svolgendo esercizi specifici e pratici identificati dall'insegnante, in questo modo potranno mettere in pratica concetti, apprendere nuovi argomenti facendo leva sull'aspetto positivo del gioco all'interno dell'apprendimento.

d. Fase di lavoro didattico

In questa fase i bambini si avvicinano ai contenuti in modo multidisciplinare utilizzando il coding, giochi didattici manuali, applicazioni software pensate appositamente per la loro età. Appreso l'utilizzo degli strumenti si entra, quindi, nel percorso di applicazione didattica dei concetti imparati per la consolidazione dei concetti.

e. Fase conclusiva

I bambini racconteranno l'esperienza didattica vissuta in compagnia dei robot utilizzati e delle altre strumentazioni.

Attività

Nel corso del progetto, sfruttando le dotazioni previste, saranno svolte le seguenti attività:

1. Discussione guidata: cos'è per te un robot?
2. Brain-storming sull'argomento
3. Visione di alcuni spezzoni di film, documentari, cartoni animati
4. Presentazione dei vari dispositivi presenti in aula
5. Esplorazione, gioco e interazione con gli strumenti proposti
6. Osservazione degli strumenti: come sono fatti? Come funzionano?
7. Presentazione dei disegni realizzati con protagonisti i robot o altri di fantasia
8. Sperimentazione, scoperta e comprensione delle funzionalità dei prodotti presenti in aula
9. Rappresentazione degli oggetti per mezzo di foto o disegni
10. Lavoro manuale libero e creativo da soli o in gruppo
11. Attività ludica sulla scoperta dei movimenti compiuti dai diversi prodotti
12. Percorsi sperimentali con il corpo
13. Rappresentazione mediante disegno dei percorsi svolti
14. Classificazione e descrizione dei componenti in base alla loro forma e funzione
15. Attività di coding
16. Scoperta dei concetti di direzione, rotazione e angolo
17. Realizzazione di semplici percorsi programmati
18. Esposizione orale dei risultati
19. Progettazione e realizzazione di uno spazio espositivo per comunicare e condividere le attività realizzate
20. Documentazione tramite disegno e opere manuali del lavoro svolto
21. Giochi interattivi su argomenti multidisciplinari
22. Progettazione e successiva creazione di strumenti, piccoli oggetti e accessori utili alla didattica o al gioco tramite la stampante 3D
23. Creazione attiva di materiali da aggiungere al robot educativo per renderlo sempre nuovo ed interessante

Metodologia

La metodologia utilizzata in questo progetto coinvolge diversi approcci tra cui: l'apprendimento per scoperta, per prove ed errori, il learning-by-doing, brain storming, problem solving, apprendimento basato sull'indagine.

Verifica e Valutazione

La fase di verifica delle competenze apprese sarà svolta durante le diverse fasi di progetto e alla fine delle attività attraverso l'osservazione diretta del lavoro svolto dai bambini. Nella fase di valutazione di terrà conto del livello di partenza del singolo bambino, dell'impegno mostrato durante le diverse attività, della partecipazione al lavoro di gruppo e delle effettive possibilità del bambino.

Termini Imerese, 21/12/2022

I docenti progetti

Salvina Neglia

Alberto Masi