

Progetto Atelier

A 1 Descrizione dell'idea 998

Intendiamo creare un Atelier creativo-multimediale ad alta flessibilità. Arte e immagine, tecnologia, musica, informatica saranno il punto di osservazione e di produzione privilegiato per favorire il passaggio alla multidisciplinarietà. Si progetteranno:

animazioni digitali su problematiche sociali/ambientali:

dalla lettura del testo all'ideazione di animazioni **stop-motion**. Si disegnano i personaggi a mano e con software di disegno, si stampano 3D. A foto trattate in videoediting, si aggiungono musiche digitali, film e dialoghi.

riproduzioni artistiche in 3D Lettura dell'opera "cosa c'è dietro?"

Contestualizzazione storico culturale dell'opera.

elaborazione con software 3d per una lettura "alternativa"

selezione e stampa 3D di elementi significativi

rielaborazione creativa con software al fine di produrre **giochi interattivi** da condividere e costruire **pop-up**.

ideazione di marchi o logotipi adesivi da stampare per aziende locali.

robotica: programmare un robot Scratch, disegnare fumetti con un robot plotter

A 2 Design delle competenze attese 975

La nostra scuola possiede un curriculum di Istituto basato sulle competenze, lavora per dipartimenti e si condividono percorsi comuni. Nell'ottica della didattica laboratoriale, il progetto coinvolge il maggior numero possibile di studenti e docenti nella progettazione e realizzazione di compiti di realtà multidisciplinari da valutare in termini di competenze chiave (standard di accettabilità):

- muoversi in contesti scolastici non convenzionali
- dimostrare spirito critico e di imprenditorialità
- ideare, pianificare, realizzare e gestire un processo creativo, applicando le regole dei linguaggi specifici, confrontando, valutando e scegliendo tecniche anche differenti, da quelle tradizionali a quelle più recenti come i new media,
- usare i saperi per affrontare compiti di realtà tra creatività e manualità,
- riconoscere e/o applicare i diversi contributi disciplinari
- collaborare in gruppo per la realizzare un compito di realtà
- riconoscere l'importanza che ogni ruolo ricopre nel gruppo
- rispettare e condividere le regole specifiche della vita di laboratorio,
- abituarsi a valutare il proprio operato in modo oggettivo

A3 Progettazione partecipata 846

Il progetto ci permette di:

- aprire l'Atelier a insegnanti, esperti, genitori, ex allievi
- coinvolgere gli studenti in orario scolastico

La progettazione del nostro Atelier si può definire partecipata in quanto il nostro tim ha progettato l'Atelier con:

- figure ricche di esperienza dell'Università delle tre età della provincia di Asti, che organizza corsi di disegno, grafica, bricol-art, fotografia, modellistica, ceramica nella nostra scuola,
- genitori,

e richiesto la partecipazione di:

- professionisti nel campo informatico e grafico dell'Associazione Ethica, con la quale è già in atto un paternariato (cfr. <http://www.ethicaforum.it/chi-siamo.html>),
- ex alunni con esperienza scolastica o lavorativa in aziende nel settore informatico e grafico

B Coerenza con il piano dell'offerta formativa: 660

La realizzazione dell'Atelier creativo è coerente con il Piano dell'offerta formativa della nostra Scuola:

- progettare una scuola inclusiva, promuovendo l'interazione tra bambini e la realtà che li circonda
- far crescere la comunità scolastica attivando forme di collaborazione con associazioni del territorio
- promuovere le competenze irrinunciabili di cittadinanza programmando compiti di realtà
- potenziare la didattica laboratoriale utilizzando le tecnologie

C Enti pubblici o privati coinvolti

1. UTEA, Università delle tre età, Provincia di Asti
2. Associazione ETHICA con sede ad Asti
3. Rappresentanti dei genitori ed ex alunni
4. Comune

D Coinvolgimento nell'attività didattica degli stessi al funzionamento e alle attività dell'atelier 945

1 L'Atelier sarà aperto a Insegnanti e corsisti dell'Utea. Collaboreranno con docenti e ragazzi della nostra scuola per realizzare alcune attività. Es.

