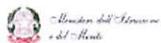


FUTURA

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: "Fucina delle storie 4.0"

Aula (riferimento in planimetria):C

Collocazione: Secondaria di Alseno

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di venticinque tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia, una LIM a parete e una coppia di casse audio.

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;
- 20 computer notebook 11.6" e 1 carrello di ricarica;
- 1 contenitore curvo a 6 vani per libri;
- 10 pouff seduta morbida a cubo;
- 10 supporti di lavoro monoscocca ZTool.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali della secondaria di primo grado di Alseno. Principale obiettivo è quello di introdurre la sperimentazione di webtool e modalità di narrazione legate allo storytelling digitale, al fine di ampliare gli orizzonti della narrazione fruita e agita, sia in termini di multidisciplinarietà che in termini di media e canali attivati nei processi di apprendimento e comunicazione. Ciò sarà possibile grazie all'integrazione dei materiali destinati all'aula con quelli presenti nelle aule L e I dello stesso plesso (rispettivamente "Aula sonora" e "Laboratorio linguistico multimediale"), in particolare il mixer, i microfoni wireless e le casse audio.

La narrazione realizzata con strumenti digitali incide, in primo luogo, sul potenziamento delle quattro abilità di base nello studio della lingua madre o di scolarizzazione, in modo particolare durante le fasi di ricerca e raccolta delle informazioni e in quelle di ideazione, progettazione e stesura della narrazione. Attività di questo tipo, oltre a promuovere l'alfabetizzazione linguistica, agiscono sull'alfabetizzazione digitale e sulle competenze ad essa legate: produrre risorse quali video, infografiche, libri interattivi e podcast significa infatti mettere alla prova le conoscenze e abilità tecniche e informatiche di alunne e alunne, a partire dall'utilizzo di strumenti hardware, software o app per la creazione e l'editing di contenuti multimediali e interattivi. In questa direzione vanno anche l'elaborazione di materiali condivisibili, la selezione di fonti attendibili per i propri contenuti, l'attenzione al diritto d'autore e alle licenze Creative Commons su immagini e altre opere.

Il coinvolgimento attivo e la motivazione veicolati da tali proposte, inserite in una cornice didattica basata sulla cooperazione e sull'operatività, forniscono importanti strumenti per promuovere l'inclusione e l'educazione socio-emotiva, nonché per ampliare le occasioni di personalizzazione.

Aprire lo storytelling a tematiche di attualità e cittadinanza può dare nuovo impulso alle relazioni con il territorio e le comunità locali, stabilendo così un rapporto più diretto con il mondo che circonda i ragazzi e le ragazze e costruendo nuove modalità educative e di orientamento.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Potenziamento delle abilità linguistiche di base (lettura, scrittura, ascolto, parlato) e delle abilità legate alla comunicazione digitale (tecniche del discorso e dell'argomentazione, appropriatezza e coerenza del lessico e delle sue strutture morfosintattiche);
- sviluppo delle competenze informatiche (utilizzo di strumenti hardware e software adeguati alle esigenze: notebook, microfoni, cuffie, mixer) e digitali;
- valorizzazione delle soft skills e della abilità sociali ed emotive (autonomia, empatia, capacità di adattamento, intraprendenza, responsabilità, gestione di piccoli conflitti e mediazione, collaborazione, resistenza allo stress, problem solving);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (riflessione sui processi e apprendimento tramite modeling, pensiero critico e creativo, autoregolazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale (creazione di loghi, grafiche e produzione di contenuti audio quali jingle e sottofondi).

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

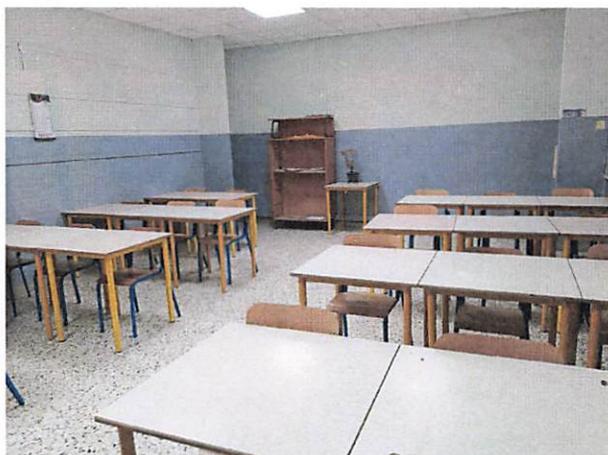
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: “**Bottega d'arte digitale**”

