



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE - Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

IC "ITALO CALVINO" - SCUOLA dell'INFANZIA, PRIMARIA e SECONDARIA DI I GRADO

Via Frigia, 4 - 20126 Milano - C.F. 80127890152 - Cod. mecc. MIIC81900C - tel. 0288448717

fax 0288448722 - email miic81900c@istruzione.it / PEC miic81900c@pec.istruzione.it

[SITO WEB www.icsitalocalvino.edu.it](http://www.icsitalocalvino.edu.it)

SCHEDE PROGETTO

TITOLO PROGETTO : UN MUSEO A SCUOLA

DOCENTE REFERENTE : FS per la multimedialità e AD prof.ssa ANNALISA CARRIERO

DOCENTI COINVOLTI: Annalisa Carriero, Adriana Figurelli, Laura La Bua, Adele Ricupito, Luca Colombo

DESTINATARI : ALUNNI DELLE CLASSI PRIME TEMPO PROLUNGATO

Descrizione sintetica delle attività

Il progetto coinvolge in modo trasversale diversi ambiti disciplinari Tecnologia, Arte ed immagine, Musica, Robotica, Corpo e movimento. Si colloca nel curricolo integrando e rendendo organici i Laboratori delle classi PRIME del Tempo Prolungato.

Il laboratorio prevede la progettazione e la realizzazione di un plastico che rappresenterà un museo. Il visitatore del museo sarà un robot.

Durante l'itinerario, all'interno del museo, il robot si soffermerà vicino ad un'opera e inquadrando il QR code, attraverso un dispositivo mobile (PC o tablet) inizierà ad esporre le caratteristiche dell'opera (registrazione audio con descrizione opera). I contenuti di questa parte del Progetto saranno sviluppati durante l'ora curricolare di Arte e Immagine.

In Atelier, nelle ore di laboratorio di Tecnologia e Arte:

- si provvederà alla realizzazione e assemblamento delle varie parti del plastico precedentemente progettate durante le comuni lezioni in aula, nonché alla pianificazione del percorso di visita (TECNOLOGIA);

- si provvederà alla creazione delle decorazioni dell'edificio, creazione e collocazione delle opere da esporre, creazione di semplici arredi, realizzazione percorso, registrazione didascalie delle opere (ARTE E IMMAGINE);

- si realizzeranno il sottofondo musicale per la visita, la registrazione della lettura delle didascalie delle opere, l'animazione ironica delle opere in chiave moderna (MUSICA)

In Atelier si svolgerà pure la **simulazione della visita al Museo**, ad opera dei docenti coinvolti in compresenza tra loro a due a due, per preparare la performance finale da presentare/o registrare in occasione del **Concorso #IL MIO PNSD**.

| OBIETTIVI: | COMPETENZE ATTESE |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- favorire la crescita della cultura scientifico-tecnologica;- fare esperienza di lavoro di gruppo;- favorire lo spirito collaborativo;- stimolare il pensiero creativo;- sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi;- acquisire un linguaggio di programmazione;- creare e stampare un oggetto 3D ideato in gruppo. | <ul style="list-style-type: none">- Crescita della motivazione allo studio.- Scoperta di un'attitudine/passione verso le discipline tecno-scientifiche.- Miglioramento del metodo nell'approccio alla conoscenza.- Accettazione serena dell'errore vissuto come occasione per migliorare.- Uso più consapevole e corretto delle strumentazioni e dei software informatici.- Sviluppo di fantasia e creatività |

MODALITÀ DI ATTUAZIONE

Le classi intere, divise in gruppi, frequenteranno il laboratorio durante le ore di approfondimento del laboratorio di tecnologia arte e musica alternandosi tra loro per un quadrimestre per ciascun gruppo; le attività saranno svolte in compresenza con il docente Animatore Digitale specializzato in robotica ed appositamente distaccato in parte su questo Progetto.

TEMPI

Orario curriculare Laboratori di Arte e Tecnologia del TEMPO PROLUNGATO

RISORSE

FINANZIARIE: // Il progetto si svolge nelle ore di servizio dei docenti e nelle ore di semiesonero dell'AD appositamente ricavate per condurre i Laboratori in ATELIER.

Si prevedono n. 6 ore per ciascun docente da dedicare al **coordinamento delle attività**.

STRUMENTALI: Materiale di riciclo ed eventualmente materiale di facile consumo fornito dalle associazioni dei genitori.

Per le attrezzature si fa riferimento al finanziamento dai Fondi per le STEM (Avviso pubblico n. 10812 del 13.05.2021).

LOGISTICHE: Laboratorio Atelier Creativo FRIGIA – aule delle classi PRIME del TP

CRITERI DI VALUTAZIONE

Prove centrate sul “saper fare” e Osservazioni sistematiche con giudizio sull'attività svolta. Documentazione del percorso tramite foto e filmati. Eventuale Exhibit al Festival della robotica. Al presente progetto saranno allegate le UDA delle classi partecipanti

Milano, 19 settembre 2022

L'Animatore Digitale
Prof.ssa ANNALISA CARRIERO