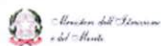


FUTURA

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 storytelling digitale**

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

Collocazione: **Primaria di Vigolo Marchese**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 16 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, una coppia di casse audio 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 al secondo piano rialzato e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali del ciclo di scuola Primaria.


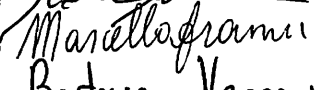
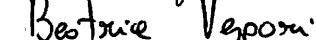
Principale obiettivo è quello di fornire ad alunne e alunni la possibilità di esperienze di studio e apprendimento, svolte in uno spazio arricchito con devices mobili che favoriscano la collaborazione e la condivisione di conoscenze ed esperienze, grazie all'uso della piattaforma Google Workspace d'Istituto. 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): **G**

Collocazione: **Primaria di Vigolo Marchese**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di 13 tavoli ad uso singolo e altrettante sedute, una cattedra e un armadio a 6 vani aperto. Sono inoltre presenti due lavagne tradizionali in ardesia e un monitor digitale a parete.

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;
- 15 computer notebook 11,6”;
- 1 computer notebook 15,6”.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata al 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.

3. 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



Marcella Franzini

Beatrice Vespari