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

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

Attualmente l'aula viene utilizzata come classe 3A. È dotata di un arredo mobile e componibile composto da ventidue tavoli con sedute ad uso singolo, una lavagna d'ardesia mobile e un lavandino.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già esistente, comprensivo di lavandino;
- 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 relativo carrello;
- carrello di ricarica con 20 iPad.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in fondo ad un corridoio di facile accesso per gli alunni di tutte le classi e adiacente all'aula di scienze, è stata individuata come aula tematica di arte, utilizzabile, oltre che da tutte le classi del plesso nelle ore curricolari dedicate alla disciplina, anche come sede di laboratori di ambito artistico-espressivo, in dimensione verticale. L'ambiente, attrezzato in modo innovativo con monitor touch e carrello trasportabile dotato di 20 iPad, punta all'incremento coordinato delle competenze digitali e di quelle artistiche e creative.

Ribattezzata "Bottega digitale", essa si pone come obiettivo quello di essere luogo di sviluppo di abilità pratiche e operative in materia di consapevolezza ed espressione culturale, ponendosi all'intersezione di più ambiti quali l'arte, la tecnologia e l'italiano, secondo un approccio multidisciplinare che favorisce la collaborazione tra docenti. L'utilizzo della tecnologia e dei software, nonché la scelta di introdurre iPad, dotati di caratteristiche tecniche che li rendono particolarmente adatti al disegno, contribuiscono ad incrementare non solo le potenzialità espressive ma anche le occasioni di interazione e collaborazione tra compagni, così come la possibilità di suddivisione di ruoli e obiettivi da raggiungere. Lo stesso setting, che vedrà la composizione di isole di lavoro, costituisce un terzo aspetto rilevante: esso stimola in modo spontaneo i momenti di apprendimento tra pari, nei quali gli alunni possono osservare atteggiamenti e modalità di lavoro dei compagni, trattenendo gli aspetti più efficaci e costruendo al tempo stesso nuove relazioni sociali.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- incremento di metodologie attive e collaborative (*learning by doing*, *cooperative learning*) che coinvolgano gli studenti nelle pratiche artistiche;
- attività di disegno digitale e di utilizzo di software per la creazione di manufatti artistici digitali;

- attività di creazione di animazioni, fotoritocco e istruzioni/tutorial, condivisibili tramite Google Classroom, per realizzare prodotti personali;
- passaggio ad occasioni di verifica in formato digitale e interattivo.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



Marcella Franzini



Beatrice Vespari



FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
ITALIA DI DOMANI
INTELLIGENZA E CREATIVITÀ



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: “Laboratorio linguistico multimediale”

Aula (riferimento in planimetria): I

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

Attualmente l'aula viene utilizzata come spazio di ascolto tra i singoli alunni e gli psicologi della scuola. È dotata di un arredo mobile e componibile composto da diciotto tavoli con sedute ad uso singolo e di un armadio a due ante.

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;
- 20 cuffie con microfono richiudibile;
- 1 microfono wireless;
- 1 coppia di casse audio da 120W;
- 1 contenitore curvo a 4 vani per libri.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in fondo ad un corridoio di facile accesso per gli alunni di tutte le classi e adiacente alla futura "Aula sonora", diventerà un Laboratorio linguistico multimediale.

Nel mondo di oggi, le competenze linguistiche costituiscono uno strumento imprescindibile per la realizzazione di percorsi che promuovano l'interazione e l'incontro fra culture, tradizioni e costumi differenti; percorsi che devono puntare, *in primis*, alla conoscenza e alla promozione delle diverse identità presenti in classe, quali occasioni di comprensione profonda e arricchimento personale. Come riportato dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, «l'apprendimento della lingua inglese e di una seconda lingua comunitaria, oltre alla lingua materna e di scolarizzazione, permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale¹».

