



Via S. Silvestro, 11 - 59100 PRATO Tel. 0574/448250/58 – Fax 0574/34752  
e-mail: [POIC817006@istruzione.it](mailto:POIC817006@istruzione.it)  
[POIC817006@pec.istruzione.it](mailto:POIC817006@pec.istruzione.it)  
Cod. fisc. 92052710487

circolare

a tutti i docenti  
Prato, 2 febbraio 2018

Oggetto:  
“Atelier creativo e laboratorio per le competenze”

si ricorda che al piano terra della dependance  
**L'ATELIER CREATIVO**  
della nostra scuola è pronto e a disposizione  
di tutte le classi e discipline.

L'ATELIER CREATIVO permette di sperimentare una didattica inclusiva e laboratoriale, con strumenti diversi per alunni con abilità diverse e tenendo conto delle diverse fasce di età. **I piccoli dell'infanzia** potranno di confrontarsi attraverso il gioco con alcuni elementi della meccanica e delle costruzioni **gli alunni della scuola primaria** possono avvicinarsi al **coding** attraverso la robotica e la programmazione visuale, mentre **gli studenti della secondaria di primo grado** possono sviluppare progetti di elettronica e affinare abilità del pensiero computazionale e della programmazione.

Attualmente sono a disposizione del laboratorio:

- **kit della Lego**, fruibili sia dagli studenti più piccoli che da alunni con diverse abilità (alunni BES, alunni H)
- **Strawbees** è un sistema, valido per tutte le età, che permette di costruire in modo semplice oggetti tridimensionali e di confrontarsi con la progettazione nello spazio.
- **La piattaforma micro:bit** della **BBC** permette di realizzare dispositivi interattivi di avvicinarsi alla pratica del **tinkering** e del **making**, attraverso la programmazione visuale o strutturata e la realizzazione di progetti che coniugano elettronica e informatica.
- **LittleBits** è una piattaforma che permette di sperimentare insieme agli altri con l'elettronica e di confrontarsi con le problematiche della robotica interattiva.
- **Mbot** è un robot programmabile utilizzabile per compiere diverse esperienze, comandabile attraverso un tablet o uno smartphone.
- **La piattaforma Arduino**, il kit presente in atelier permette di realizzare diversi prototipi coniugando elettronica e programmazione.

(Segue nota informativa)

[cit MIUR:

**i laboratori sono pensati come luoghi di innovazione e creatività. Occorre riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra lo studente e il suo territorio di riferimento.**

**Ecco una prima lista di argomenti da cui partire:**

- Talenti:** tra creatività e manualità – lasciare spazio alla creatività, alla soluzione di compiti reali, ma anche riappropriarsi del lavoro con le mani;
- Linguaggi:** tra umanistici e numerici – scoprire i linguaggi dei bambini per conoscere la realtà che li circonda;
- Competenze:** tra autonomia e relazioni ( mirare a una crescita autonoma, anche se progettando insieme);
- Metodologie:** curare il processo didattico senza trascurare un prodotto finale concreto necessario per la motivazione e l'autovalutazione;
- Saperi:** tra discipline e aree di incontro trasversali – impostare curricoli orizzontali, verticali, di collaborazione legati alla laboratorialità disciplinare, ma anche a competenze di cittadinanza digitale;
- Scoperta e ricerca:** tra osservazione/ricerca e sperimentazione/invenzione – lo studente può fare esperienza attraverso percorsi di scoperta immersiva reale e virtuale, ma anche diventare ricercatore, artigiano;
- Tecniche e strumenti:** tra artigianato e tecnologia – affiancare macchine o strumenti antichi e moderni e farli rivivere;
- Materiali:** tra curricolo e materiali – riscoprire una didattica degli oggetti, delle cose, dei materiali già legati alle discipline del curricolo e farli interagire con le tecnologie.]

**Per approfondimenti si rimanda ai seguenti link:**

<http://schoolkit.istruzione.it/wp-content/uploads/2016/04/Schoolkit.pdf>

<http://www.museoscienza.org/tinkering-zone/cosa-si-fa.asp>

<http://www.reggiochildren.it/attivita/atelier/>

la Dirigente Scolastica  
Giuseppina Cappellini