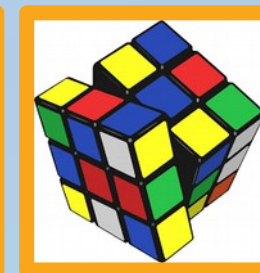




# UNA SCUOLA ALL'AVANGUARDIA

SCUOLA PRIMARIA  
E. DE AMICIS  
MOTTA DI COSTABISSARA

# AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI CON **AULE LABORATORIO DISCIPLINARI** E **FLIPPED CLASSROOM**...



... per sviluppare tre aree

## *Aule Laboratorio Disciplinari*

Le aule sono assegnate in funzione delle discipline che vi si insegneranno per cui possono essere riprogettate e allestite con un setting funzionale alle specificità della disciplina stessa.

La specializzazione del setting d'aula comporta quindi l'assegnazione dell'aula laboratorio al docente e non più alla classe: il docente resta in aula mentre gli studenti ruotano tra un'aula e l'altra, a seconda della disciplina.

Il processo di riconfigurazione degli spazi che caratterizza l'aula laboratorio disciplinare attiva un circolo virtuoso per cui gli effetti positivi si riflettono sugli studenti e, in cascata, sull'intero sistema scuola.

Per rendere naturale e facile il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali.

Per creare occasioni di apprendimento che facilitano il confronto tra gli studenti.

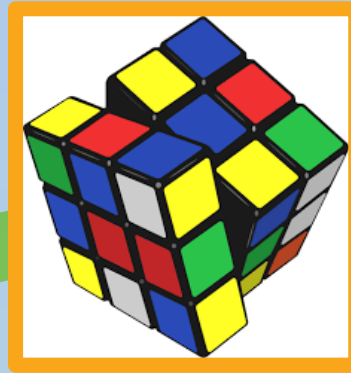
**Per superare la distinzione tra lezione teorica e attività laboratoriale.**

## *Flipped Classroom*

L'idea-base della «flipped classroom» è che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. In questo contesto, il docente non assume il ruolo di attore protagonista, diventa piuttosto una sorta di facilitatore, il regista dell'azione didattica.

Nel tempo a casa viene fatto largo uso di video predisposti dal docente e altre risorse digitali come contenuti da studiare, mentre in classe gli studenti sperimentano, collaborano, svolgono attività laboratoriali.

SCUOLA  
PRIMARIA DI  
MOTTA



## Indirizzo sportivo

- Nuoto
- Settimana dello sport
- Inclusione, benessere e sport
- Più sport nelle classi
- Giochi per strada

## Atelier artistiche - espressive

- Atelier a classi aperte di musica, arte e lettura
- Libriamoci
- Incontro con l'autore
- Visita alla biblioteca
- In viaggio con il libro
- Scrittori per un giorno
- Lapbook
- Progetto musica
- Teatro interattivo in inglese
- Lettorato in inglese

## Atelier matematiche - scientifiche - digitali

- Code-Week
- Settimana del digitale
- Alfabetizzazione multimediale
- Apprendimento STEAM con Digital Innovation Hub e Robotica Educativa
- Atelier a classi aperte di giochi logico/matematici e coding
- Giochi d'Autunno
- Festa del Pi greco
- Orto a scuola