

Linee di indirizzo per la selezione di progetti e laboratori ludico-educativi per arricchire e integrare l'offerta formativa tra scuola e territorio per l'anno scolastico 2017-2018

Il servizio Progettazione Educativa si rivolge alle scuole di ogni ordine e grado, statali e paritarie, e alle famiglie della Città di Venezia, tramite attività educative e formative integrate tra scuola e territorio, grazie sia all'attività congiunta di co-progettazione con gli insegnanti su proposte di ampliamento dell'offerta formativa, di prevenzione alla dispersione scolastica e di orientamento, sia all'attività delle ludoteche rivolte a bambini, ragazzi e alle loro famiglie per favorire percorsi educativi nel tempo extra-scolastico, volto anche alla promozione del benessere e alla prevenzione del disagio giovanile.

In particolare, col presente avviso, si intende raccogliere progetti educativi da parte delle realtà operanti nel terzo settore volte ad implementare le proposte messe in campo direttamente dal servizio stesso.

Le aree tematiche sono state definite a partire dalle proposte avanzate dagli stessi insegnanti su richiesta del servizio.

Arete tematiche

Per la parte rivolta alle **scuole** si intende proporre argomenti interdisciplinari a sostegno di una più completa dimensione educativa, suddivisi per fasce di età in modo da esprimere le peculiarità di ogni fase dell'età evolutiva.

Le proposte che verranno valutate per l'a.s. 2017-18 saranno afferenti alle seguenti aree:

1. Area dei linguaggi e delle attività espressive
 - Tema linguaggio musicale
 - Tema linguaggio artistico
 - Tema lingua straniera
2. Area Scientifica-tecnologica e dell'educazione alimentare
 - Temi educazione tecnologica
 - a) Laboratorio di Coding
 - b) Laboratorio di Robotica
 - Tema educazione alimentare
3. Area Storico-geografica e degli studi sociali
 - Temi storia
 - a) La nascita di Venezia e l'isola di Torcello
 - b) Storia di Mestre
 - c) La prima guerra mondiale
 - d) La prima guerra mondiale nel nostro territorio
 - e) Il "Giorno della Memoria"
 - f) Il "Giorno del Ricordo"
 - g) Storia socio politica italiana
 - h) Patrimonio storico - artistico di Venezia
 - i) Conoscere Venezia
 - Temi geografia
 - a) Laguna di Venezia

- b) Navigazione nella laguna di Venezia
- c) Isola di Lazzaretto Nuovo
- Temi studi sociali
 - a) Laboratorio Consulta dei bambini
 - b) Laboratorio Blog
- 4. Area Multimediale
- 5. Area Promozione del Benessere
 - Temi apprendimenti
 - a) Laboratorio Metodo di studio
 - Temi conoscenza di sé
 - a) Laboratorio sulle Emozioni
 - b) Laboratorio sulle Relazioni
 - c) Laboratorio sull'Identità virtuale

Per la parte rivolta alle **Ludoteche** si intende proporre laboratori suddivisi per 2 fasce di età per favorire esperienze educative ed occasioni ludiche di aggregazione per i bambini/ragazzi.

Le proposte che verranno valutate per l'a.s. 2017-18 saranno afferenti all'Area dei linguaggi e delle attività espressive (1b).

1_Area dei linguaggi e delle attività espressive

*Target¹ classi Scuola dell'Infanzia
classi Scuola Primaria (primo ciclo)*

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

Oggetto di questa proposta sono i linguaggi intesi come opportunità di simbolizzazione, espressione e comunicazione. Lo scopo è quello di avviare gradualmente gli alunni ad una conoscenza attiva del linguaggio musicale e del linguaggio artistico in modo da favorirne l'uso creativo e contrastare atteggiamenti di passività che spesso caratterizzano questo rapporto. Se la scrittura e il parlato rientrano in una struttura logica del discorso, pittura, musica e gli altri linguaggi espressivi sono anche il luogo privilegiato della fantasia, della sensibilità, della creatività. Risulta quindi evidente l'importanza di questi ambiti di studio per la formazione globale dell'alunno a partire dal presupposto che "anche la creatività si impara", non essendo un'abilità posseduta una volta per tutte ma una capacità da sviluppare e da accrescere nel tempo.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano nelle seguenti sezioni tematiche:

Tema: Linguaggio Musicale

Target: Scuola dell'Infanzia e scuola Primaria (primo ciclo)

Attraverso questo linguaggio si intende offrire ai più piccoli uno spazio simbolico e relazionale utile allo sviluppo di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza e di valorizzazione

¹Gruppo classe di riferimento 25 alunni circa

della creatività e della partecipazione.

