



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Tutti a Iscol@ linea B1- scuole aperte

Laboratori didattici tradizionali extracurricolari
Anni Scolastici 2018/2019-2019/2010

ALLEGATO C
(descrizione ambiti)

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

ATTENZIONE

Obbligatoriamente in ogni laboratorio sono previste minimo due figure:

n. 1 esperti ambito

n. 1 collaboratore

I laboratori presentati che non avranno il minimo delle soprascritte figure non potranno accedere al catalogo

LABORATORIO 1

1. Ambito: Area di educazione civica

Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di promuovere, l'educazione al rispetto, alla legalità, tolleranza e ai valori costituzionali ed avviare processi di lotta al bullismo

2. Caratteristiche dei laboratori

Il laboratorio si affida ad un pensiero di Paul Valery: «Quelle del cuore non sono "ragioni", sono ben altro, sono "forze"» che, quando non sono educate, o esplodono, o vengono raffreddate attraverso comportamenti che i giovani mettono in atto, quasi una difesa inconscia, e che approdano: o allo «stordimento emotivo» o al «disinteresse per tutto». Per quanto scritto, saranno proposte azioni laboratoriali in grado di arginare nuove forme di devianza quali ad esempio dipendenza, bullismo, omofobia, misoginia e nello stesso tempo promuovere il ruolo attivo dell'educazione civica e morale contro il crimine e la corruzione, ritenendo che solo attraverso azioni propositive e concrete di promozione dei valori si possa ottenere un miglioramento generale della qualità della vita.

2.1 Attività previste

Il percorso di approfondimento e riflessione sui temi della legalità, anche legata a frode nella green economy e alla corruzione, saranno mirate a far comprendere agli studenti come la corruzione o comportamenti non legali o di bullismo abbiano un effetto anche sulla loro vita e sul loro futuro. Sarà necessaria un'introduzione alle tematiche supportate da foto, grafici e video. Potranno essere fatti giochi (gioco dell'oca, carte su legalità, giochi di ruolo, scacchi ecc.) o analizzati casi di cronaca o letteratura, che aiutino a prendere coscienza anche relativamente ai principali pericoli e reati in cui i giovani possono imbattersi nell'uso del web (truffa, diffamazione, cyberbullismo, mobbing, grooming, pirateria) e le modalità per muoversi nel mondo digitale in sicurezza e nel rispetto delle regole. Altri temi da affrontare potranno essere legati alle frodi su opere d'arte, sulla tutela dell'autore, nonché al fenomeno dei writers, indicando regole e limiti. Le attività potranno convogliare nella creazione del codice etico della scuola. In parallelo il laboratorio potrebbe organizzare azioni di Mentoring con l'obiettivo di: sviluppare la stima di sé, prendere coscienza delle proprie potenzialità, migliorare il rendimento scolastico. Il Mentore, nello svolgere la sua funzione, assume un ruolo di modello positivo attivo e stabilisce i vantaggi di un percorso educativo in cui, il ragazzo e il volontario, assumono la responsabilità di raggiungere un obiettivo comune. Potranno essere avviati progetti su problematiche relative all'alfabetismo emotivo affinché i giovani possano costruirsi un bagaglio emotivo, che consenta di instaurare legami e relazioni sociali significative e allontanare la paura del diverso. Un percorso educativo quindi, dei sentimenti, delle emozioni, degli entusiasmi, delle paure.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materie: a seconda del progetto potrebbe essere coinvolto un Mentore, un esperto in legalità, un esperto nelle materie di educazione civica o sociologia o mediazione culturale. E' consigliabile:

- ottima conoscenza dei temi culturali che si intendono proporre;
- competenze di comunicazione;



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

- eventualmente capacità di uso di tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali.