- design: ideazione di oggetti e loro realizzazione per lo spettacolo teatrale al Teatro Alfieri di Asti (dall'artefatto manuale di argilla al prototipo digitale 3D)
- moda tra arte e tecnologia: ideare e decorare una maglietta in stile etnico ispirandosi a culture diverse (dalla pittura su stoffa all'utilizzo del vinile).

2 Esperti della Associazione culturale Ethica collaborano con insegnanti e alunni per un progetto di miglioramento degli ambienti scolastici per rendere la "nostra scuola ANCHE bella". In seguito a un monitoraggio per raccogliere i bisogni della comunità scolastica, abbiamo progettato una scuola colorata e l'Atelier creativo multimediale che vorremmo.

3 Genitori esperti nell'utilizzo delle tecnologie 3D saranno impegnati nel funzionamento dell' Atelier o in attività di formazione; gli ex alunni saranno coinvolti nel funzionamento della robotica con gli studenti.

4 Il Comune garantisce eventuali adattamenti edilizi

F Indicare contratto o convenzione attivamente

La scuola è dotata di connessione internet con contratto apposito (Fornitura C.S.I. Regione Piemonte D.D. 1060 del 17 luglio del 2014)

G Adeguatezza degli spazi 954

L'Atelier che si vuole realizzare è in un' aula rettangolare non convenzionale di 60 m². Da sopralluogo la comunità scolastica ritiene funzionale creare all'interno dell'Atelier zone specializzate separate con l'ausilio di arredi mobili, per consentire l'allestimento di una stazione audio-video editing, uno studio creativo digitale e uno spazio dedicato alla robotica dove creare un apposito percorso.

Ciò consentirà di riunire in ambienti separati gruppi diversi di lavoro. Gli studenti/fruitori potranno utilizzare i dispositivi fissi nell'ambiente, interagendo con dispositivi personali o utilizzare i dispositivi mobili delle classi 2.0. La connessione internet è fruibile da tutti in maniera protetta, le strumentazioni richieste garantiranno molteplici attività.

Stazione audio-video editing

PC desktop alte prestazioni

software audio-video

2 Monitor 24"

2 telecamere

Mixer audio + con monitor audio

3 Faretto con piantana

coppia di radio microfoni e 3 panoramici

Studio creativo digitale

Kit Lim

workstation PC

document camera

software disegno 3D

scanner e stampante 3D

estrusore stampante 3D

vynil plotter

Studio robotica

kit di robotica

Robot xyPlotter

H Realizzazione di un progetto che prevede l'impiego di strumenti per l'inclusione o l'integrazione

Nella nostra scuola le nuove tecnologie sono riconosciute come uno strumento flessibile a sostegno dell'apprendimento per tutti gli studenti, specialmente per disabili e alunni con bisogni educativi speciali. Anche questo progetto tende a favorire l'inclusione e l'integrazione di persone con tipologie diverse di disabilità. La predisposizione di un Laboratorio creativo digitale, e con strumenti che utilizzano il linguaggio Scratch, consentirà l'interazione di tutti i ragazzi in attività di ideazione, progettazione e realizzazione anche in progetti a classi aperte.

L'Atelier sarà in un' aula rettangolare di 60 m². La comunità scolastica ritiene funzionale creare nell'Atelier zone specializzate separate con arredi mobili, per consentire l'allestimento di tre studioli. Ciò consentirà di riunire in ambienti separati gruppi diversi di lavoro. Gli studenti/fruitori potranno utilizzare i dispositivi fissi nell'ambiente, interagendo con dispositivi personali o utilizzare quelli mobili delle classi 2.0. La connessione internet è fruibile da tutti in maniera protetta, le strumentazioni garantiranno molteplici attività.

Stazione audio-video editing: PC desktop alte prestazioni, software audio-video, 2Monitor, 2 telecamere, Mixer audio con monitor audio, 3 Faretto con piantana, coppia di radio microfoni e 3 panoramici

Studio creativo digitale: lim, workstation PC, document camera, software disegno 3D, scanner e stampante 3D, estrusore stampante 3D, vynil plotter,

Studio robotica: kit di robotica, Robot xyPlotter