



VERBALE N. 2 DELIBERA N. 9
Prot. n. icsem_tn 6233 2.4 DD. 28/12/2016

Nell'anno 2016 addì 27 del mese di dicembre ad ore 20,30, convocato dal Presidente con regolare avviso a tutti i membri, si è riunito il Consiglio dell'Istituzione Scolastica presso la sala riunioni della SSPG di Fondo.

Sono presenti i signori:

1. Brentari Elena	rapp. genitori
2. Brolpasino Stefano	rapp. genitori
3. Endrizzi Nicola	rapp. genitori
4. Flaim Luca	rapp. genitori
5. Ianes Piera	rapp. genitori
6. Zuech Andrea	rapp. genitori
7. Albertini Miriam	rapp. insegnanti
8. Bertagnolli Sandra	rapp. insegnanti
9. Dalla Valle Francesca	rapp. Insegnanti
10. Graziadei Daniela	rapp. Insegnanti
11. Pellegrini Costantino	rapp. insegnanti
12. Traldi Christian	rapp. insegnanti
13. Clauser Antonella	rapp. personale non docente
14. Zini Maura	Dirigente Scolastico

Assenti: //.

Il responsabile amministrativo Clauser Antonella svolge la funzione di segretario verbalizzante.

Assume la Presidenza il signor Flaim Luca.

Il Presidente, dichiarato legale il numero dei presenti, proclama aperta la seduta e invita il Consiglio a discutere e deliberare in merito ai punti 2 all'ordine del giorno.

APPROVAZIONE PROGETTI SUGLI AMBIENTI DIGITALI E L'INNOVAZIONE DIDATTICA (DELIBERA GP N. 1877 DEL 01/11/2016)

Il Dirigente relaziona in merito. La Giunta provinciale, con deliberazione n. 1877 del 02/11/2016 ha approvato due bandi per il finanziamento di progetti educativi proposti e attuati dalle istituzioni scolastiche e formative provinciali per la realizzazione di ambienti di apprendimento digitalizzati volti alla personalizzazione dei processi di apprendimento e al potenziamento dei collegamenti tra apprendimento formale e informale. La scadenza delle domande era fissata per il 15 novembre 2016. L'Istituto ha presentato entro i termini tre progetti, ideati sulla base dei bisogni delle scuole. Due progetti sono stati ammessi a finanziamento per l'importo di € 20.000,00 e 25.000,00.

Il Dirigente illustra i progetti:

1. «Spazio e contesto per e-ducare» - bando atelier creativi

Lo spazio è il "terzo insegnante", una forza in grado di esercitare un'influenza positiva sui ragazzi e sulle loro possibilità d'apprendimento. L'ambiente, il contesto, lo spazio sono "educatori" e la loro organizzazione polifunzionale è essenziale per permettere l'espressione delle conoscenze e delle esperienze, della sensibilità e dell'emotività di ciascuno.

Via G. Garibaldi, 24 - 38013 Fondo (TN) Italia

tel. 0463.831134 - fax 0463.831746

segr.ic.fondo@scuole.provincia.tn.it - ic.fondo@pec.provincia.tn.it

Cod. Fisc. 92013780223

www.icfondorevo.it



Provincia
Autonoma
di Trento



Arredo e dotazione tecnologica dello spazio che è in via di predisposizione presso la SP di Cavareno.
2. Progetto «Spazio alternativo per l'apprendimento -Aula 3.0» - bando ambienti digitali
Rinnovo del laboratorio informatico della SP di Revò in un'ottica di flessibilità di spazi, arredi e strumentazione informatica.

I bandi prevedono che:

- l'istituzione scolastica richiedente sia in possesso di spazi idonei e disponibili alla realizzazione di ambienti digitali e connessione interne;
- l'istituzione scolastica richiedente si impegni ad approvare, in caso di ammissione al finanziamento della propria proposta progettuale, una specifica delibera degli organi collegiali.

