

PROGETTO “ATELIER CREATIVI”

L'Atelier creativo è organizzato per:

- produrre manufatti nati attraverso la sperimentazione, in questo anno in particolare della carta: caratteristiche, piegatura, carta pesta, carta riciclata, decorazione, recupero e riutilizzo, selezione strumenti necessari alla lavorazione, utilizzo e conoscenza delle colle ecc.
- utilizzo e conoscenza di competenze informatiche di base, uso di programmi, coding, robotica di base, costruzione di circuiti elettronici, cinema di animazione.

E' previsto anche l'apporto di interventi da parte di artigiani della locale CNA (come da progetto complesso presentato al Ministero)

Saranno previsti momenti di incontro con i genitori o con il pubblico (mostre, mercati ecc) anche per permettere agli alunni di verificare l'andamento delle loro attività.

RISULTATI ATTESI

A livello generale

L'esperienza dell'Atelier favorirà e implicherà lo sviluppo negli alunni di competenze chiave di cittadinanza quali Progettare, Acquisire e interpretare le informazioni, Imparare ad imparare, Risolvere problemi, Comunicare, Collaborare e partecipare, Agire in modo autonomo e responsabile, Individuare collegamenti e relazioni.

Inoltre attiverà un percorso di valutazione e autovalutazione che permetterà ai ragazzi di conoscersi. Le differenze individuali nell'esperienza di atelier nella progettazione e produzione di oggetti, promuoveranno la conoscenza di sé, degli altri e la ricerca consapevole di quanto ognuno può apportare al percorso e lo sviluppo di abilità di base attraverso la valorizzazione di making, creatività e manualità. La conflittualità, gestita nella realizzazione delle attività collettive, sarà occasione di crescita dinamica.

A livello specifico

Acquisizione di competenze e tecniche artigianali nella lavorazione della carta.

Utilizzo consapevole di programmi finalizzati ad uno scopo; uso del coding di base.

Si lavorerà su tutte e cinque le classi del Tempo Pieno.

Data la novità del progetto si ricalibrerà l'intervento in funzione di quanto emergerà dalle esperienze con le classi.

In particolare si cercherà di creare anche un gruppo misto con l'intento di favorire l'integrazione fra gli alunni ed un'occasione per il cooperative learning.

- conoscere le caratteristiche dei materiali;
- scegliere strumenti in base alle esigenze;
- seguire istruzioni;
- progettare oggetti;
- costruire oggetti in carta;
- conoscere ed utilizzare programmi
- utilizzare il coding
- costruire semplici circuiti
- predisporre materiali per costruzione animazioni
- acquisire e/o costruire immagini per animazioni
- montare animazioni

Competenze acquisite:

- Capacità di lavorare con i materiali proposti;
- Miglioramento della manualità;
- Sviluppo della progettualità,
- Capacità di lavorare in gruppo;
- Capacità di dividere i compiti in funzione di un risultato;
- Conoscenza dei programmi informatici;
- Capacità di programmare (coding)
- Capacità di costruire circuiti e/o macchinari;
- Capacità di produrre e montare una animazione