Prendendo le mosse da questi assunti teorici, il laboratorio linguistico multimediale vuole proporsi come spazio in cui alunne e alunni possono recarsi durante le ore curricolari per consolidare l'interiorizzazione dei contenuti disciplinari e mettere in pratica le abilità indispensabili per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti dalle *Indicazioni nazionali*. Ciò a partire da proposte didattiche che, con il supporto del setting d'aula flessibile e dei dispositivi digitali, abbiano come obiettivo la messa in campo del repertorio linguistico e culturale delle lingue studiate attraverso compiti mirati e di realtà, realizzazione cooperativa di prodotti

¹ *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, p. 37.

multimediali, apprendimento per problemi. Richiedendo lavoro di squadra e fornendo maggiore stimolo alle occasioni di interazione autentica e produzione in lingua straniera in contesti d'uso, tali attività agiscono sulla motivazione degli studenti e si configurano come un modo efficace per migliorare la competenza multilinguistica. Le possibilità offerte dagli strumenti dalla *suite* di Google Workspace for Education d'Istituto, quali Gmail, Chat, Google Sites e Meet favoriscono inoltre le comunicazioni sincrone e asincrone non solo tra i membri della classe, ma anche con alunni e alunne provenienti da altre scuole europee e internazionali, con scambi a vari livelli, integrabili all'interno di progetti più ampi quali Erasmus+, cui l'Istituto ha aderito, o eTwinning. In questo modo, mentre l'insegnante assume il ruolo di regista e supporto nella costruzione della conoscenza, gli studenti vengono posti al centro di percorsi di studio significativi, diventando più autonomi e consapevoli dei processi di apprendimento in cui sono coinvolti e di cui risultano protagonisti.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- Didattica attiva integrata al digitale;
- lavori di gruppo in modalità cooperativa e individuali;
- *peer tutoring* e percorsi individualizzati;
- attività di valutazione tra pari e autovalutazione a partire dalla registrazione audio;
- simulazione di certificazioni linguistiche;
- ascolto, lettura e creazione di audiolibri e/o di brani musicali;
- realizzazione di podcast;
- doppiaggio.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



Handwritten signatures of Gloria Sebastiani, Marcella Franzini, and 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: "Aula sonora"

Aula (riferimento in planimetria): L

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di undici tavoli ad uso singolo, una cattedra e alcune sedute. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia e un monitor interattivo a parete, una coppia di casse audio e sei tastiere musicali.

Descrizione dell'ambiente di apprendimento innovativo che sarà realizzato

1. Setting

- Arredo mobile già presente;
- monitor digitale interattivo 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;
- 20 cuffie con microfono richiudibile;
- 3 microfoni wireless;
- 1 coppia di casse audio da 120W;
- 1 cassa portatile Qubo;
- 1 mixer da 7 canali.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata in un corridoio di facile accesso per gli alunni di tutte le classi e adiacente alla futura aula di laboratorio linguistico, rimarrà un'aula musicale ma implementata grazie all'acquisto di pochi, essenziali strumenti integrati con quelli già presenti (es. monitor interattivo).

La presenza di un ambiente di apprendimento specificatamente pensato, in modo polifunzionale, alle attività legate all'educazione musicale facilita la creazione di occasioni didattiche innovative, improntate sia ad un tipo di approccio attivo e collaborativo, sia all'integrazione delle risorse digitali nell'intero processo educativo. La polifunzionalità dell'aula permette infatti una riconversione veloce e agevole da spazio performativo, destinato alle attività musicali, ad aula con banchi a collocati in modo frontale o a gruppi, per lavori di composizione, approfondimento storico-critico, analisi di fonti audio e audiovisive.

Obiettivo preminente è la creazione di un ambiente al tempo stesso reale e virtuale, dotato di strumenti che mettano al centro lo studente e le sue possibilità di collaborare e di condividere conoscenze ed esperienze, realizzando così forme di apprendimento aumentate dalla tecnologia (*technology enhanced learning*).