Il Collegio dei Docenti nella riunione di data 16/12/2016 ha deliberato l'approvazione di entrambi i progetti.

Vista la L.P. n.5 del 07 agosto 2006;

Vista la delibera della Giunta provinciale n. 1887 di data 02/11/2016 con oggetto "Approvazione di due bandi per la concessione di finanziamenti di progetti per la realizzazione di atelier creativi e ambienti digitali proposti e attuati dalle istituzioni scolastiche e formative provinciali (legge provinciale 7 agosto 2006, n. 5 art. 16). Anno scolastico/formativo 2016/17";

Vista la comunicazione della PAT Servizio Istruzione e formazione del secondo grado, Università e ricerca prot. n. S166/2016/652096/26.3/DC-SE di data 05/12/2016 dell'approvazione della graduatoria e concessione del finanziamento per la realizzazione di "Atelier creativi e laboratori per le competenze chiave";

Vista la comunicazione della PAT Servizio Istruzione e formazione del secondo grado, Università e ricerca prot. n. S166/2016/702696/26.3/DC-SE di data 21/12/2016 (anticipata per mail in data 14/12/2016) della concessione del finanziamento per l'attuazione di progetti educativi per la formazione e il miglioramento delle competenze attraverso lo sviluppo di ambienti digitali;

Vista la delibera del Collegio dei Docenti di data 16/12/2016;

Il Presidente pone in votazione **l'approvazione dei progetti sugli ambienti digitali e l'innovazione didattica (delibera GP n. 1877 del 02/11/2016);**

Il Consiglio d'Istituto con voti:
favorevoli n. 14, contrari n. 00, astenuti n. 00

DELIBERA

di approvare i progetti sugli ambienti digitali e l'innovazione didattica ammessi a finanziamento:

- SPAZIO E CONTESTO PER "E-DUCARE"
- AULA 3.0.

come da allegate schede descrittive che costituiscono parte integrante e sostanziale della presente delibera.

Letto, confermato e sottoscritto.

IL SEGRETARIO VERBALIZZANTE

(Clauser Antonella)



IL PRESIDENTE

(Flaim Luca)

Via G. Garibaldi, 24 - 38013 Fondo (TN) Italia

tel. 0463.831134 - fax 0463.831746

segr.ic.fondo@scuole.provincia.tn.it - ic.fondo@pec.provincia.tn.it

Cod. Fisc. 92013780223

www.icfondorevo.it



**PROGETTO EDUCATIVO PER LA REALIZZAZIONE DI ATELIER CREATIVI E LABORATORI
PER LE COMPETENZE CHIAVE
NELL'AMBITO DEL PIANO PROVINCIALE SCUOLA DIGITALE (PPSD)
A.S. 2016/2017**

articolo 16 della legge provinciale 7 agosto 2006, n. 5

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO: **SPAZIO E CONTESTO PER "E-DUCARE"**

DESCRIZIONE SINTETICA (massimo 8000 caratteri) delle motivazioni e degli obiettivi che si intendono perseguire:

Presso la scuola primaria Carlo Collodi di Cavareno si sta rendendo disponibile, in seguito ad un intervento di riqualificazione di un piano dell'edificio scolastico, un'ampia superficie, pari a circa 130 mq.

L'intervento è stato predisposto dall'amministrazione comunale che ha fatto propria l'istanza presentata dalla scuola di poter disporre di spazi ampi e flessibili, per una didattica innovativa e inclusiva, al passo con i tempi.

Come afferma Loris Malaguzzi, "quello che i bambini imparano non è il risultato automatico di ciò che viene loro insegnato. Piuttosto, è dovuto in gran parte al fare proprio dei bambini come una conseguenza delle loro attività e delle nostre risorse". Lo spazio è il "terzo insegnante," una forza in grado di esercitare un'influenza positiva sui ragazzi e sulle loro possibilità d'apprendimento. L'ambiente, il contesto, lo spazio sono "educatori" e la loro organizzazione polifunzionale è essenziale per permettere l'espressione delle conoscenze e delle esperienze, della sensibilità e dell'emotività di ciascuno.

