

# Istituto Comprensivo "E.Fermi " Montodine (CR) Scuola Primaria di Casaletto Ceredano (CR)

## **BANDO "SCUOLA DIGITAL SMART 2023"**

**Realizzazione di spazi di apprendimento digitali nelle scuole primarie dei piccoli comuni.**

### **AULA MULTIMEDIALE POLIFUNZIONALE INCLUSIVA: DA DOVE NASCE L'ESIGENZA**

Il plesso, recentemente ristrutturato, risulta all'avanguardia sia dal punto di vista del risparmio energetico che dal punto di vista dell'ambiente, nel pieno rispetto delle direttive europee (pannelli fotovoltaici, riscaldamento a pavimento, struttura antisismica) Oltre alla attenzione posta alla sicurezza, all'ambiente e al benessere degli studenti, l'Amministrazione Comunale ha posto in essere, ormai da anni, servizi a sostegno delle famiglie, quali pre e post scuola gratuiti per le famiglie nelle quali entrambi i genitori lavorano, trasporto con scuolabus gratuito e il finanziamento di attività didattiche integrative proposte dai docenti. *La grande attenzione che il Comune di Casaletto Ceredano ha sempre avuto per la formazione didattica-educativa dei suoi piccoli cittadini ha fatto sì che ragazzi provenienti da paesi vicini hanno frequentato e continuano ad iscriversi, alla nostra Scuola Primaria*

La nostra scuola, essendo di piccole dimensioni, ha sperimentato negli ultimi anni una tipologia di didattica laboratoriale a **classi aperte**, con gruppi di alunni di diverse età. Essendo le cinque aule non sufficientemente grandi da poter ospitare in modo agevole accorpamenti di più di 20 alunni, si è pensato nel 2021 di realizzare un'aula polifunzionale di grandi dimensioni (75 m<sup>2</sup>), con presenza di connessione ad internet con Fibra e predisposizione delle connessioni per la strumentazione digitale che fa parte del progetto che si va a presentare. L'Aula risulta quindi sprovvista di arredi e strumenti digitali, con l'obiettivo di creare un ambiente educativo moderno e interattivo in cui poter lavorare in modo interdisciplinare promuovendo diverse metodologie didattiche (cooperative learning, peer tutoring, flipped classroom...). Nell'aula polifunzionale sono stati progettati tre spazi: uno spazio a isole per attività di apprendimento multimediale attraverso il cooperative learning, uno spazio con grandi tavoli per attività artistiche e scientifiche e uno spazio per il circle time, l'ascolto e la lettura.

Il progetto proposto mira a fornire agli studenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente, interattiva e tecnologicamente avanzata, promuovendo l'interazione e la partecipazione attiva durante le lezioni. Intende inoltre creare un ambiente educativo accessibile e inclusivo per studenti con diverse abilità e stili di apprendimento. L'obiettivo principale è fornire un'ampia gamma di risorse e strumenti multimediali che supportino l'apprendimento di tutti gli studenti.

### **FINALITÀ: CREARE OPPORTUNITÀ EDUCATIVE INCLUSIVE E STIMOLANTI**

#### **1. Inclusione**

Creare un ambiente educativo inclusivo in cui ogni studente si senta valorizzato e supportato. L'aula multimediale inclusiva fornirà le risorse e le tecnologie necessarie per garantire che gli studenti con disabilità o bisogni educativi speciali possano partecipare attivamente alle attività didattiche e raggiungere il loro pieno potenziale incrementando l'autostima.

#### **2. Personalizzazione dell'apprendimento**

Offrire strumenti e risorse che consentano agli studenti di apprendere in modi diversi. Gli strumenti multimediali consentiranno agli insegnanti di adattare l'insegnamento per soddisfare le diverse esigenze degli studenti, fornendo una varietà di modalità di apprendimento, come testi alternativi, supporti audio, video e interattività.

