



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“Michele GIUA”

Via Bacaredda 27 - ASSEMINI

I.I.S. "G. BROTZU"-QUARTU S.E.
Prot. 0000066 del 08/01/2020
01-07 (Entrata)

Progetto PNSD “Periferie Creative”

avviso pubblico del MIUR, prot. n. 37995 del 12/12/2017

1. Titolo del Progetto

A scuola divertendoci

2. Descrizione sintetica del progetto

Il progetto nasce dalla necessità di rimodulare il processo di insegnamento/apprendimento coniugando le tecnologie digitali a una nuova didattica laboratoriale, dove venga messo in risalto il lavoro del singolo (stimolandone la creatività) ma anche la collaborazione con gli altri, col fine di far acquisire competenze in modo semplice e divertente.

Obiettivo principale è la lotta alla dispersione scolastica, tramite la realizzazione di ambienti didattici e laboratoriali innovativi, caratterizzati dall'utilizzo di tecnologie digitali e aperti al territorio. Grande rilievo ha anche il tema dell'inclusività.

Azioni previste: realizzazione dei laboratori (sei mesi), utilizzo dei laboratori dalle scuole in rete (almeno un anno) e da parte del territorio (almeno un anno).

Risultati attesi: attenuazione del fenomeno della dispersione con recupero motivazionale dei soggetti a rischio; miglioramento dell'inclusività; ricaduta positiva nelle valutazioni scolastiche e nell'interesse verso le STEM.

3. Descrizione degli spazi laboratoriali proposti, degli arredi e delle attrezzature

Gli spazi proposti hanno un accesso indipendente dal cortile scolastico, che è utilizzabile per attività all'aperto. Sono privi di barriere architettoniche, dotati di bagni accessibili e utilizzabili anche nei periodi di chiusura della scuola. L'edificio è dotato di sistema d'allarme, rete cablata e wi-fi.

Area Accoglienza: appendiabiti, armadietti, distributori bevande, bagni.

Area Coding & Multimedia: tende oscuranti, tavoli PC, sedie con ruote; video proiettore, schermo, software per elaborazione di immagini, scanner, stampante, workstation grafica, scanner 3D, videocamera digitale, microfoni, computer fissi.

Area Making & Robotica: armadi, sedie con ruote, tavoli da lavoro multifunzione, tavoli ad altezza regolabile, tavoli componibili; kit robotica educativa, robot umanoidi, kit elettronica educativa e

IoT, computer laptop, stampante.

Area Esposizione: proiezioni video, esposizione lavori, presentazione ed esecuzione di performance.

4. Coerenza del progetto con le caratteristiche di cui all'art. 4, comma 2, dell'Avviso (capacità di contrastare la dispersione scolastica con l'utilizzo del digitale, personalizzazione, apertura al territorio, verticalità)

L'utilizzo di una didattica attiva, che incentivi a realizzare oggetti/software con il proprio ingegno, permette di recuperare competenze di base e svilupparne di nuove, rafforzando l'autostima e favorendo il recuperando motivazionale, aspetto centrale nel contrasto alla dispersione. Le attività previste (robotica/making) sono altamente motivanti, sviluppano la logica e il problem-solving, supportano le STEM, realizzano una didattica inclusiva (sociale, di genere, BES).

Si prevede l'apertura prolungata dei laboratori anche in periodi di chiusura della scuola.

Attraverso la collaborazione della Città Metropolitana, del Comune e di associazioni del territorio, si realizzeranno corsi per minori usciti dal sistema scolastico, anziani, disoccupati e migranti.

A riguardo della verticalità, si useranno i laboratori per la didattica delle scuole in rete, con corsi di robotica/making/storytelling in cui i ragazzi del triennio informatico saranno gli insegnanti per gli alunni delle elementari.

5. Descrizione del coinvolgimento del territorio e della comunità scolastica sia nell'elaborazione del progetto sia nella realizzazione dello stesso

Il progetto parte da una riflessione comune sulle esigenze didattiche nella scuola moderna, portando un gruppo di docenti a collaborare per realizzare un nuovo modo di "fare scuola". Sono state tappe importanti: un'indagine conoscitiva sulle aspettative e i desideri degli alunni, la collaborazione propositiva delle scuole in rete, degli enti locali e delle associazioni del territorio.

Per la fase di realizzazione, sarà molto importante l'apporto degli enti locali e delle associazioni del territorio per l'organizzazione dei corsi rivolti agli anziani (alfabetizzazione informatica), disoccupati e migranti (robotica, realizzazione siti/app), minori fuoriusciti dal sistema scolastico (robotica, making).

Alle scuole in rete saranno garantiti l'utilizzo dei laboratori con cadenza settimanale e percorsi formativi per docenti, nonché favorita la realizzazione di azioni didattiche in collaborazione tra primo e secondo ciclo, per rafforzare la verticalità dell'apprendimento.

