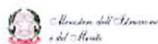


FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Aula digital storytelling**

Aula (riferimento in planimetria): **H**

Collocazione: **Primaria di Castell'Arquato**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 15 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete e un PC notebook da 15".

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 carrello di ricarica da 32 posti.

2. Finalità didattiche

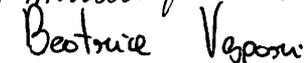
L'aula, situata a metà del corridoio del secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. Queste le principali finalità didattiche:

- sviluppare la creatività degli studenti attraverso la produzione condivisa di storie digitali, grazie all'uso di apposite web app.
- migliorare le competenze di scrittura, videoscrittura e di lettura da parte degli studenti con maggiori difficoltà in ambito linguistico.
- insegnare ai ragazzi l'importanza della narrazione e della comunicazione efficace per la trasmissione di idee e messaggi.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

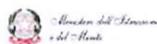
- Uso di elementi multimediali per integrare immagini e testi, audio, video e animazioni;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani 
 Marcella Franzini 
 Beatrice Vespari 

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Roma, 1 – CASTELL'ARQUATO (PIACENZA) –

tel. e fax 0523/805167

Comuni di Castell'Arquato e Alseno

email: pcic81500r@istruzione.it – posta certificata : pcic81500r@pec.istruzione.it

CODICE FISCALE 90008280332

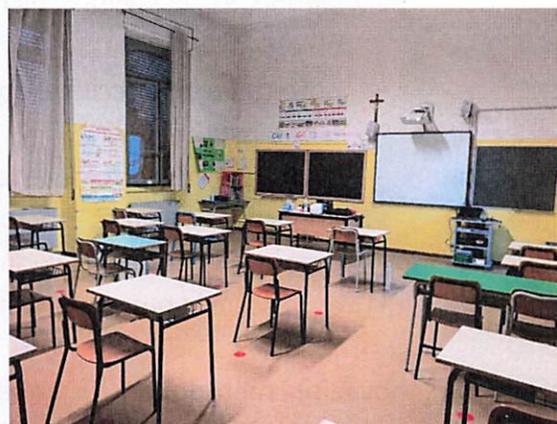
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **Gamification Lab**

Aula (riferimento in planimetria): I

Collocazione: **Primaria di Castell'Arquato**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 20 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e quattro armadi ad anta singola. Sono inoltre presenti tre lavagne tradizionali in ardesia, una LIM a parete, due casse audio a parete e un PC notebook da 15”.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- connessione wi-fi già presente;

- suite Google Workspace for Education disponibile, tramite account personali forniti dall'istituto, per gli alunni e il personale docente;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 15 computer notebook 11.6";
- 1 computer notebook 15.6"

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio del secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria. Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto.

Queste le principali finalità didattiche:

- favorire l'interesse attivo degli alunni;
- aumentare il coinvolgimento degli alunni offrendo ambienti contestualizzati e significativi che inducono negli studenti un cambiamento reale dei loro comportamenti;
- accrescere le capacità comunicative, collaborative e cooperative;
- stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi;
- potenziare la capacità di problem solving;
- facilitare la creatività;
- esercitare il rispetto delle regole condivise;
- imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità;
- potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione;
- accrescere la propria autostima.

1. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Uso di elementi multimediali come escape room, giochi dell'oca, quiz, coding, percorsi digitali, lego educational, minecraft...;
- strategie di condivisione on line;
- cooperative learning;
- learning by doing;
- gamification.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari

The image shows three handwritten signatures in black ink. The first signature is 'Gloria Sebastiani', the second is 'Marcella Franzini', and the third is 'Beatrice Vespari'. The signatures are written in a cursive style and are positioned to the right of the printed names.