



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



## MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE DI TRESCORE BALNEARIO

*Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado*

Data e n. Prot. (vedasi segnatura)

Trescore Balneario

-AI DOCENTI

-AI GENITORI

-ALLE AMM.NI COMUNALI

-AI DSGA

### OGGETTO: SPAZI GENERATIVI DI INCLUSIONE E DI DIDATTICA INNOVATIVA-WORK IN PROGRESS

All'insegna di una precisa visione pedagogica in direzione dell'inclusione e della didattica innovativa, in questi ultimi anni, la Dirigente Scolastica è stata diretta promotrice della partecipazione a diversi bandi (atelier creativi, STEM, Coding e Robotica, PON FESR, Piano Nazionale Scuola Digitale, etc), finalizzati all'introduzione di didattica innovativa e alla predisposizione di nuovi spazi laboratoriali e polifunzionali per agire nuove logiche (es. cattedra del docente non presente, etc.)

Nel settembre 2021 avete ricevuto l'informativa dell'evoluzione in corso, disponibile al seguente link <https://www.ictrescorebalneario.edu.it/spazi-generativi-di-inclusione-lavori-in-corso/>; a breve tale informativa sarà aggiornata con i nuovi 5 ambienti realizzati, 3 presso la primaria di Trescore e 2 presso la Secondaria di Trescore.

*Si ritiene fare cosa utile e gradita comunicare lo stato dei lavori e gli orizzonti educativi sottesi:*

#### LABORATORIETÀ STEM DIFFUSA

Promuovere la realizzazione di spazi laboratoriali e la dotazione di strumenti digitali idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) da parte della scuola: l'innovazione delle metodologie di insegnamento e apprendimento delle STEM nella scuola rappresenta una sfida fondamentale per il miglioramento dell'efficacia didattica e per l'acquisizione delle competenze tecniche, creative, digitali, delle competenze di comunicazione e collaborazione, delle capacità di problem solving, di flessibilità e adattabilità al cambiamento, di pensiero critico.

*Elenco di massina degli acquisti effettuati per l'introduzione del pensiero computazionale e della robotica educativa in un'ottica verticale dall'Infanzia alla Secondaria di 1° Grado*

- Bee Boot
- Lego WeDo
- Lego Spike Prime
- Lego MINDSTORMS EDUCATION
- SEED STEM KIT e Arduinio Science Kit Fisic Lab per la realizzazione di prototipi ed esperimenti scientifici con l'acquisizione di dati in tempo reale
- Realizzazione aula STEM presso Secondaria di 1°

#### BYOD/ BYOR (Build Your Own Robot) e della robotica industriale

- droni

- Braccio robotico
- allestimento del nuovo laboratorio di tecnologia (con i nuovi arredi)
- etc.

### **LANS (Lingua, arte, narrazione e Storytelling) e Labory Factory**

Contrastare la povertà e l'emergenza educativa potenziando competenze di base nella letto-scrittura e nella comunicazione orale e scritta a sostegno delle abilità personali e di relazione, in chiave di cittadinanza attiva:

a) realizzazione di laboratori linguistici, di story telling, anche per il potenziamento delle abilità tecniche digitali (laboratori di video making per campagne di cittadinanza attiva e superamento del gap tecnologico acquisire padronanza nelle tecniche e nelle tecnologie dei nuovi linguaggi, fotografia, videoclip, cortometraggi realizzazione di prodotti multimediali con diverse app utilizzo di strumenti tecnologici per riprese, montaggio script di video etc).

*Elenco di massima degli acquisti effettuati :*

- Stampante 3 D
- Laser cut
- Video Making
- Attrezzatura specifica
- Chromebook
- Pc ibridi (tablet e pc più Stylus pen)
- allestimento del nuovo laboratorio di tecnologia (con i nuovi arredi)

### **Innovamenti**

Progetto nazionale dedicato alla diffusione delle metodologie didattiche innovative, rivolto a docenti e alunni dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di secondo grado, curato dalle Équipe formative territoriali, nell'ambito delle azioni del PNSD. L'obiettivo è promuovere esperienze di apprendimento in classe con l'utilizzo di metodologie innovative anche con mezzi poveri:

- gamification,
- inquiry based learning (Ibl),
- storytelling,
- tinkering e hackathon.

### **Attività che hanno preso avvio e/o avviate a breve**

- i primi laboratori di coding e robotica presso la Secondaria di Trescore (avviati)
- il primo laboratorio di coding e robotica educativa per la Primaria (classe pilota 5A Zandobbio in avvio)
- laboratorio di videomaking, stampante 3d, laser cut per la Secondaria di Trescore (in avvio);
- attività "informatiche" presso l'infanzia Statale " E. Cantamessa" (avviate);
- sperimentazione pc Ibridi (primaria Entratico e una classe Primaria di Trescore avviate)
- sperimentazione monitor interattivi<sup>1</sup> (la nuova frontiera tecnologica) in alternativa alla LIM (2A Primaria Cenate Sopra)

Cordiali saluti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
DOTT.<sup>SSA</sup> RAFFAELLA CHIODINI

*Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa.  
L'originale è firmato digitalmente ed è conservato al Registro Protocollo BGIC883005 di cui all'intestazione.*

*Responsabile e referente del procedimento: il Dirigente Scolastico  
Telefono: 035 940086*

<sup>1</sup> Sono in arrivo 30/31 monitor interattivi da collocare in aule/spazi senza LIM