Per questo è di fondamentale importanza in ambito scolastico la scelta di un arredo multifunzionale e differenziato per caratteristiche e possibilità. Gli strumenti e gli arredi collocati negli spazi didattici devono consentire libertà di movimento e sperimentazione, per favorire la creatività degli studenti, rafforzandone predisposizioni naturali e conoscenze.

Lo spazio educativo deve essere quindi predisposto in modo da facilitare ed assecondare le idee, le sperimentazioni, i gusti di ogni alunno proponendo una gran varietà di stimoli, orientando, facilitando la scoperta di sé, degli altri e del mondo. Tanti sono i ragazzi, altrettanti sono i modi di imparare; è perciò indispensabile la progettazione di un ambiente sicuro ma che sappia offrire stimoli innumerevoli, sempre diversi ed interessanti, fattori questi fondamentali per l'apprendimento, il consolidamento di conoscenze e lo sviluppo di relazioni positive con sé, con gli altri. La vera sfida è quella di riuscire a trovare il giusto equilibrio tra elementi permanenti, che rendono gli spazi riconoscibili, ed elementi variabili. Un giusto bilanciamento delle due componenti permette di agire liberamente, modificando efficacemente e velocemente gli spazi, ma anche di sfruttare al meglio le possibilità offerte da elementi fissi che costituiscono il volto consueto e riconoscibile che trasforma uno spazio in un luogo significativo. L'organizzazione dello spazio, il modo in cui esso viene arredato e le possibilità offerte dai suoi elementi, giocano un ruolo importante per la creazione e la percezione di un ambiente positivo, in grado di incidere concretamente. Sentirsi al sicuro, sentire di poter controllare lo spazio in cui ci si trova, di poterlo modificare ma di riconoscerlo sempre, sono fattori che influenzano in modo determinante la percezione, la voglia di scoprire, provare, sperimentare. È fondamentale riuscire a stabilire profonde connessioni tra uno spazio e l'altro (connessioni che leghino ma non limitino), aumentando la presenza di elementi che permettano modificazioni funzionali ma non permanenti dello stesso.

Le giornate scolastiche hanno ritmi diversi e prevedono lo svolgimento di una vasta gamma di attività: lavori di gruppo, attività individuali, attività laboratoriali, momenti di relax e momenti di svago. Gli spazi devono permettere modificazioni funzionali rapide e veloci, in grado di adattarsi alle necessità didattiche. I vari elementi devono permettere, senza creare confusione o senza richiedere troppo tempo, di configurare in molti modi diversi uno stesso spazio mantenendolo al contempo ben strutturato ed organizzato.

Le moderne tecnologie e lo sviluppo di nuove frontiere nel campo dell'insegnamento scolastico hanno consentito lo sviluppo di diversi prodotti per diverse necessità. Nel progetto che si intende realizzare tutti i materiali ed arredi di cui viene dotato lo spazio devono essere accomunati da un denominatore comune: il prendersi cura della salute dei loro utilizzatori nella massima flessibilità possibile. Tutti i componenti che costituiscono il progetto devono essere attentamente selezionati, sicuri ed ergonomici, facili da spostare e configurare per assecondare le esigenze reali di un insegnamento in continua evoluzione. È corretto parlare di "laboratori d'apprendimento" proprio perché le peculiarità degli elementi che costituiscono lo spazio, lo rendono un qualcosa da reinventare giorno per giorno, un "laboratorio" per sviluppare nuovi metodi di insegnamento e nuovi modi di imparare. Un laboratorio dunque dove sperimentare la propria scuola e decidere quella di domani. Setting di apprendimento flessibili offrono nuove prospettive, aumentando le possibilità didattiche.