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su “tecniche attive”, ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché “facendo” sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

Attraverso le azioni del laboratorio si prevede:

- la riduzione di fenomeni di bullismo;
- la sensibilizzazione su legalità
- la consapevolezza sui pericoli del web;

Attraverso azioni di mentoring si prevede che :

- diminuisca l'abbandono scolastico;
- migliori il rendimento scolastico

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso: .

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

n. studenti partecipanti

n. esperti

n. insegnanti

n. e tipo prodotti realizzati

n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

LABORATORIO 2

1. Ambito: Area linguistica

Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di ampliare le competenze linguistiche straniere

2 Caratteristiche dei laboratori

Con il Laboratorio didattico di lingue straniere si propone di progettare un percorso **di apprendimento** attraverso metodologie innovative in linea con le Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio relative alle competenze base per l'apprendimento permanente. Tali raccomandazioni indicano che *"le abilità essenziali per la comunicazione in lingue straniere consistono nella capacità di comprendere messaggi di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e produrre testi appropriati alle esigenze individuali"*.

2.1 Attività previste

Gli insegnati sono chiamati quindi a ripensare ad una nuova didattica intesa a sviluppare la motivazione e la creatività, orientata ai processi e non ai contenuti, abbandonando la sequenzialità lineare degli atti educativi e valorizzando un pensiero divergente in un ambiente realmente cooperativo. I prodotti ottenuti potranno essere ad esempio: Digital Storytelling, Cooperative Learning, Role Playing ecc.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materie: sarà un madrelingua e/o naturalizzati nel paese della lingua madrelingua assistito da un insegnante con esperienza di insegnamento almeno biennale;

E' consigliabile:

- capacità di uso di tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

Oltre che imparare una lingua saranno raggiunti ulteriori obiettivi:

- Promuovere l'attitudine al lavoro di gruppo;
- favorire la conoscenza delle altre persone, scoraggiando dall'emettere semplicistici giudizi nei loro confronti, elemento importante per non avere blocchi comunicativi;
- superare fenomeni di mutismo selettivo (nel parlare altra lingua per paura di sbagliare);
- sensibilizzare alla interazione e alla discussione creando condizioni che facilitano una reciproca migliore comprensione.

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso: .

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

n. studenti partecipanti

n. esperti

n. insegnanti

n. e tipo prodotti realizzati

n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

LABORATORIO 3

1. Ambito: Area artistica, arte e creatività

Musica, cinema, teatro e danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa

2 Caratteristiche dei laboratori

Arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale nell'ambito dell'evoluzione, ripercorrendo la storia del pensiero filosofico e pedagogico, emerge un sottile *fil rouge* che collega la pratica di attività artistiche alle abilità comunicative e allo sviluppo fisico-cognitivo-emotivo durante l'infanzia ed adolescenza. Numerosi studi sembrano, infatti, dimostrare che l'arte contribuisce a migliorare le capacità espressive, a favorire l'apprendimento logico – matematico e linguistico, a rafforzare la consapevolezza di sé, a liberare le potenzialità creative insite in esso. In definitiva, essa sembra essere determinante al fine di un'evoluzione interiore dell'individuo.

2.1 Attività previste

Per quanto detto è prevista l'organizzazione di laboratori creativi che potrebbero accrescere le competenze e l'interesse in altre materie svolte nel percorso scolastico per esempio: storia, letteratura, scienze ecc. Maria Montessori, nella prima metà del '900, elaborò un concetto di "esperienza", in cui il fare e l'azione rappresentano la manifestazione esterna del pensiero. In questa concezione, l'esperienza del fare, tipica della produzione artistica, assume un ruolo centrale in chiave evolutiva e la mano può essere considerata una sorta di "protesi" della mente. La "Dottoressa" sosteneva infatti che l'attività artistica fosse una forma di "ragionamento" e che "percezione visiva" e "pensiero" fossero connessi in maniera inscindibile. Il lavoro creativo, nel suo svolgimento, coinvolge numerose capacità cognitive e il soggetto da formare assorto a dipingere, scrivere, danzare, cantare, comporre, suonare uno strumento etc...altro non fa che "pensare" con i propri sensi.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materia: sarà un esperto nella materia oggetto del progetto. E' consigliabile:
- capacità di uso di tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali.

