



ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIROLAMO"

Venezia, Cannaregio 3022/A, CAP 30121 Tel. 041 717336 – fax 041 721789
e – mail VEIC84200T@istruzione.it – VEIC84200T@pec.istruzione.it

Codice Scuola VEIC84200T

VENEZIA

Com. Comune N. 58

Venezia, 28.03.2017

AI DOCENTI

Oggetto: ATELIER della creatività e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale della Scuola digitale. Prime ipotesi di lavoro.

Come noto, con DDG del 27.01.2017 è stata approvata la graduatoria dei progetti presentati a seguito avviso pubblico di cui a nota MIUR.AOODGEFID.REGISTRO UFFICIALE(U).0005403.16-03-2016. I Collegi di Sezione della Scuola Secondaria 1[^] grado del 7.03.2017 e della Scuola Primaria del 21.03.2017 hanno approvato l'ipotesi di lavoro allora formulata.

Siamo ora impegnati per l'approvazione del progetto ATELIER in sede di Consiglio di Istituto, la regolarizzazione della documentazione con presentazione di cronoprogramma per la realizzazione del progetto, le Convenzioni con Istituzioni o Enti esterni richieste dall'Avviso.

Si mette a disposizione di seguito

1. Ipotesi essenziale di percorsi didattici interdisciplinari, da valutare, integrare, approfondire in sede di programmazione comune;
2. Ipotesi di Cronoprogramma per la realizzazione del laboratorio nel corso dell'anno scolastico 2017/18.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
prof. Alberto Solesin

ALLEGATO 1 AL COM. 58 DEL 28.03.2017 – ATELIER: Ipotesi essenziale di percorsi didattici interdisciplinari, da valutare, integrare, approfondire in sede di programmazione comune

1. LIVELLO SCOLARE: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO.
MOLECOLE – AREA SCIENZE E TECNOLOGIA.
DOCENTI DI SCIENZE: descrive atomi e tabelle degli elementi.
Presenta e studia molecole semplici (non polimeri, non proteine) – Gli alunni realizzano, con loro ricerca articoli o brevi presentazioni.
In classe, o a casa, vengono sviluppati prototipi, ausiliari per lo studio, con materiali economici.
DOCENTI DI TECNOLOGIA: tramite software di modellazione 3D, provvedono alla realizzazione di modelli software, input per la modellazione tramite stampante 3D.
Ogni molecola è stampata con più componenti e colori.
All'interno si inseriscono RFID che rimandano alle illustrazioni prodotte dagli alunni e pubblicate in rete nel sito dell'Istituto, "[Sites](#)", componente di G- Suite (Google).
Il tutto confluisce in una bacheca, espositore o in qualche collocazione, ad esempio in aula di Scienze, dove è possibile usufruire dell'allestimento.
Si tratta di un lavoro aperto, che può integrarsi con interventi di altre classi, nello stesso o in anni successivi.

2. LIVELLO SCOLARE: SCUOLA SECONDARIA, CLASSE QUINTA PRIMARIA
KIT DI ASSEMBLAGGIO DI EDIFICIO STORICO.
DOCENTI DI AREA ITALIANO per l'indagine storica, DOCENTI DI ARTE E IMMAGINE per la parte architettura, DOCENTI DI TECNOLOGIA E MATEMATICA per la parte di realizzazione della modello software, input per la modellazione 3D tramite stampante 3D, TECNOLOGIA per la realizzazione della stampa 3D e inserimento RFID.
Individuazione dell'edificio, uscita didattica e conoscenza dello stesso, all'interno e all'esterno, reportage fotografico, eventuale documentazione tramite montaggio video – sonoro dell'esperienza. Scrittura di testi di presentazione o esplicativi eventualmente anche in altra lingua comunitaria.
ARTE: scomposizione dell'edificio in elementi più semplici, individuazione delle componenti architettoniche e loro studio.
TECNOLOGIA: generazione dei modelli 3D software, dei singoli componenti, comprensione delle problematiche legate all'assemblaggio di più pezzi ai fini di un successivo montaggio, stampa 3D, scrittura istruzioni di assemblaggio, inserimento di RDID che rimandano a istruzioni di assemblaggio, storia, narrazioni ecc..
Riferimento ad esperienza già in essere -> [Hi-Storia](#) Lab

3. LIVELLO SCOLARE: SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA
[PATERE](#) – altro (molto poco su [Wikipedia](#))
IPOTESI DI MASSIMA PER SCUOLA PRIMARIA – DA ESPERIENZE GIÀ REALIZZATE
Presentazione a scuola del percorso di ricerca e definizione storico – fantastica di questa forma di decorazione di edifici storici veneziani, risalenti ai secoli X - XV.
Ricerca e invenzione di storie su animali fantastici.
Percorso di ricerca nel territorio veneziano.
Individuazione di percorsi, reportage fotografico, racconto dell'uscita con eventuale montaggio filmico.
Dalla collezione fotografica si passa al disegno e alla modellazione tramite materiale modellabile che non necessita di cottura.
Dare nomi al proprio personaggio e invenzione di storie.
FASE DELLA REALIZZAZIONE TECNOLOGICA
Scansione o generazione del modello 3D in scala, stampa tipo souvenir, inserimento RFID che rimanda al materiale realizzato.

4. LIVELLO SCOLARE: SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA
[INSULA](#)
Individuare un'isola – possibilmente in prossimità della scuola - caratterizzata dalla presenza di specificità storico artistiche, esplorazione e apprezzamento.

Riproduzione 2D della pianta e collocazione su supporto con tecniche tradizionali.
Individuazione degli elementi artistici, architettonici e ricerca e scrittura su di essi.

Modellazione 3D e inserimento come per i punti precedenti.

A seconda del livello di dettaglio che si vuole dare al lavoro, nonché all'età degli alunni interessati, la ricerca può diventare base per una proposta di itinerario turistico.

