

#MomusAtelier

Finalità e uso

L'**atelier creativo** all'interno di una scuola è uno spazio innovativo e modulare dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, **creatività** e tecnologie. Un luogo in cui la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole.

“dotarsi di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di “tappeto digitale” in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un’ottica di costruzione di apprendimenti trasversali” (PNSD – Azione #7, pag. 50).

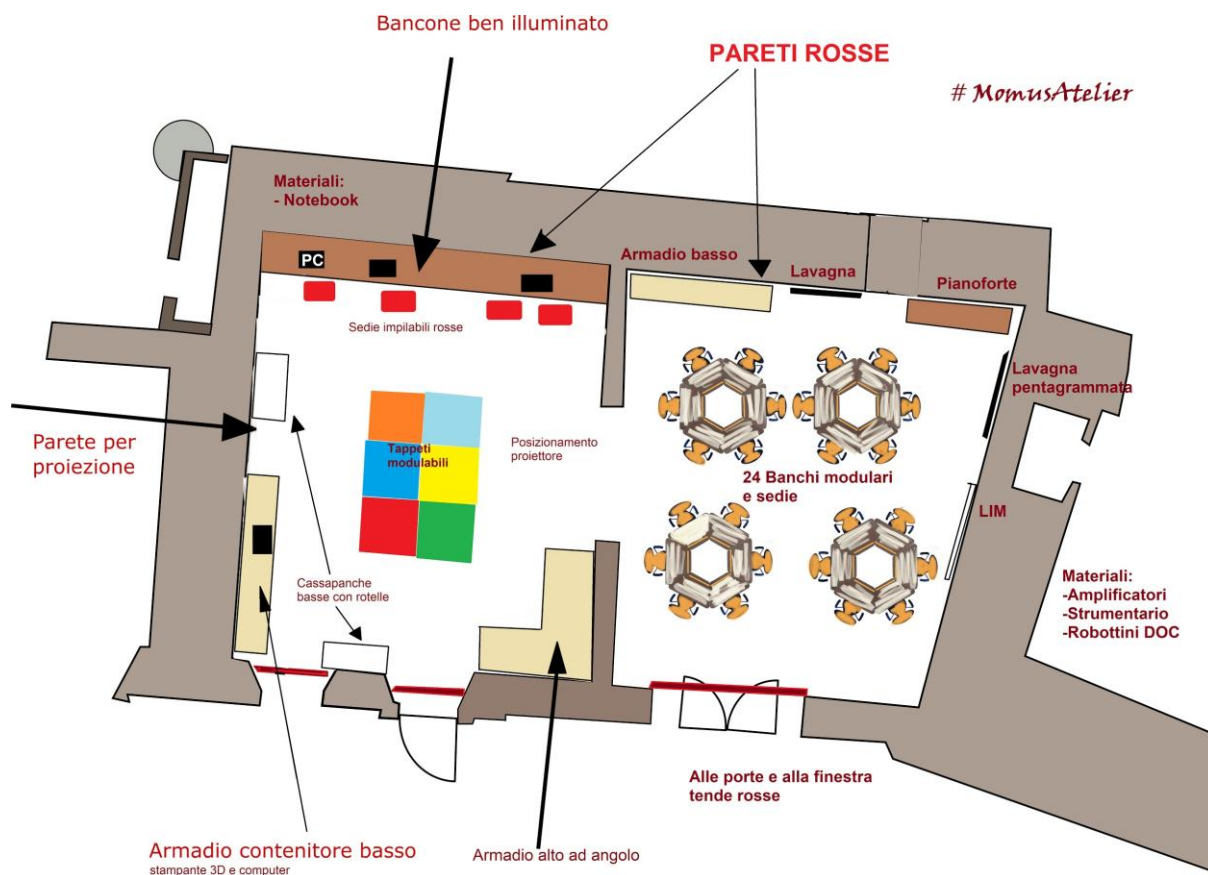
Si tratta dunque di aule-laboratorio dove svolgere una didattica per competenze, trasversale e multidisciplinare in cui l'alunno non è semplice fruitore ma parte attiva del suo percorso d'apprendimento, riportando a scuola il fascino dell'artigiano, del “maker” e dello sperimentatore, attraverso lo sviluppo negli alunni della consapevolezza che gli oggetti si possano progettare e creare. Il #MomusAtelier si propone l'obiettivo di offrire agli alunni opportunità per fare esperienze significative, in grado di creare sinergia tra manualità e cognitivo, tra competenze disciplinari, tecnologiche, informatiche e creative, di valorizzare tutti i linguaggi (verbali e non verbali) e le diverse abilità, in una prospettiva ludica di sperimentazione, di scoperta, di invenzione e di espressione creativa.