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

Ci si pone l'obiettivo di accrescere la capacità cognitiva per:

- sviluppare capacità di *problem solving*, e comprendere che i problemi possono avere più di una soluzione e che ogni domanda può avere più di una risposta. Nella produzione artistica sono infatti indispensabili sia la volontà, sia la capacità di cogliere le soluzioni impreviste offerte dal lavoro che si evolve;
- elaborare una prospettiva multipla, influenzando anche il modo di osservare e interpretare la realtà. Durante il processo artistico la mente viene coinvolta in un processo di scoperta del "come" e del "perché". Esattamente come uno scienziato, che sperimenta e scopre soluzioni;
- pensare "con" e "attraverso" i materiali, rendendoli consapevoli del fatto che attraverso mezzi materiali è possibile trasformare le idee in realtà.



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso:

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

n. studenti partecipanti

n. esperti

n. insegnanti

n. e tipo prodotti realizzati

n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

LABORATORIO 4

1. Ambito: Area manualità creativa

Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di ampliamento delle competenze nel campo dell'artigianato tipico e non, uso materiali riciclo, sartoria, enogastronomia, falegnameria, meccanica

2 Caratteristiche dei laboratori

Il Laboratorio didattico ricomprende le attività che richiedono tecniche di lavorazione manuale, ad alto livello tecnico professionale, anche con l'ausilio di apparecchiature, escludendo assolutamente processi di lavorazione effettuati interamente in serie.

2.1 Attività previste

L'obiettivo è riportare a scuola il fascino dell'artigiano, del "maker", attraverso lo sviluppo negli alunni della consapevolezza che gli oggetti si possano progettare e creare incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco; un incubatore di idee dove gli studenti apprendono e mettono in pratica curiosità e fantasia; un punto di incontro tra apprendimento, tra materiali e strumenti antichi e d'avanguardia. Alla base del metodo educativo dei grandi pedagogisti, da Dewey e Maria Montessori a Bruno Munari, ci sono "il fare" ed "il creare". Non è un caso se nei centri riabilitativi l'educatore ha come prima risorsa il laboratorio manuale per il recupero della socialità, la conquista delle autonomie, il recupero della stabilità emotiva.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materia: sarà un esperto della materia. È auspicabile un lavoro di progettazione partecipata coinvolgendo varie e specifiche professionalità per creare una dimensione di comunità utile non solo all'atto della sua realizzazione, ma anche al suo sviluppo nel tempo, grazie all'interazione con altre realtà territoriali quali spazi di coworking, fab lab, incubatori, associazioni per favorire un utilizzo condiviso delle risorse e la diffusione dei progetti realizzati all'interno di singoli laboratori. È consigliabile:

- capacità di uso di tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

- Promuovere l'attitudine al lavoro di gruppo;
- Insegnare i processi produttivi;
- Comprendere il ciclo di vita di un prodotto.

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso:

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

n. studenti partecipanti

n. esperti

n. insegnanti

n. e tipo prodotti realizzati

n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

LABORATORIO 5

1. Ambito: Area beni comuni

Cura del paesaggio, ambiente, verde pubblico (orti urbani, giardinaggi), mare, scuole, uso di materiali ecologici e bioarchitettura