Finalità

- far sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali;
- esplorare i primi alfabeti musicali;
- scoprire i paesaggi sonori attraverso la produzione musicale esprimendo varie forme di narrazione e drammatizzazione;
- coinvolgere attivamente le famiglie;
- valorizzazione del patrimonio artistico-musicale presente nel territorio cittadino.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare il tema attraverso la costruzione di un laboratorio didattico attivo che permetta ai bambini più piccoli di sperimentare e, attraverso una cornice ludica, apprendere la capacità sonora di alcuni strumenti musicali e le possibilità espressive delle scritture sonore.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno in orario scolastico preferibilmente all'interno di contesti artistici adeguati e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

Tema: Linguaggio Artistico

Target: Scuola dell'Infanzia e scuola Primaria (primo ciclo)

Attraverso questo linguaggio si intende sviluppare negli alunni le loro capacità espressive affinché si rendano consapevoli delle proprie capacità manuali ed artistiche e dove possano imparare l'armonia delle forme e dei colori.

Finalità

- avviare una attività di educazione ai linguaggi espressivi attraverso un laboratorio creativo ad ampio raggio;
- stimolare la creatività dei bambini attraverso l'uso del colore, delle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali differenti;
- analizzare attraverso la sperimentazione di materiali e tecniche gli elementi del linguaggio visivo.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare il tema attraverso la costruzione di un laboratorio didattico attivo che permetta ai bambini di sperimentare le varie possibilità che certe tecniche artistiche possiedono elaborando creativamente produzioni personali autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi della scuola in orario scolastico

e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

Tema: Lingua straniera

Target: Scuola dell'Infanzia

L'apprendimento precoce di una lingua straniera, qual è l'inglese, è ormai fondamentale perché avvia il bambino alla conoscenza di altre culture, di altri popoli e al loro rispetto.

L'età compresa tra i tre e i cinque anni, rappresenta il periodo più vantaggioso, "l'epoca d'oro" per l'apprendimento linguistico in genere e, nello specifico, per l'apprendimento di una lingua straniera.

Il contatto con la lingua straniera più adatto alla scuola dell'infanzia deve essere costituito da un processo naturale per immersione, che coinvolga i bambini affettivamente, nel loro quotidiano, e li solleciti a esprimersi e a comunicare con naturalezza in questa nuova lingua.

Finalità

- Sollecitare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera;
- Prendere coscienza di un altro codice linguistico;
- Permettere al bambino di comunicare con altri bambini attraverso una lingua diversa dalla propria;
- Incoraggiare alla collaborazione e alla cooperazione tra coetanei e non;
- Arricchire lo sviluppo cognitivo offrendo al bambino un ulteriore strumento di organizzazione delle conoscenze;
- Favorire un apprendimento significativo e gratificante, attraverso l'utilizzo di tutti i canali sensoriali;
- Stimolare l'apprendimento naturale mediante un approccio ludico.

Metodologia

Il gioco sarà il principale mezzo attraverso il quale verrà veicolato l'insegnamento della lingua straniera.

I bambini infatti, attraverso l'attività ludica, saranno stimolati ad agire e fare attività coinvolgenti che favoriranno anche la loro socializzazione.

Ognuno di loro dovrà sentirsi protagonista in modo tale da costruire dentro di sé un'immagine positiva della lingua straniera.

Si intende valorizzare l'esperienza diretta del bambino partendo dai suoi interessi e competenze, avvalendosi di strategie didattiche che metteranno le sue conoscenze al centro del processo di apprendimento.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata per provenienza di classi ma omogenea per target d'età.