In particolare il #MomusAtelier è spazio privilegiato per:

- laboratori tecnici audio-video per l'utilizzo di software, hardware utili alla realizzazione di prodotti multimediali (video, video-clip, spot pubblicitari, presentazioni digitali, fumetti...)
- laboratori fotografici
- laboratori artistico-tecnologici
- percorsi di storytelling, digital storytelling
- laboratori di coding e robotica educativa
- percorsi di apprendimento musicale
- laboratori linguistici e di CLIL
- progetti basati sulla didattica per competenze, transdisciplinari
- incontri di formazione

Disposizione aula, arredi e materiali

A disposizione delle classi sono due ambienti comunicanti, ma che permettono una diversificazione delle attività proposte con la creazione di angoli di lavoro grazie ad arredi modulari e versatili.



Una prima aula è predisposta con banchi modulari (24 postazioni), monitor touch, lavagne tradizionali e pentagrammata, mentre il secondo ambiente è organizzato come ambiente flessibile per attività che necessitano di spazi maggiori, adattabile per ogni età con bancone di supporto e tappetone modulare.

Si tratta dunque di ambienti flessibili, cioè basati sull'apprendimento attivo e sull'assistenza del "tappeto tecnologico disponibile" (wi-fi, monitor touch, stampante 3D, notebook...), ma che non devono essere un ritorno alla "vecchia" aula informatica, ma una valorizzazione della didattica laboratoriale come alternativa alla didattica frontale.

Classificazione delle attrezzature/arredi del laboratorio

ARREDI:

- n. 24 banchi modulari
- n. 24 sedie abbinate ai banchi
- n. 2 cubi contenitori a 4 vani
- n. 2 armadi bassi con due ante
- n. 1 scrivania
- n. 5 sedie con ruote
- n. 1 bancone lungo a muro
- n. 1 carrello a tre ripiani (inventariato scuola Primaria San Vito in condivisione)
- n. 1 pianoforte a muro (inventariato scuola Primaria San Vito in condivisione)
- n. 9 moduli tappetone
- n. 4 cuscini
- n. 2 lavagne di ardesia
- n. 1 lavagna bianca

- n. 1 lavagna pentagrammata
- n. 1 appendiabiti
- n. 2 cestini
- n. 4 tende decorate
- n. 1 scritta a rilievo in polistirolo #MomusAtelier

ATTREZZATURE:

- n. 1 monitor touch
- n. 1 notebook i5
- n. 4 notebook i3
- n. 1 PC fisso i7
- n. 1 monitor
- n. 1 proiettore (inventariato scuola Primaria San Vito in condivisione)
- n. 2 casse audio (inventariato scuola Primaria San Vito in condivisione)
- n. 1 strumentario Orff (inventariato scuola Primaria San Vito)
- n. 2 casse audio a parete
- n. 1 stampante 3D (inventariata scuola Secondaria di primo grado San Vito)
- n. 1 stampante laser a colori multifunzione
- n. 1 fotocamera digitale
- n. 1 registratore vocale
- n. 1 plastificatrice
- n. 2 robottini DOC (scuola Infanzia San Vito in condivisione)
- n. 4 robottini DOC (scuola Primaria San Vito in condivisione)
- n. 2 robottini MIND (scuola primaria San Vito)
- n. 10 cuffie con microfoni
- n. 4 prolunghe con prese multiple
- n. 6 pennette USB
- n. 3 piani luminosi
- n. 1 piano luminoso (proprietà Antonella Chiusaroli)
- n. 1 telo verde per Chroma Key e struttura

