

L'atelier si sta animando

Storia

Grazie ad un importante **finanziamento PON** (Piano Operativo Nazionale), mirato a sostenere lo sviluppo di **competenze digitali** attraverso l'adozione di una didattica attiva e laboratoriale, il nostro Istituto ha potuto, da quest'anno, dotarsi di un *Atelier digitale*, ambiente cui potranno accedere studenti e docenti dei diversi ordini di scuola. Durante la pausa estiva il **Comune di Udine** ha provveduto a rinfrescare le pareti, ad allarmare e a dotare l'atelier di ulteriori prese di corrente.

Caratteristiche e dotazioni

L'atelier dispone di **arredi componibili**, che favoriscono le attività di gruppo, **12 kit EV3 della Lego** per la robotica educativa, **7 api robotiche**, **2 robot M-Bot**, **2 robot Boost**, **8 dispositivi mobili**, **4 portatili** e ... la ormai mitica **stampante 3D**

Settembre

Animatore digitale e team esperti animano l'atelier

I materiali sono stati portati dalla segreteria all'atelier. Si è ricostituito il **team** degli esperti delle attuali terze, cui si è aggiunto un gruppo di 14 studenti delle seconde, che **dal 25 settembre**, previo accordo con i rispettivi docenti curricolari, accedono all'atelier nelle ore buche dell'animatore digitale, resosi disponibile a coordinare le attività di avvio dell'atelier e a far utilizzare i materiali agli studenti interessati

Cose già fatte

Lavorando in maniera autonoma, a coppie, studenti e studentesse della Fermi hanno:

- catalogato i materiali;
- assemblato i robot EV3, costruendo tutte e 5 le versioni possibili con il kit di base;
- scaricato le applicazioni;
- programmato su tablet e PC;
- fatto pratica con api robotiche.

Il tutto nella prospettiva di presentare ambiente e attrezzature anche ad altri studenti dell'istituto. Gli studenti hanno iniziato a pensare a **possibili percorsi per la didattica** e, documentatisi sulle caratteristiche tecniche delle api robotiche, hanno creato un **tutorial** destinato ai loro pari

Ottobre

Dal 6 al 21 ottobre sia la Fermi che l'Alberti hanno aderito a **European Code Week 2018**, creando un evento, inserendolo nella mappa e svolgendo in alcune classi attività di **avvio al pensiero computazionale**, usando LIM e dispositivi mobili.

La **Alberti** ha inoltre organizzato un **incontro di formazione** con l'esperta di coding **Adriana Cosentino**, che si è svolto nell'atelier.

Assieme alla Primaria Alberti è stato attivato il progetto **Vertical STEM 2**, che servirà a docenti e studenti per comunicare, condividere e raccogliere le attività per la documentazione dell'intero percorso digitale.

Gli **studenti del team** sono stati invitati al progetto e avranno l'importante compito di **diffondere le tecnologie nell'istituto**, attraverso la predisposizione di **materiali** e la **gestione di workshop** tra pari

Cose da fare

Novembre-Dicembre

Apertura e gestione dell'atelier

Animatore digitale e team per l'innovazione, si accordano su alcune linee guida che garantiscano una **gestione sostenibile** e **collaborativa** di atelier e materiali, affinché tutti i plessi possano fruirne in maniera ottimale.

L'atelier apre le porte a tutti i plessi. Il team della Fermi è disponibile ad organizzare visite guidate e a supportare docenti e studenti nell'utilizzo dei materiali

Gennaio-Febbraio

Assieme al docente esperto **Marco Tommasi** organizziamo un corso di **coding e robotica educativa** per il team della Fermi, mentre l'animatore digitale si occuperà, come lo scorso anno, di **stampante 3D**. L'animatore digitale organizza attività di **formazione per docenti** su **app per la didattica** attiva ed inclusiva

Marzo-Aprile

Il team della Fermi, collaborando con infanzia e primaria, predispone materiali e percorsi didattici di **coding, robotica e stampa 3D**

Maggio-Giugno

Il team della Fermi **organizza e gestisce workshop** di formazione per infanzia e primaria