2_Area Scientifica-Tecnologica e dell'educazione alimentare

*Target² classi Scuola dell'Infanzia
classi Scuola Primaria
classi Scuola Secondaria di I° grado*

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

L'attuale società, come è noto, si caratterizza per l'importanza sempre maggiore che riveste la tecnologia nella vita quotidiana. L'indagine scientifica, inoltre, favorisce lo sviluppo di mentalità aperte alle innovazioni e al cambiamento, particolarmente utili nella società odierna per la velocità con cui si imprimono i cambiamenti sociali e culturali. Si desidera quindi offrire alla scuola attività laboratoriali che permettano ai bambini e ai ragazzi di oggi di cimentarsi con le tecnologie innovative quali la robotica educativa, il coding e quella del metodo di indagine di laboratorio.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano su due principali sezioni tematiche:

Tem: Educazione tecnologica

a) Laboratorio di CODING

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado

Nella odierna società l'utilizzo di software pervade la vita quotidiana di adulti e ragazzi ma spesso anche i cosiddetti "nativi digitali" fruiscono dei prodotti disponibili senza conoscerne il processo di produzione e il suo linguaggio.

In realtà, oggi, imparare a programmare è importante come saper leggere e scrivere per stimolare le capacità logiche e di problem solving ed acquisire gli strumenti per apprendere e creare.

Attraverso il *Coding* si possono sviluppare le competenze di base degli alunni appassionandoli e valorizzando le conoscenze informali e/o esperienziali che spesso non trovano spazio nelle attività didattiche e si presta a progetti interdisciplinari e trasversali.

Finalità

- Coinvolgere, attraverso la proposta specifica, ragazzini a rischio dispersione scolastica in attività significative e stimolanti l'apprendimento delle abilità logiche e di problem solving.
- Valorizzare le abilità, conoscenze ed esperienze extracurricolari dello specifico gruppo di ragazzini intrecciando il laboratorio alla vita reale in cui sono immersi.
- Sviluppare competenze di base trasversali alle discipline attraverso compiti di realtà o simulazione della stessa e operativi.

Metodologia

²Gruppo classe di riferimento 25 alunni circa

L'approccio metodologico è prettamente a carattere esperienziale, "imparare facendo" (*learning by doing*) dove l'apprendimento si sviluppa per tentativi ed errori e in modo collaborativo in cui il gruppo degli alunni propone le idee e sviluppa strategie per la soluzione di problemi.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi-laboratorio della scuola adeguatamente attrezzati dal punto di vista hardware, eventuali supporti software saranno invece a cura della associazione aggiudicatrice.

b) Laboratorio di ROBOTICA

Si intende offrire percorsi sul tema della robotica educativa nell'ottica di creare opportunità di aggregazione per bambini/ragazzi pre-adolescenti e promuovere l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie coniugando insieme il modo fantastico e reale, il pensiero logico e creativo, la scuola ed il tempo libero.

L'utilizzo del robot come strumento per favorire ambienti di apprendimento che mettano in sintonia la scienza e la tecnologia, le risorse individuali e di gruppo anche attraverso la ricerca di soluzioni (problem solving) attraverso attività laboratoriali.

b1) Target: Scuola primaria

Finalità

- proporre un percorso laboratoriale per stimolare la curiosità e l'uso della logica attraverso gli strumenti della robotica
- stimolare il pensiero ipotetico e le capacità di problem-solving
- coniugare l'aspetto ludico con approcci educativi
- conoscere i codici che stanno alla base degli strumenti informatici utilizzati dai ragazzi quotidianamente.

Metodologia

Didattica laboratoriale esperienziale e concreta dove i "robot" siano l'occasione per conoscere le basi dei nuovi codici della programmazione tecnologica promuovendo nel contempo processi cognitivi, logici, creativi e relazionali.