#### **3. Accessibilità**

Garantire che l'aula multimediale sia accessibile a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro capacità fisiche o cognitive. L'installazione di tecnologie assistive e l'adozione di contenuti multimediali accessibili consentiranno a tutti gli studenti di partecipare alle attività didattiche in modo indipendente e senza barriere.

#### **4. Coinvolgimento attivo**

Promuovere l'interazione e il coinvolgimento attivo degli studenti attraverso strumenti interattivi e risorse multimediali. Questo stimolerà la partecipazione degli studenti, favorirà l'interazione tra loro e promuoverà l'apprendimento collaborativo.

#### **5. Sensibilizzazione e accettazione**

Promuovere una maggiore sensibilizzazione e accettazione delle diversità all'interno della scuola e della comunità. L'aula multimediale inclusiva sarà un luogo in cui gli studenti potranno imparare a comprendere e apprezzare le differenze, favorendo un clima di rispetto e tolleranza.

#### **6. Competenze digitali**

Preparare gli studenti a un mondo sempre più tecnologico, in cui le competenze digitali sono fondamentali. L'uso delle tecnologie e delle risorse multimediali consentirà agli studenti di acquisire familiarità con strumenti che potranno essere utili nella vita quotidiana e nel percorso scolastico. Inoltre consentirà di migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento/apprendimento e di supportare le attività curriculari e/o aggiuntive previste dal P.T.O.F.

#### **7. Didattica innovativa**

Fornire agli alunni l'opportunità di cimentarsi con forme di espressione originali e metodologie didattiche innovative e stimolanti: didattica laboratoriale, didattica inclusiva, cooperative learning, didattica a classi aperte, peer to peer, flipped classroom. Favorire l'unità del processo educativo degli alunni attraverso attività e percorsi interdisciplinari.

### **OBIETTIVI:**

1. Promuovere un ambiente di lavoro inclusivo
2. Migliorare l'interazione e l'impegno degli studenti durante le lezioni
3. Potenziare le competenze digitali degli studenti attraverso l'uso di dispositivi elettronici
4. Accedere a una vasta gamma di risorse educative online
5. Garantire percorsi d'apprendimento personalizzati
6. Promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo, attraverso la didattica laboratoriale e cooperative learning
7. Promuovere l'apprendimento per scoperta
8. Incrementare l'interesse degli studenti grazie all'utilizzo di contenuti multimediali interattivi.
9. Migliorare le metodologie di insegnamento attraverso l'uso della vasta gamma di risorse digitali
10. Favorire lo sviluppo dell'autonomia
11. Sviluppare le capacità metacognitive e la capacità di trasferire gli apprendimenti nei diversi ambiti disciplinari

### **METODOLOGIE:**

- Didattica laboratoriale e a classi aperte
- Didattica inclusiva
- Didattica interdisciplinare
- Cooperative learning
- Peer to peer
- Flipped classroom

### **VALUTAZIONE**

Gli insegnanti attraverso osservazioni sistematiche monitoreranno il percorso didattico degli alunni.

## Come un'aula 4.0 potrebbe favorire le finalità, gli obiettivi e le metodologie sopraelencati:

1. Installazione di una **lavagna multimediale interattiva** che permetta agli insegnanti di creare e condividere contenuti multimediali, visualizzare risorse online e coinvolgere gli studenti in attività interattive rendendo le lezioni più dinamiche e coinvolgenti.
2. Implementazione di **chromebook con licenza** per permettere agli alunni di sviluppare competenze digitali e di un **carrello mobile elettrificato** per caricarli.
3. Dotazione di **banchi elettrificati** che consentano agli studenti di utilizzare dispositivi elettronici come chromebook, laptop o tablet durante le lezioni, per favorire l'apprendimento digitale e l'accesso a risorse online.
4. Dotazione di **tavoli di grandi dimensioni** per elaborati artistici a più mani, per esperimenti scientifici e attività di gruppo interdisciplinari.
5. Dotazione di **pouf** per realizzare un angolo accogliente per la lettura, l'ascolto, il dialogo.
6. Dotazione di **scaffalature e armadi** per organizzare i diversi materiali e renderli facilmente fruibili.