Durante le ore di musica ogni classe avrà infatti a disposizione, oltre all'ambiente fisico dell'aula, gli ambienti virtuali (*ambiente cloud e classroom*) di Google Workspace for Education, che permettono di condividere e integrare in modo sincrono il proprio lavoro con quello dei compagni, nonché di modificarlo e approfondirlo al di fuori del tempo-scuola. Sul fronte delle competenze digitali, inoltre, il mixer e le attrezzature per registrare, supportate da software fruibili

tramite il monitor touch o grazie ai dispositivi scolastici e/o personali (utilizzabili in modalità del BYOD), permettono sia il potenziamento di modalità di lavoro tradizionali che lo sviluppo di contenuti musicali originali e la gestione di suoni e musiche diverse, confluenti da provenienze e ispirazioni differenti.

Si rileva inoltre come alcuni degli strumenti impiegati durante le attività musicali siano utilizzabili, e quindi condivisibili, per attività legate al digital storytelling (podcasting, web radio, videomaking).

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

- incremento di metodologie attive e collaborative (*learning by doing*, *cooperative learning*) che coinvolgano gli studenti nelle pratiche musicali ed espressiva;
- potenziamento di modalità di lavoro tradizionali grazie al supporto digitale per la fruizione di fonti audio e audiovisive;
- sviluppo delle competenze digitali legate alla registrazione, condivisione in digitale e modifica;
- sviluppo delle capacità di autovalutazione (valutazione della qualità del materiale registrato, eventuale modifica dello stesso);
- produzione di brani e contenuti musicali originali.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

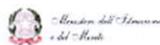
Beatrice Vespari



Handwritten signatures of Gloria Sebastiani, Marcella Franzini, and 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

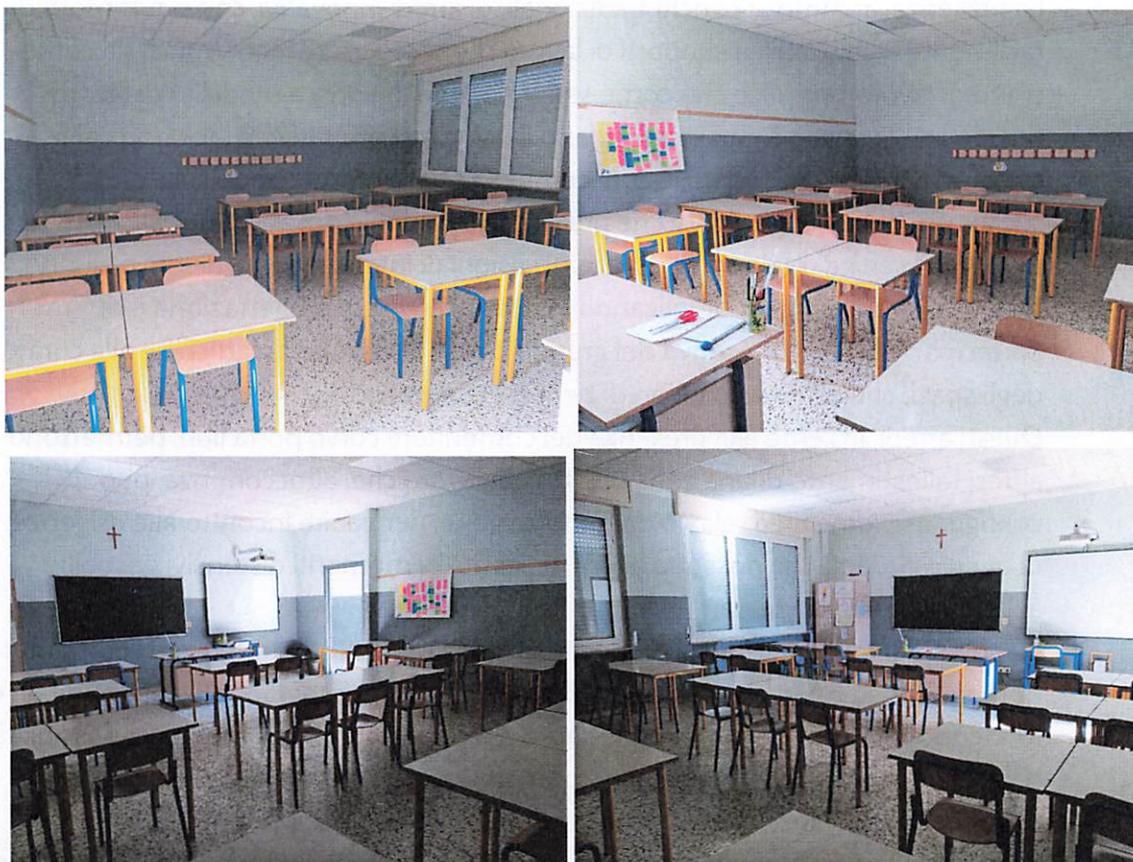
Ambienti di apprendimento innovativi - Relazione d'aula