L'obiettivo principale è ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere uno scopo, tradurle utilizzando un codice di riferimento ed infine renderle attive ed esperibili attraverso il gioco.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali ("robot" e software) per l'esperienza pratica laboratoriale con i ragazzi dovrà essere messa a disposizione dalla Associazione aggiudicatrice.

b2) Target³: Scuola Secondaria di Primo grado, Ludotecari e Insegnanti

Finalità

- dare una formazione di base a ludotecari e insegnanti far conoscere questi approcci e utilizzarli per stimolare la curiosità e l'uso della logica ma anche proporre un utilizzo creativo attraverso metodologie che prevedano l'esperienza diretta del fare e la collaborazione come condivisione di risorse personali.
- stimolare il pensiero ipotetico e le capacità di problem-solving
- coniugare l'aspetto ludico con approcci educativi
- conoscere i codici che stanno alla base degli strumenti informatici utilizzati dai ragazzi quotidianamente.
- Prevenire il disagio dalla dipendenza dall'uso delle tecnologie.

Metodologia

Per favorire la conoscenza della Robotica educativa si propone un percorso formativo che predisponga gli educatori (ludotecari e insegnanti) ad una didattica laboratoriale dove i "robot" siano l'occasione per conoscere le basi dei nuovi codici della programmazione tecnologica promuovendo nel contempo processi cognitivi, logici, creativi e relazionali.

L'obiettivo principale è ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere uno scopo, tradurle utilizzando un codice di riferimento ed infine renderle attive ed esperibili attraverso il gioco.

Spazi e Materiali

La formazione dovrà prevedere anche una dimostrazione pratica laboratoriale con i ragazzi in classe o in ludoteca.

La proposta dovrà comprendere anche la messa a disposizione dei materiali ("robot" e software) per l'esperienza pratica laboratoriale sia con gli educatori che con i ragazzi.

Tema: Educazione Alimentare

Target: Scuola Secondaria di Primo grado

La sezione dell'alimentazione, fortemente integrata alla precedente per l'importanza che le nuove tecnologie rivestono anche nell'industria alimentare, vuole contribuire a far riflettere i ragazzi in età scolare sui comportamenti alimentari, contribuendo ad adottare quelli corretti, con una scelta consapevole dall'acquisto al consumo dei prodotti.

Il progetto proposto, adeguato al target di riferimento, deve avere le seguenti caratteristiche:

Finalità

Educare i ragazzi ad una alimentazione "naturale" attraverso l'osservazione della composizione degli alimenti con particolare attenzione a quelli più

3 Gruppi di circa 20 adulti

comunemente usati e renderli consapevoli dell'imprescindibile rapporto tra salute e alimentazione.

Metodologia

Avviare un laboratorio attivo che favorisca la manipolazione diretta di oggetti e strumenti, la ricerca di soluzioni a problemi pratici, l'osservazione degli alimenti con l'utilizzo di una strumentazione atta all'indagine scientifica.

Spazi e Materiali

Le attività si potranno svolgere negli spazi attrezzati del servizio Progettazione Didattica e la proposta laboratoriale dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

3_Area Storia-Geografia e degli Studi Sociali

*Target⁴ classi Scuola Primaria
 classi Scuola Secondaria di I° grado
 classi Scuola Secondaria di II° grado (Biennio)*

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

Il nuovo modo di concepire l'insegnamento della storia, della geografia, degli studi sociali offre spunti e sollecitazioni per una pratica didattica rinnovata. Diventa necessario procedere nello studio di temi fortemente integrati per evitare che una frammentazione eccessiva impedisca agli alunni di raggiungere esiti educativi stabili. La riflessione e la fondazione disciplinare della proposta didattica suggeriscono anche di considerare il tipo di conoscenze di senso comune di cui dispongono i ragazzi.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano nelle seguenti sezioni tematiche:

Tem: Storia

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo grado

Partendo dal concetto di storia come ricostruzione, si vuole formare una coscienza storica dei futuri cittadini e li motivi al senso di responsabilità nei confronti del patrimonio storico, artistico, archeologico e architettonico.

I progetti proposti adeguati al target dovranno afferire ad uno dei seguenti temi specifici e avere le seguenti caratteristiche:

a) La nascita di Venezia e l'isola di Torcello

Finalità

Analizzare e approfondire la storia della nascita di Venezia e il suo sviluppo attraverso il patrimonio storico-artistico presente nell'isola di Torcello.

⁴ Gruppo classe di riferimento 25 alunni circa

b) Storia di Mestre

Finalità

Analizzare e approfondire la storia di Mestre nei vari cambiamenti storici dalla sua nascita ai primi decenni del novecento.