Obiettivi del progetto sono quindi:

1. dotare questo spazio di un arredo funzionale e facilmente adattabile per permettere ad insegnanti ed alunni di poter configurare autonomamente il proprio spazio modificandolo in base alle proprie necessità e quindi predisporre ambienti d'apprendimento secondo desideri e necessità individuali e non secondo standard prefissati
2. mettere a disposizione dispositivi digitali di fruizione individuale (10-15 notebook portatili) e di fruizione collettiva (1 Lim) supportati da una rete locale e connessione wireless a internet
3. predisporre postazioni di lavoro relative alle diverse aree di apprendimento: scientifica, linguistica, storico-antropologica, artistica, umanistica, musicale, ... per uno sviluppo integrato delle competenze disciplinari e trasversali. Verranno posizionati qui materiali già in uso presso il plesso o co-progettati da alunni ed insegnanti. I setting di apprendimento risultano così adatti allo sviluppo della creatività e della manualità, all'implementazione di metodologie basate sulla peer tutoring, sulla didattica attiva e inclusiva.

4. mantenere il collegamento con l'ambiente naturale esterno per permettere all'atelier di estendersi e costituire un continuum con lo spazio verde verso il quale si apre quasi direttamente

5. strutturare lo spazio in modo aperto così da renderlo fruibile anche dal territorio e per attività rivolte agli insegnanti.

L'infrastruttura elettrica ed informatica, la scelta dei materiali per la pavimentazione, la scelta dei colori per le pareti vengono realizzati in co-progettazione con l'ufficio tecnico comunale; l'amministrazione comunale ne sostiene i costi. Ciò in ottica di attenta valutazione di aspetti legati alla sicurezza e di analisi delle potenzialità che le scelte di materiali e colori portano con sé in termini di benessere, piacevolezza, energia.

La disponibilità in termini di dimensioni e di flessibilità dello spazio consente lo svolgimento di attività diversificate per singola classe, gruppi di classi (verticali, aperti, ecc.), in plenaria, per piccoli gruppi, ecc. L'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività. Un setting d'aula variabile e coerente con le diverse fasi dell'attività didattica.

Tutte le fasi di predisposizione dell'ambiente verranno monitorate da un gruppo di coordinamento costituito dal dirigente, alcuni docenti del plesso e da personale dell'ufficio tecnico comunale. Nella valutazione dell'efficacia del progetto si terrà conto della quantità di artefatti prodotti, del numero e della tipologia di utilizzo dell'atelier da parte di classi, gruppi di alunni e di soggetti esterni; verranno monitorati infine gli accessi alla biblioteca digitale, ai materiali resi disponibili sul sito, la partecipazione al forum, il livello di soddisfazione di studenti, docenti e genitori.

ULTERIORI ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL PROGETTO

Programmazione di azioni proposte ai fini della documentazione e divulgazione dell'esperienza sul proprio sito ai fini della fruibilità da parte di tutti docenti dell'istituto e degli altri istituti scolastici della Provincia autonoma di Trento, con documentazione delle azioni realizzate:

Il progetto prevede di fornire ampia accessibilità e diffusione delle azioni realizzate mediante creazione di una sezione didattica specifica sul sito dell'istituto e pubblicazione:

- della documentazione relativa ai percorsi laboratoriali e alle buone prassi attivate;
- di una biblioteca digitale degli artefatti prodotti dagli alunni.

Verrà inoltre attivato un forum di condivisione e informazione aperto ai docenti dell'istituto e a quelli delle scuole della provincia di Trento.

Presenza/attivazione nel sistema informativo della scuola di ambienti virtuali di apprendimento a supporto del progetto presentato. (Ad es. piattaforma di e-learning, blog, biblioteca digitale, wiki, strumenti di office automation in rete - di tipo Google documenti -, ecc.):

Il progetto si avvale della disponibilità del sistema informativo della scuola mediante:

- attivazione di un percorso online caricato sulla piattaforma di e-learning della scuola, in rafforzamento alla formazione d'aula;
- realizzazione di una biblioteca digitale contenente la descrizione/representazione degli artefatti prodotti nell'atelier;
- creazione di una comunità online degli insegnanti coinvolti per la condivisione e l'elaborazione delle esperienze e buone prassi educative con il supporto degli strumenti delle Google Apps for Education.