2 Caratteristiche dei laboratori

«La Costituzione Apostolica "Quae publice utilia et decora" di Gregorio XIII, del 1574 proclama l'assoluta priorità del bene e del decoro pubblico sulle *cupiditates* e sui *commoda* (interessi, profitti) dei privati. Scritta in latino curiale, rifacendosi al diritto romano, stabilisce l'assoluta priorità del bene comune. Ancora oggi le leggi che vengono emanate in Cina e India partono da tale documento; tuttavia il termine "bene comune" non è presente nella Costituzione italiana perché per definirlo sono stati usati altri termini come: "sovranità popolare" all'articolo 1, oppure "interesse della collettività" all'articolo 32 quando si parla di diritto alla salute, o ancora "utilità sociale" riferendosi alle imprese. Nella nostra Costituzione il nuovo sovrano è il popolo e quindi i beni comuni sono i beni del popolo quali ad esempio: il paesaggio, i boschi, le coste o l'acqua, ma anche entità immateriali come l'istruzione e il sapere, la scuola. Il laboratorio sarà impostato nell'elaborare progetti per acquisire consapevolezza e quindi acquisire *Amor loci* e fare proposte ed azioni gestionali di tali beni collettivi.

2.1 Attività previste

Prendendo spunto dal motto di Don Milani "*I care*", i laboratori si occuperanno di avviare azioni materiali dove gli studenti "prendono a cuore, ci tengono, sono interessati" al paesaggio, al verde pubblico (orti urbani, giardinaggi), al mare, alle loro scuole. Si auspica la creazione di metodologie esportabili in altre scuole. Sarebbero auspicabili laboratori dove gli studenti "correggono" le loro scuole acusticamente creando efficaci strategie per migliorare la diffusione delle onde sonore. Nelle scuole del nord Europa lo standard del "tempo di riverbero", cioè il tempo che un suono impiega a decadere in un ambiente, è di 0,4 secondi ed è pari a 0,6 secondi quello adottato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità. In Italia molte scuole hanno un tempo di riverbero pari anche a 3 secondi creando problemi alla didattica e alla salute dei docenti e alunni (il mal di gola è la seconda causa di assenza per malattia tra gli insegnanti). Con pochi accorgimenti gli studenti potranno creare pannelli fonoassorbenti utilizzando ad esempio materiali di scarto.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materia:

esperienza nelle materie previste dal progetto;
eventualmente esperto in tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali e elaborazioni GIS.

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

- consapevolezza dei beni comuni- metodologie lavoro di gruppo.

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso: .

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

n. studenti partecipanti

n. esperti

n. insegnanti

n. e tipo prodotti realizzati

n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

LABORATORIO 6

1. Ambito: Area educazione alla salute e sicurezza

Il laboratorio si prefigge come obiettivo l'ampliamento delle conoscenze, attività ludico sportiva, prevenzione sanitaria, educazione alimentare, educazione stradale, propedeutica allo sport.

2. Caratteristiche dei laboratori

Il Laboratorio didattico promuove un percorso educativo incentrato su stile di vita sano e sicuro. Saranno promossi "Gli stili di vita vincenti" cioè salutarissimi come sintesi di un equilibrato rapporto con se stessi, con gli altri e con l'ambiente. In particolare, gli studenti saranno orientati verso una cultura che favorisca lo sviluppo di uno stile alimentare corretto e di una abitudine costante al movimento. Sarà esplorato il campo dell'educazione stradale in applicazione del decreto interministeriale del 5 agosto 1994 che recita: "l'educazione stradale non è pura trasmissione di nozioni e nemmeno mero addestramento tecnico, ma, prima di tutto è "educazione", necessaria per la formazione globale di una persona, nel suo rapporto con gli altri". Il laboratorio attraverso giochi, simulazioni farà conoscere stili di vita corretti partendo dalla conoscenza dei cibi, alleati del benessere, in prevenzione anche di fenomeni di bulimia e anoressia, nonché attività motorie. I laboratori mireranno ad evidenziare la relazione tra cibo, movimento e salute per fare acquisire una maggiore consapevolezza sulla scelta del cibo nonché le conseguenze all'uso di uso di alcol, tabacco e sostanze psicoattive. Gli studenti saranno informati su come la pratica sportiva è fattore di potenziamento del livello generale di benessere;