Nome: **“Intrecci: aula collaborativa”**

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

Collocazione: **Secondaria di Alseno**

Situazione attuale:



Descrizione precedente all'intervento:

L'aula è attualmente dotata di venticinque tavoli e altrettante sedute ad uso singolo, una cattedra e un armadio a due ante. Sono inoltre presenti una lavagna tradizionale in ardesia e una LIM 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;
- monitor digitale interattivo con carrello;
- 20 computer notebook 11.6" e 1 carrello di ricarica da 32 posti;
- 1 contenitore curvo a 6 vani per libri;
- 10 pouff seduta morbida a cubo;
- 10 supporti di lavoro monoscocca ZTool.

2. Finalità didattiche

L'aula, situata a metà del corridoio e adiacente ad altre classi del plesso, è destinata ad accogliere una delle classi terminali della secondaria di primo grado di Alseno. La presenza, accanto ai banchi tradizionali, di arredi innovativi, con pouff morbidi facilmente ricollocabili e supporti di lavoro monoscocca (ZTool), fruibili sia come piano di lavoro semplice che come sedute a terra, favorisce modalità di lavoro flessibili e aggregative che incoraggiano il lavoro collaborativo e incidono sullo sviluppo delle relazioni e delle competenze sociali, intervenendo sulla crescita sociale anche di quegli alunni che presentano Bisogni Educativi Speciali. Così pensato, il *setting* d'aula incoraggia le occasioni di interazione fra alunni e alunne, fra studenti e docenti, moltiplicando le possibilità di co-progettazione e di partecipazione diretta e attiva del gruppo classe alle scelte didattiche e alla cura degli spazi, che diventano luogo di benessere emotivo.

Questi arredi, insieme alla presenza del contenitore curvo porta libri, permettono altresì l'allestimento di una zona di lettura e lavoro che, all'occorrenza, può configurarsi come area relax o decompressione, per venire incontro alle esigenze di quegli studenti che possono avere necessità di momenti distensivi gestibili all'interno dell'aula stessa.

Le dotazioni tecnologiche all'avanguardia, quali il monitor interattivo e i computer notebook, incrementano le potenzialità collaborative, integrandole con il digitale e rendendo l'esperienza di apprendimento ancor più interattiva. Inoltre, la possibilità di lavorare in ambienti cloud e classroom in Google Workspace for Education accrescono ulteriormente le occasioni di condivisione e approfondimento anche fuori dall'aula. Gli studenti diventano così protagonisti della ricerca, della creazione,

della gestione e della condivisione dei contenuti, in un'ottica di maggiore personalizzazione didattica: gli strumenti digitali costituiscono un mezzo che facilita e sostiene l'espressione delle proprie abilità e dei propri talenti, per un orientamento a breve e lungo termine che formi i cittadini (digitali) del domani.

3. Innovazioni metodologiche e obiettivi

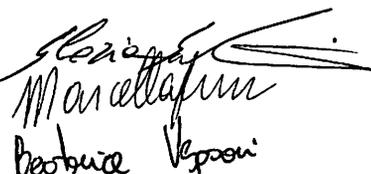
- creazione di momenti laboratoriali che favoriscano l'operatività e il learning by doing;
- promozione di una didattica attiva e collaborativa che faccia degli studenti i principali attori del proprio apprendimento, promuovendone la responsabilizzazione tramite l'intervento nelle scelte didattiche e nella cura degli spazi dell'aula;
- consolidamento delle abilità comunicative, sociali ed emotive (empatia, efficacia, gestione di piccoli conflitti, collaborazione, responsabilità);
- sviluppo delle abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico e creativo, autoregolazione, predizione, progettazione, processi strategici di monitoraggio e controllo, autovalutazione e valutazione tra pari);
- sviluppo delle competenze digitali.

Il gruppo di progetto

Gloria Sebastiani

Marcella Franzini

Beatrice Vespari



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