Regolamento di utilizzo

- L'accesso ai docenti sarà possibile, oltre che nell'orario di lezione, anche nei pomeriggi in cui si effettuerà la programmazione, durante l'aggiornamento e in caso di necessità, in altri orari, purché non interferiscano con l'attività didattica in atto.
- L'accesso è consentito agli alunni soltanto se accompagnati dai rispettivi insegnanti. Deve essere sempre garantita la sorveglianza da parte di almeno un docente.
- Per l'accesso all'Atelier **sarà possibile prenotare tramite l'applicazione Calendar di GAfE nel "Calendario prenotazione #MomusAtelier"** condiviso tra i docenti, scegliendo un orario disponibile

- Il docente richiede **le chiavi all'Animatore Digitale oppure alla Coordinatrice Artistica d'Istituto o in Direzione, firma e completa il registro delle presenze a disposizione nel laboratorio.**
 - La responsabilità sulla custodia ed il corretto uso delle attrezzature e del materiale viene trasferito automaticamente all'Insegnante momentaneamente presente con o senza la propria classe o gruppi di alunni. Mentre opera nel laboratorio, il docente ne è totalmente **responsabile.**
 - Al termine dell'attività, ogni docente è tenuto a **richiudere a chiave il laboratorio ed a riconsegnare le chiavi.**
-
- L'accesso delle classi al laboratorio è subordinata alla presenza dell'insegnante che è responsabile della conduzione didattica delle lezioni, della sorveglianza degli studenti, volta a garantire, in particolare, che essi utilizzino correttamente le attrezzature e non consumino cibi o bevande nei laboratori.
 - Le attrezzature in carico al laboratorio non possono essere rimosse per essere utilizzate in altri locali senza un preventivo consenso da parte dell'Animatore Digitale.
 - Dopo l'uso, riporre **SEMPRE** tutti i devices (carichi e scarichi) nell'armadio caricatore.
 - E' rigorosamente vietato entrare in "impostazioni" e modificare le stesse.
 - Qualora si ritenesse necessaria l'installazione di App/programmi sui devices segnalarlo all'Animatore Digitale.
 - Generalmente al termine delle attività avere cura di rimuovere tutto il materiale, comprese le immagini o gli artefatti dei singoli software.
 - Non salvare **MAI** sul desktop dei notebook o pc, ma, qualora fosse necessario, archiviare eventuale materiale nella cartella documenti del notebook creando un'ulteriore cartella con il nome del proprio plesso e classe.
Si provvederà periodicamente alla cancellazione di file dai computer presenti.
 - Al termine della lezione, occorre riordinare sempre il materiale e le attrezzature.
 - Eventuali guasti, rotture o ammanchi devono essere segnalati alle Docenti Referenti (Coccia Silvia - Chiusaroli Antonella) al termine della lezione, per consentire gli interventi necessari. Gli utenti che accedono al laboratorio sono ritenuti responsabili, durante le ore di loro permanenza, di rotture e/o disfunzioni alle attrezzature causate da scorretto utilizzo delle stesse. Coloro che provocano dolosamente o colposamente danni alle attrezzature e/o apparecchiature del laboratorio sono soggetti a sanzioni disciplinari e sono tenuti al risarcimento del danno.

Animatore Digitale Coccia Silvia

Team Innovazione
 Caponi Cristina
 Chiusaroli Antonella
 Filippetti Sabrina
 Scorcella Paola