**PROGETTO EDUCATIVO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DIGITALI
PER IL RAFFORZAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI DI STUDENTI E INSEGNANTI
PROPOSTI E ATTUATI DALLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE E FORMATIVE PROVINCIALI**

A.S./A.F. 2016/2017

articolo 16 della legge provinciale 7 agosto 2006, n. 5

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO: **AULA 3.0**

DESCRIZIONE SINTETICA (massimo 8000 caratteri) delle motivazioni e degli obiettivi che si intendono perseguire:

Il progetto nasce dall'esigenza di rinnovare il laboratorio informatico della Scuola primaria di Revò.

Si sceglie di trasformarlo creando uno "spazio alternativo per l'apprendimento" con la caratteristica fondamentale della flessibilità, un laboratorio attivo di ricerca. La progettazione e l'attuazione di uno spazio così inteso implicano la correlazione di alcuni elementi fondamentali:

l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e alla didattica; l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione; l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Si tratta quindi di creare uno spazio per l'apprendimento che coniughi l'innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale, dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente per acquisire conoscenze e competenze in modo semplice.

Nell' "Aula 3.0" le tecnologie digitali e gli arredi si muovono in stretta relazione con gli spazi, che vengono modificati ogni volta in base alle esigenze didattiche.

Grazie a questa strutturazione sarà possibile mettere in atto processi di apprendimento fondati sull'esperienza e sull'indagine ed elevare la qualità dell'apprendimento, nella convinzione che a ciò sia funzionale prima di tutto la revisione delle modalità di lavoro che si svolgono in classe.

Dal punto di vista dell'insegnante fare lezione in un' "Aula 3.0", attrezzata con nuove tecnologie e arredi funzionali, è senza dubbio stimolante e molto diverso dal fare lezione in modo tradizionale. In un ambiente così strutturato, non si può improvvisare, fare una lezione e basta, interrogare gli alunni uno a uno, né si possono usare il libro di testo; è necessario invece progettare un intervento didattico strutturato e interattivo, molto diverso dalla solita didattica frontale.

Dal punto di vista dello studente la nuova aula-laboratorio permette di usufruire della tecnologia e di un'organizzazione di spazi e arredi a supporto di un apprendimento attivo basato sul problemsolving con interazioni continue studente/docente, studente/studente e favorire così apprendimenti significativi finalizzati all'acquisizione di competenze disciplinari e trasversali. Le postazioni sono costituite da banchi modulari e componibili per il lavoro a gruppi. Sono presenti 1/2 lavagne interattive con relativo videoproiettore collegabile con ogni tipo di device in uso da studenti e insegnanti (PC/portatili). I nuovi spazi per la didattica sono sufficientemente flessibili e consentono lo svolgimento di attività diversificate, per più classi, gruppi di classi (verticali, aperti, ecc.), in plenaria, per piccoli gruppi, ecc. In essi l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività.

Un setting d'aula variabile e coerente con le diverse fasi dell'attività didattica.

A supporto di tutto ciò si ritiene di installare un software per la gestione della classe, basato su Cloud, con sistema di gestione delle proiezioni visualizzabile sulla lavagna o su singolo dispositivo come strumento di produzione dei gruppi di studenti, che permetta di lavorare eventualmente anche da remoto.

Attività possibili:

- attività in gruppo
- discussione e brainstorming
- esposizione/introduzione/sintesi a cura del docente
- presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti
- esercitazioni che coinvolgono tutta la classe ecc.

Con l'implementazione del progetto aula 3.0 si vuole ottenere uno spazio utilizzabile da tutte le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado di Revò (i due edifici scolastici sono attigui) per permettere di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato.