Fornire argomenti e approfondimenti che valorizzino i luoghi del territorio mestrino attraverso la conoscenza dei diversi mutamenti che nelle varie epoche si sono succeduti.

c) La prima guerra mondiale

Finalità

Analizzare e e approfondire le cause politico-sociali che hanno portato allo scoppio della prima guerra mondiale.

d) la prima guerra mondiale nel nostro territorio

Finalità

Ripercorrere gli aspetti meno conosciuti dei fatti avvenuti nel nostro territorio durante la prima guerra mondiale, attraverso l'analisi dei documenti, dei testi e dei luoghi che si possono reperire all'interno degli archivi.

e) il "Giorno della Memoria"

Finalità

In considerazione della legge dello Stato n. 211 del 20 luglio 2000 che istituisce il "Giorno della Memoria", approfondire le vicende storiche che hanno portato al fenomeno del nazifascismo e al suo epilogo.

f) il "Giorno del Ricordo";

Finalità

In considerazione della legge dello Stato n. 92 del 30 marzo 2004 che istituisce il "Giorno del Ricordo" approfondire le vicende storiche che hanno portato all'esodo istriano-giuliano-dalmata.

g) Storia socio politica italiana

Finalità

Analizzare e approfondire i principali eventi che hanno caratterizzato la storia socio politica italiana dal dopoguerra ai giorni nostri.

h) patrimonio storico - artistico di Venezia

Finalità

Indagine ed approfondimento del patrimonio storico, artistico e urbanistico dei sestrieri di Venezia.

i) Conoscere Venezia

Finalità

Educare i ragazzi più giovani a vivere la città di Venezia attraverso un percorso animato che li porti a conoscerla attraverso luoghi, storie, leggende, monumenti e personaggi.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive con presentazione di schede di lavoro, lezioni di approfondimento in classe, visite didattiche in ambiente che valorizzino il patrimonio storico-artistico presente sul territorio.

Veicolare i temi limitando il più possibile le lezioni frontali e individuando una metodologia interattiva come la drammatizzazione, letture teatralizzate, contributi musicali pertinenti.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e/o con visite didattiche sul territorio.

Tema: Geografia

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo grado

Si vuole promuovere un'attività di conoscenza del complesso ecosistema lagunare indagando i rapporti fra ambiente e società e analizzando l'esito dell'azione dell'uomo sul territorio.

I progetti proposti adeguati al target dovranno afferire ad uno dei seguenti temi specifici e avere le seguenti caratteristiche:

a) La Laguna di Venezia

Finalità

Far conoscere agli alunni la complessità dell'ecosistema lagunare e la sua peculiarità e diversità

b) Navigazione nella Laguna di Venezia

Finalità

Sensibilizzare gli alunni sulle modalità per una corretta e consapevole navigazione all'interno della laguna di Venezia, far conoscere le problematiche per il contenimento del moto ondoso attraverso il richiamo alle buone norme di comportamento della cultura marinaresca anche con una breve esperienza di navigazione con imbarcazioni tipiche veneziane.

c) **Isola di Lazzaretto Nuovo**

Finalità

Implementare lo studio sulla laguna in chiave interdisciplinare inserendo un percorso all'isola del Lazzaretto Nuovo, come luogo per capire la politica sanitaria della Serenissima, il sistema delle fortificazioni e gli aspetti naturalistici e ambientali.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso visite in ambiente, modalità interattive, attraverso attività ludiche e attività di laboratorio didattico utilizzando materiali esistenti e custoditi in strutture deputate a valorizzarli.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e/o con visite didattiche sul territorio.

Tem: Studi Sociali

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado

Si vuole promuovere attività che introducano temi quali le regole della vita associata, la legalità, il modo di affrontare il rapporto tra i ragazzi e la tecnologia, creare occasioni di relazioni e socializzazioni attraverso i valori espressi nella Convenzione ONU e nella Carta delle Città Educative.