2.1 Attività previste di indirizzo

Il lavoro laboratoriale potrà prevedere disegni o fotografie (collages, pittura...); lavori con i colori; scrittura creativa; utilizzo della creatività nel preparare e cuocere i cibi. Potranno essere organizzati giochi di ruolo, mimo, la scultura di gruppo e i giochi di simulazione. E' suggerita la redazione di un diario digitale sulle abitudini alimentari, nutrizionali, anche sul tema dello spreco del cibo, e attività fisica, fantasie guidate. Gli allievi potranno anche imparare come si prepara, si cucina e si conserva il cibo e come si usa una ricetta e come la si può modificare con creatività. Si dovrà mirare ad incrementare la conoscenza nutrizionale e del movimento del corpo strettamente collegati all'esperienza personale, sociale e culturale. Il laboratorio potrà far comprendere come il consumo alimentare giornaliero o il movimento interagiscono con i ritmi cardiaci. E' auspicabile attraverso esempi concreti analizzare criticamente la pubblicità alimentari. Per le attività di sicurezza stradale i laboratori potranno progettare un circuito appositamente recintato e con segnaletica orizzontale e verticale progettata a misura di bambino e ragazzi adolescenziali, nel rispetto dell'ambiente, utilizzato per le prove pratiche di educazione stradale con quad e scooter elettrici; una sede per gli uffici e per le aule didattiche e un garage/officina.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materia: sarà un esperto della materia e psicoterapeuta in funzione del progetto. E' consigliabile:

- capacità di uso di tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

- favorire nei ragazzi la consapevolezza sui consumi alimentari giornalieri;



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

- promuovere la percezione della propria fisicità;
- sostenere, attraverso il progetto, la ricerca del miglioramento della propria postura come strumento di benessere;

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso: .

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

- n. studenti partecipanti
- n. esperti
- n. insegnanti
- n. e tipo prodotti realizzati
- n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

LABORATORIO 7

1. Ambito: Area ciclo di vita di un prodotto, management, realizzazione di piccole officine tradizionali relazionate ai poli produttivi territoriali

Conoscenze dei processi produttivi e di management anche legati al territorio

2 Caratteristiche dei laboratori

Il Laboratorio didattico promuove un percorso educativo incentrato sull'ampliamento delle conoscenze dei processi produttivi e di management anche legati al territorio e gestione copyright nonché la creazione di piccoli laboratori tradizionali interne alla scuola relazionate a progetti che coinvolgono in rete aziende produttive localizzate nel territorio regionale.

2.1 Attività previste di indirizzo

I laboratori simuleranno, attraverso giochi di ruolo o altro, un percorso di *business model* per decidere come posizionarsi su alcune grandi aree: il rapporto con i clienti e la *value proposition*, il rapporto con i fornitori, il processo produttivo, le risorse-chiave, l'economicità della gestione, struttura dei ricavi, struttura dei costi, i canali di distribuzione. Potranno essere analizzati i prodotti creati dai laboratori innovativi realizzati con Tutti a Iscol@ linea B nell'annualità 2015-2016 e potrà essere simulato un processo di crowdfunding anche per capire qual è il nostro target, quali sono i bisogni del cliente. Sarà interessante imparare come si generano i ricavi ed occuparci di simulare rapporto con i fornitori, cioè con chi ci vende i fattori produttivi necessari per la creazione del prodotto. Potrà essere definito il processo produttivo adottando un certo mix di fattori: uso del capitale fisico, definizione del lavoro e delle risorse interne che considera necessarie ed indispensabili e che definiscono l'identità dell'impresa. Tutte le attività saranno comunque impostate sullo sviluppo di un processo mentale grazie al quale, quando ci troviamo di fronte a un problema, esaminiamo la situazione facciamo ipotesi su come risolverla o su quale sia la strada migliore da percorrere (*problem solving*).