Sarà possibile l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici.

L'aula inoltre permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di:

- apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT
- sviluppare una didattica collaborativa di classe
- facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti
- condividere i registri informativi e altri strumenti e software didattici usufruibili on line
- accedere al portale della scuola
- saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- gestire in modalità utile e non solo ludica Internet
- aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie

La struttura dell'aula permetterà di avere 1/2 punti di visualizzazione che saranno d'ausilio al docente ma soprattutto agli allievi per ricercare e soprattutto elaborare i contenuti didattici più adatti a loro.

Arredi mobili ed ergonomici per la modularità e la gestione facile di creazione di gruppi nell'aula.

Il processo cognitivo sarà sempre governato dall'insegnante che però darà la possibilità agli allievi di usufruire di un elevato grado di indipendenza e di collaborazione tra di essi.

La configurazione dell'aula, già dotata di rete e connessione internet, prevede:

- 1/2 LIM touch con videoproiettore incorporato e supporto di un PC per lezioni frontali e didattica collaborativa;
- arredi didattici collaborativi;- notebook portatili a disposizione degli allievi per maggior indipendenza nella ricerca di fonti e rielaborazione dei contenuti;- collegamento wireless;- un armadio in cui riporre e ricaricare i notebook;- software collaborativo di supporto alla classe che permetta di condividere e/o modificare le lezioni, anche da casa, e dia la possibilità al docente di effettuare verifiche periodiche in modo automatico ed oggettivo.

Il presente progetto è stato elaborato con il coinvolgimento di molti soggetti operanti all'interno dell'Istituto: docente referente per le tecnologie, insegnanti della scuola primaria e secondaria, tecnico informatico, responsabile amministrativo, dirigente. Il progetto coinvolge tutti i docenti e le classi della SP di Revò e della SSPG di Revò. Il numero dei docenti non risulta consistente, se considerato in relazione al numero totale dei docenti in organico, esso appare invece significativo se messo in relazione al numero dei docenti che operano nelle due scuole coinvolte (100%); non va da ultimo dimenticato che i docenti in organico sono distribuiti su 10 sedi. Le diverse fasi di realizzazione del progetto e la verifica della sua efficacia saranno affidate al gruppo di lavoro che lo ha predisposto. Per la valutazione si utilizzeranno i seguenti indicatori: numero di accessi di classi/gruppi della SP e della SSPG, documentazione caricata sul sito, accessi alla biblioteca digitale, partecipazione al forum, esiti del questionario di soddisfazione docenti e studenti.

ULTERIORI ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL PROGETTO

Programmazione di azioni proposte ai fini della documentazione e divulgazione dell'esperienza sul proprio sito ai fini della fruibilità da parte di tutti docenti dell'istituto e degli altri istituti scolastici della Provincia autonoma di Trento, con documentazione delle azioni realizzate:

Il progetto prevede di fornire ampia accessibilità e diffusione delle azioni realizzate mediante pubblicazione sul sito Internet dell'istituto:

- della documentazione relativa ai percorsi laboratoriali e alle buone prassi attivate;
- di una biblioteca digitale con le unità di lavoro e i "prodotti" realizzati dagli studenti.

Verrà inoltre attivato un forum di condivisione e informazione aperto ai docenti dell'istituto e a quelli delle scuole della provincia di Trento.

Presenza/attivazione nel sistema informativo della scuola di ambienti virtuali di apprendimento a supporto del progetto presentato. (Ad es. piattaforma di e-learning, blog, biblioteca digitale, wiki, strumenti di office automation in rete - di tipo Google documenti -, ecc.):

Il progetto si avvale della disponibilità del sistema informativo della scuola, in particolare di Google apps for education (drive, classroom,), sia per la comunicazione interna tra i docenti e gli alunni coinvolti nel progetto, sia per la creazione di una biblioteca digitale e di una comunità online di insegnanti che condividono ed elaborano esperienze e buone prassi educative.