I progetti proposti adeguati al target dovranno afferire ad uno dei seguenti temi specifici e avere le seguenti caratteristiche:

a) Laboratorio Consulta dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze

La Consulta è un'occasione di relazione e socializzazione all'interno dei valori espressi dalla Convenzione ONU del 1989, della Carta delle Città Educative di Barcellona e delle esperienze italiane della L.285/97.

Finalità

Fornire a bambini e ragazzi spazi e strumenti per diventare cittadini attivi favorendo la loro partecipazione alla vita pubblica con uno spirito d'iniziativa orientato al bene comune, offrire la possibilità di sperimentare forme di partecipazione che favoriscano il passaggio dalle aspirazioni e dai desideri di ciascuno all'impegno comune per realizzarli.

Metodologia

In considerazione del target, la proposta dovrà affrontare il tema attraverso l'attivazione di un laboratorio che coinvolga i ragazzi in maniera attiva, collaborativa e partecipativa anche in orario extrascolastico.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno in orario scolastico ed extrascolastico, negli spazi

della scuola e/o in sedi istituzionali del Comune.

b) Laboratorio Blog

Si rende necessario continuare la gestione del Blog "LionBlog, Venezia come piace a noi", ideato nell'anno scolastico 2015/2016 e perfezionato e attivato nell'anno scolastico 2016-2017 con un gruppo di redazione formato da bambini e ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo grado del territorio.

Per continuare l'attività e tenere in vita il blog serve l'attuazione di laboratori anche extrascolastici dove i ragazzi possano ricevere, valutare e inserire nel blog articoli, foto, e ogni genere di informazioni che si riterrà utile divulgare per gli utenti che se ne servono.

Finalità

Dare continuità e implementazione al Blog "Lionblog" dedicato a tutta la realtà scolastica e giovanile del territorio dove i cittadini più giovani possano raccontare le loro esperienze.

Metodologia

Coinvolgere i ragazzi, attraverso incontri laboratoriali, alla gestione del Blog.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno in orario scolastico ed extrascolastico, negli spazi della scuola, con materiali e attrezzature pertinenti all'attività.

4_Area Multimediale

Target⁵ *classi Scuola dell'Infanzia*
classi Scuola Primaria
classi Scuola Secondaria di I° grado
classi Scuola Secondaria di II° grado (Biennio)
Insegnanti

I media rappresentano ormai una presenza costante nel panorama odierno ed esercitano un'influenza rilevante sulle persone e sulla collettività. Si intende dedicare una sezione di proposte che favoriscano il progettare e realizzare assieme prodotti audiovisivi e informatici che sappiano rompere la situazione di solitudine in cui vengono lasciati bambini e ragazzi davanti a queste nuove tecnologie. Il progetto proposto adeguato al target deve avere le seguenti caratteristiche:

Finalità

- Far conoscere agli alunni le esperienze più significative della storia del cinema, dalle prime forme di cattura delle immagini luminose fino alla nascita del cinematografo Lumiere, e fornire abilità tecniche e linguistiche relative all'animazione cinematografica;

⁵ Gruppo classe di riferimento 25 alunni circa

- Aiutare gli Insegnanti a creare ebook interattivi in condivisione con altri docenti e con i loro studenti ed infine a pubblicarli su varie piattaforme al fine di avere uno strumento utile allo svolgimento della loro attività didattica.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive, lavoro di gruppo, e materiali e attrezzature pertinenti per le esperienze pratico-laboratoriali.

Spazi e Materiali

Le attività dovranno svolgersi in uno spazio idoneo alla descrizione del linguaggio cinematografico e con appositi materiali illustrativi.

Si dovrà prevedere anche uno spazio adeguatamente attrezzato dal punto di vista informatico.

5_Area Promozione del Benessere

*Target⁶ classi Scuola Primaria
classi Scuola Secondaria di I° grado
classi Scuola Secondaria di II° grado (Biennio)*

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

La scuola rappresenta un luogo privilegiato di relazioni: tra coetanei, insegnanti ed alunni, insegnanti e genitori ed infine, tra istituzioni scolastiche ed altre agenzie educative; i progetti afferenti a questa area intendono sostenere tale dimensione di relazionalità secondo la logica di promozione dell'agio al fine di potenziare e valorizzare le qualità e competenze dei ragazzi, creando attorno ad essi un ambiente più positivo, accogliente e stimolante sia sul piano umano e relazionale che su quello formativo.

