



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

ISTITUTO COMPRENSIVO “VIA T. MOMMSEN, 20”

00179 Roma – Via T. Mommsen, n.20 – tel.06 787849 – 06 78398074
rmic8cu003@istruzione.it – rmic8cu003@pec.istruzione.it – www.mommsen.gov.it
C.M. RMIC8CU003 – C.F. 97199450582 – Distretto XVII – CUFE: UF8KYX

Progetto “Atelier creativi” e per le competenze chiave nell’ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) Titolo del progetto: “SAPER E SAPER FARE”

C U P : D 8 6 G 1 6 0 0 2 6 0 0 0 1 - C I G : Z F 6 2 0 7 A E 7 5

RELAZIONE FINALE ILLUSTRATIVA

- VISTO** che il MIUR - Dipartimento per la Programmazione delle risorse umane, finanziarie e strumentali, ha emanato l’Avviso prot. n. 5403 del 16/03/2016, avente per oggetto la realizzazione, da parte delle Istituzioni scolastiche ed educative statali del primo ciclo di istruzione, di **atelier creativi e per le competenze chiave** nell’ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD);
- VISTO** che l’Istituto ha inoltrato l’istanza di partecipazione, corredata dalla propria proposta progettuale volta alla realizzazione di un *Atelier standard* (ad alta flessibilità) strutturato in sezioni: produzione tutorial e-learning, introduzione all’elettronica open-hardware, progettazione/realizzazione di artigianato digitale a taglio laser e stampa 3D;
- VISTO** che il MIUR, con nota MIUR prot. A000DGEFID/20598 del 14/06/2017, ha comunicato a questa Istituzione Scolastica l’ammissione al finanziamento per la realizzazione del progetto: “*Atelier creativi e competenze chiave nelle istituzioni scolastiche del primo ciclo di istruzione*”, nell’ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale per l’importo di € **15.000,00**;
- VISTA** la convenzione - Prot. n. 1324/U del 21/03/2017 - conclusa con i partner: Municipio Roma VII (ex IX), Associazione Officine Roma Makers Aps, Cooperativa Sociale Meta Onlus, Ente Parco Regionale Dell’Appia Antica;
- VISTO** il documento di stipula del contratto del 31/01/2018 con la Ditta ASSINFONET Srl, relativo alla RDO n. 1823368 su MEPA per l’affidamento della fornitura di beni necessari alla realizzazione del progetto;



Si è potuto procedere all'acquisto della seguente **fornitura**:

- N. 3 stampanti 3D
- N. 2 Plotter CNC da taglio - A3
- N. 1 tagliatrice laser CO₂
- N.11 kit micro: BIT
- N. 5 PC desktop
- N. 1 stazione saldante
- N. 3 multimetri digitali

La realizzazione dell'Atelier è stata progettata come laboratorio creativo, spazio innovativo con speciale vocazione all'inclusività, da aprire all'utenza scolastica e al territorio anche in orario extra scolastico.

I NOSTRI PARTNER

Le attrezzature, che sono state momentaneamente collocate nell'aula multimediale al fine di renderle immediatamente operative e disponibili per corsi di formazione ai docenti e attività didattiche con gli alunni, saranno ospitate in un ampio locale ancora da ristrutturare e risanare grazie al contributo del *Municipio Roma VII*.

L'*Associazione Officine Roma Makers*, che ha collaborato alla progettazione con il team dell'innovazione digitale, sarà parte attiva cofinanziando il progetto mediante attività di formazione per i docenti dell'Istituto e supporterà lo stesso gestendo il laboratorio negli orari extracurricolari.

La *Cooperativa Sociale Meta Onlus* fornirà il suo supporto a sostegno dell'inclusività sociale.

L'*Ente Parco Regionale dell'Appia Antica* sosterrà la realizzazione di attività didattiche che prevedano l'uso del laboratorio e siano finalizzate alla conoscenza e al rispetto dell'ambiente.

LA MISSION DEL LABORATORIO

La sfida del nostro progetto è quella di realizzare in modo funzionale spazi innovativi flessibili comunque trasversali, ad alto contenuto didattico, partendo da ciò che a scuola già c'è e possa essere valorizzato in un'idea didattica nuova e predisponendo strumenti che spazino dal piano di lavoro di falegnameria, alla stampante 3D, al disegno CAD, al coding, al PC, al cacciavite, alla stazione saldante, al tablet, alla realtà aumentata, etc..., per diventare all'occorrenza bottega, laboratorio, officina, sala di arte, luogo di ricerca, lettura e studio.

L'atelier è un ambiente ad *alta flessibilità*, in quanto consente l'utilizzo di tecnologie didattiche per la promozione delle materie STEM e di vari linguaggi, tramite metodologie di *problem solving*, *cooperative learning*, didattica attiva e laboratoriale.

L'obiettivo primario dell'atelier, infatti, è quello di realizzare una *scuola per tutti*, coinvolgendo le studentesse e gli studenti nell'acquisizione di solide competenze chiave, disciplinari, sociali e di cittadinanza attiva anche grazie al supporto di modalità didattiche mediate dalle ICT.



Compito della scuola, in questa fase storica, è contribuire all'acculturazione tecnologica di tutti, nella prospettiva dell'educare a vivere consapevolmente e democraticamente nella società dell'informazione e della comunicazione. Si tratta di gestire e valorizzare i nuovi sistemi tecnologici con funzione cognitiva ed educativa, di contribuire nella formazione dei futuri cittadini immersi in una realtà di informazione e conoscenza da dover saper interpretare e gestire in modo creativo.

LE ESPERIENZE PREGRESSE

La progettazione dell'atelier e il sostegno ricevuto da parte del Dirigente, dei genitori, degli operatori sul territorio, hanno creato un grande interesse ed entusiasmo verso le attività che potrebbero essere realizzate nel laboratorio. Sono fiorite varie iniziative e progetti di *coding*, *making*, *tinkering*, visite ai *FabLab* romani, tra cui:

- Progetto: Costruire facendo 3D (nell'ambito del PON FSE Inclusione sociale)
- Progetto: Viva la geometria! Geometria viva! (nell'ambito del PON FSE Inclusione sociale)
- Giornale online "Hey Mommsen" (nell'ambito del PON FSE Inclusione sociale)
- Progetto coding (imparo a pensare)
- Progetto: Algoritmi per bambini
- Progetto: Cre-attiva
- Giornata studio a Mondo Digitale con primo approccio alla stampa 3D
- Progetto "Stampanti 3D" (in collaborazione con l'Istituto secondario di II grado L. Pirelli)
- Lezione di robotica (in collaborazione con la Fondazione Impara Digitale)
- Partecipazione al *Tablet school* con il workshop "Costruire facendo 3D"
- Partecipazione al *Game@school*, l'Olimpiade Nazionale del videogioco nella didattica (una squadra, formata da quattro dei nostri alunni, si è aggiudicata il secondo premio a livello nazionale)

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(Prof. Federico Spanò)

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice dell'Amministrazione Digitale e norme ad esso connesse