



**Tavolo tecnico del 08/04/2016 al Casti**  
**Invio della domanda su Protocolli in rete del 26/04/2016**  
**Scadenza 27/04/2016 ore 13:00**  
**Graduatoria pubblicata il 27/01/2017 in cui il**  
**Circolo 6 Rimini risulta 77 esimo su 125 finanziati e 250 richiesti**

## **CREARTE L@B: museo creativo, virtuale, fisico e redazione-tipografia giornalistica**

### **IDEA-**

**CREARTE L@B:** Laboratorio creativo, digitale e redazionale. Museo istantaneo, fisico e/o virtuale e digitale. Nell'atelier potranno lavorare tutti i gruppi classe per ricreare, conoscere, vedere ed emozionarsi davanti ad opere tecnico-scientifiche o artistiche. Gli strumenti presenti daranno la possibilità di ricreare, anche con materiale di recupero, la STANZA DI UN MUSEO MULTIDISCIPLINARE aperta a tutti gli alunni, alle famiglie, al territorio. Fondamentale una RICERCA DIGITALE guidata, l'organizzazione del lavoro cooperativo e di una metodologia attiva che porti alla realizzazione e condivisione di prodotti e idee sul sito della scuola e su piattaforma on line. Con attenzione specifica per attività inclusive e di recupero degli apprendimenti. Lo spirito imprenditoriale e creativo degli alunni, guidato da DOCENTI e/o PARTNER ed ESPERTI ESTERNI, supportato dalle MODERNE TECNOLOGIE, trasformato in realtà "immersiva" e pubblicato sul web vuole aprire alla comprensione multipla del reale e diventare motivazione ad IMPARARE AD APPRENDERE.

### **DESING DELLE COMPETENZE-**

L'alunno durante l'utilizzo dell'atelier sa gestire le fasi del processo creativo dall'ideazione alla realizzazione. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità culturali ARTISTICHE E TECNICHE. E' consapevole dell'importanza dell'espressione creativa di idee, fa esperienza anche EMOTIVA di un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, la letteratura, le arti. Le sue conoscenze MATEMATICHE e SCIENTIFICO-TECNOLOGICHE gli consentono di analizzare dati della realtà, di usare modelli matematici, di pensiero e programmazione (modelli geometrici, schemi, grafici, rappresentazioni). Gli strumenti e le competenze digitali gli consentono di attuare soluzioni, realizzarle e pubblicarle mettendosi a disposizione del gruppo. Impara ad imparare prendendo le mosse da quanto ha appreso, in modo che dalle esperienze possano applicare conoscenze e abilità nei diversi contesti di vita.

### **Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica ed eventuali partner)**

Potranno usufruire dell'atelier tutte le classi del plesso coordinate con un orario di lab, tutti i plessi del Circolo, organizzando laboratori pomeridiani o lezioni speciali, anche su invito, per gruppi di livello, ideando mini-concorsi o corsi di formazione con insegnanti, genitori, famiglie, alunni. – Potranno progettare, pensare, costruire, collaborare ed usufruire del laboratorio le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado del quartiere che già partecipa alle iniziative comuni di continuità e i soggetti partner tra cui i genitori, le Associazioni senza scopo di lucro (Es. Rimini Lug e CIVIVO), gli esperti dei progetti di Circolo come il curatore del giornalino d'istituto e il Comune di Rimini con il Progetto Scuola sostenibile: La scuola che fa scuola. Potranno inaugurare, visionare, utilizzare e gestire laboratori con gli alunni anche in ore extrascolastiche. Partner, esperti e docenti utilizzerebbero l'atelier con le classi coinvolte svolgendo attività didattiche e ludiche utilizzando SCHERMI SMART con connessione WIFI, pc, risorse e strumenti compensativi, TAVOLONI per la produzione creativa, materiale di riciclo, documentazione STAMPA 3D e pubblicazione dei PRODOTTI. Il Progetto CREARTE può prevedere interventi in laboratorio e conseguente predisposizione di OGGETTI, MANUFATTI in CRETA o CERAMICA, QUADRI, documentazione e produzione di GIORNALINO ON LINE E CARTACEO.