6. Descrizione circa le modalità di connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi

Si prevede la realizzazione delle aree Accoglienza, Coding & Multimedia e Making & Robotica

L'area Esposizione è già stata realizzata con fondi PON.

Gli altri spazi laboratoriali della scuola sono direttamente connessi a questi essendo situati sullo stesso piano e collegati tramite corridoi interni.

L'utilizzo degli spazi sarà flessibile: è previsto l'utilizzo dei laboratori di questo progetto anche per la didattica curricolare dell'Istituto, così come l'utilizzo dei laboratori scolastici a supporto di alcune azioni didattiche del progetto (lab. CAD per storytelling/multimedia).

7. Descrizione della metodologia didattica innovativa che sarà utilizzata nei laboratori

Principalmente saranno usati il *learning by doing* e il *problem solving*, attraverso l'approccio innovativo della *robotica educativa* e del *making* (elettronica e IOT).

Importante sarà il lavoro di gruppo che, attraverso la *cooperative learning* e la *peer education*, permettono di esaltare l'aspetto della collaborazione senza bloccare la creatività individuale, realizzando una didattica realmente inclusiva.

Per gli alunni più piccoli, lo *storytelling* sarà la metodologia principale, affiancata dal *tutoring* (alunni del triennio informatico che fanno da insegnanti per gli studenti delle elementari).

8. Descrizione dell'impiego di ambienti, attrezzature 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 del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot. 561

Gli ambienti sono privi di barriere architettoniche (rampa di accesso, porte idonee, bagno accessibile al piano).

Strumenti software per BES/DSA: lettura automatica, scrittura su dettatura, screen reader, altri applicativi didattici specifici.

Strumenti hardware per disabilità motoria: mouse e tastiere semplificati, banco idoneo.

Grazie all'uso di una didattica innovativa, vengono favorite l'inclusività (anche di genere) e l'integrazione. E' pertanto previsto un corso di formazione per docenti sull'uso di una nuova didattica per l'inclusività.

9. Descrizione del contesto periferico in cui saranno collocati gli ambienti didattici e laboratoriali

Gli ambienti didattici saranno realizzati presso la sede di Assemini dell'I.I.S. Michele Giua. Il plesso, seppur situato in una zona della periferia urbana, è a poche centinaia di metri dalla stazione

ferroviaria, che permette un agevole collegamento con gli altri comuni della Città Metropolitana.

Gli spazi utilizzati sono direttamente connessi alle altre aree laboratoriali dell'Istituto e all'Area Espositiva che risulta già realizzata con un precedente finanziamento PON. Gli ingressi dei laboratori sono accessibili direttamente dal cortile della scuola e collegati anche mediante rampe per disabili.

10. Enti pubblici/privati coinvolti

- *Città Metropolitana di Cagliari - Settore Pubblica Istruzione Servizi alla Persona*

Ruolo: supporto organizzativo, individuazione dei percorsi didattici e dei fruitori (minori fuoriusciti dal sistema scolastico delle zone limitrofe ad Assemini);

- *Comune di Assemini*

Ruolo: supporto organizzativo, individuazione dei percorsi didattici e dei fruitori (minori fuoriusciti dal sistema scolastico, disoccupati e anziani di Assemini);

- *Associazione PROCIV AUGUSTUS*

Ruolo: diffusione iniziative per il territorio, supporto organizzativo ;

- *Associazione Culturale Proposta Civica*

Ruolo: supporto organizzativo, individuazione dei percorsi didattici e dei fruitori (minori appartenenti a comunità per migranti o case famiglia presenti del territorio).

11. Budget richiesto nella proposta progettuale

Progettazione/Collaudo	max 2%	€ 2.000,00
Spese organizzative e di gestione/Pubblicità	max 5%	€ 5.000,00
Acquisto beni e forniture		€ 68.000,00
- di cui arredi	max 10% (dei beni)	€ 6.800,00
Piccoli adattamenti edilizi	max 15%	€ 15.000,00
Spese funzionamento	max 10%	€ 10.000,00
Finanziamento richiesto		€ 100.000,00

12. Referenti del progetto

- Prof. Antonello Dessì [e-mail: prof.dessi@gmail.com](mailto:prof.dessi@gmail.com)
- Prof. Nicola Secci [e-mail: seccinicola@gmail.com](mailto:seccinicola@gmail.com)
- Prof. Guglielmo Del Prete [e-mail: guglielmodelprete@tiscali.it](mailto:guglielmodelprete@tiscali.it)
- Prof.ssa Manuela Caddeo [e-mail: caddeom@libero.it](mailto:caddeom@libero.it)