Potranno essere attivate piccole officine che obbligatoriamente dovranno essere relazionate alle attività produttive del territorio regionale per la realizzazione di piccoli laboratori di tipo tradizionali interne alla scuola.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materie: sarà un esperto della materia e un esperto in giochi pedagogici per l'apprendimento

E' consigliabile:

- dimestichezza Internet Web;
- uso dei social network per la comunicazione/divulgazione;
- conoscenza piattaforme di project management

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

Il concetto di marketing, i suoi principi e le sue tecniche possono essere proficuamente utilizzati in diverse aree di scambio e non soltanto nell'ambito strettamente commerciale (area non profit, Pubblica



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Amministrazione ecc.) pertanto l'obiettivo da raggiungere è quello di imparare a promuovere le proprie idee e la capacità manageriale, organizzativa e di gestione del tempo.

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso: .

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

- n. studenti partecipanti
- n. esperti
- n. insegnanti
- n. e tipo prodotti realizzati
- n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

LABORATORIO 8

1. Ambito: Area identità territoriale, paesaggio, promozione turistica

Leggere il paesaggio attraverso i 5 sensi: vista, tatto, udito, olfatto e gusto

2 Caratteristiche dei laboratori

Il Laboratorio didattico promuove un percorso educativo incentrato sulla conoscenza del territorio locale e regionale. Gli alunni, potranno individuare gli elementi caratterizzanti il proprio paesaggio attraverso l'esplorazione dei 5 sensi.

2.1 Attività previste di indirizzo

La Convenzione Europea del Paesaggio adottata dal Comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa a Strasburgo il 19 luglio 2000 ed aperta alla firma degli Stati membri dell'organizzazione a Firenze il 20 ottobre 2000, definisce il paesaggio come una "determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni" ed ancora "riconosce giuridicamente il paesaggio in quanto componente essenziale del contesto di vita delle popolazioni, espressione della diversità del loro comune patrimonio culturale e naturale e fondamento della loro identità". I laboratori scolastici, in linea con tale Convenzione, andranno ad esplorare gli elementi che caratterizzano un particolare territorio organizzando interviste, reportage fotografici e filmici attraverso gioco di ruolo: gli studenti potranno vestire la parte di bloggers e video makers. La ricchezza culturale e sociale del territorio di riferimento saranno raccontata nei canali digitali (ad esempio Facebook, Twitter e Instagram) attraverso un'hashtag di riferimento che verrà appositamente impostata.

2.2 Figure previste

Uno o più esperti nella materia: esperto della materia

Eventualmente anche esperto in:

antropologia

tour blogger

capacità di uso di tecnologie web per la condivisione dei contenuti digitali

3. Approcci pedagogici

Lo studio sarà impostato su "tecniche attive", ossia attività didattiche che coinvolgono lo studente nel processo di apprendimento. Con il lavoro in laboratorio lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, perché opera concretamente, perché "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.

3.1 Obiettivi da raggiungere

Favorire l'apertura della scuola verso l'esterno; contribuire alla valorizzazione del proprio territorio, al recupero e alla conservazione della memoria collettiva imparare uso di social media ad uso promozione del territorio

3.2 Modalità e metodi pedagogici utilizzati

Le tecniche laboratoriali proposte saranno improntate sull'eliminazione del ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; esse, al contrario, dovranno comportare la partecipazione sentita e consapevole dello studente, rendendolo capace di contestualizzare le situazioni di apprendimento in ambienti reali attraverso: .



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo),
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull'apprendimento e l'autovalutazione,
- la formazione in situazione,
- la formazione in gruppo.

4. Destinatari del progetto

Alunni delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

5. Tempistica

Sono previste per i laboratori **30 ore** per una durata massima di **6 mesi**.

6. Indicatori di riferimento

n. studenti partecipanti

n. esperti

n. insegnanti

n. e tipo prodotti realizzati

n. allievi che hanno migliorato la comprensione riscontrabile nelle valutazioni scolastiche, se misurabile.