Il progetto si propone di rimotivare i ragazzi all'apprendimento, leggere ed accogliere i loro bisogni, sostenerli nel percorso di crescita individuale, aiutarli ad instaurare relazioni significative con i pari e con gli adulti dentro i gruppi scolastici e/o extrascolastici.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano su due principali sezioni tematiche:

Tem: Apprendimenti

a) Laboratorio METODO DI STUDIO

Target: Scuola Secondaria di Primo grado

La scuola rappresenta un trampolino di lancio per la realizzazione personale,

⁶ Gruppo classe di riferimento 25 alunni circa

per conoscere se stessi, valorizzare le proprie attitudini, temprare il proprio carattere, misurarsi con sé e nelle relazioni sociali, nonché attivare i processi di autonomia, motivazione ed autostima.

Avere gli strumenti per sviluppare le proprie potenzialità legate all'apprendimento scolastico, vuol dire spesso acquisire gli strumenti più efficaci per trarre il massimo risultato dallo studio personale e autonomo, anche in vista del percorso scolastico e formativo che si intende intraprendere.

Finalità

- Migliorare le proprie potenzialità concentrandosi su organizzazione e gestione del tempo-studio.
- Allenarsi con metodi e strategie scientificamente sperimentati.
- Imparare a conoscersi per trovare il proprio stile d'apprendimento.
- Acquisire nuove competenze rispetto al metodo di studio più efficace.

Metodologia

Si intende raggiungere le finalità sopraesposte tramite metodi e strategie che vengono trasmessi in un clima sereno, allegro ed entusiasmante in sinergia con le attività curricolari e il consiglio di classe delle classi coinvolte.

Le strategie, personalizzate, vengono allenate e fatte proprie dai ragazzi in apposite sessioni di appropriazione di strumenti pratici e operativi.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico o extrascolastico e i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata per provenienza di classi ma omogenea per target d'età.

Temì: Conoscenza di sé

a) Laboratorio sulle EMOZIONI

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado

Spesso i preadolescenti e adolescenti non hanno imparato a dare un nome alle loro emozioni e, a questa età, vengono sopraffatti dai propri sentimenti; sembra non sappiano parlare tra di loro di ciò che provano; non è raro che non si sentano compresi dagli amici, dai genitori, dagli insegnanti e che comunque non riescano ad esprimere adeguatamente il proprio disagio.

Attraverso una riflessione guidata si vogliono accompagnare gli studenti in un percorso di scoperta e analisi dei propri vissuti emotivi e relazionali.

Finalità

- Leggere ed accogliere i bisogni dei ragazzi e delle ragazze;
- Sostenere i ragazzi nel percorso di crescita individuale;
- Aumentare nei ragazzi l'autostima attraverso la valorizzazione di

- competenze altre rispetto alle discipline curricolari;
- Rimotivare i ragazzi all'apprendimento;
- Sostenere i ragazzi e le famiglie in un delicato momento di crescita.

Metodologia

Il laboratorio si fonda sulla partecipazione attiva del gruppo-classe alla discussione e sull'attenta riflessione comune intorno a temi fondamentali, sui quali di rado gli studenti hanno la possibilità di confrontarsi e che nondimeno richiedono l'acquisizione di progressiva maturità e maggiore consapevolezza.

La metodologia è quella della "consulenza e delle pratiche filosofiche", in cui la filosofia non entra come materia di studio ma come attività della mente e forma di dialogo.

Attraverso diversi stimoli (testi, video, immagini, condivisione di esperienze) gli studenti avranno modo di condividere e mettere in gioco emozioni e pensieri, imparando a riflettere su di essi (e su se stessi) in modo critico ed approfondito.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata per provenienza di classi ma omogenea per target d'età.

Materiali: Testi, video, immagini per la discussione.

b) Laboratorio sulle RELAZIONI

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado

La capacità di costruire e mantenere buone relazioni all'interno del gruppo classe, in particolar modo durante il periodo delle scuole secondarie di primo grado, costituisce un'abilità fondamentale del ragazzo/a in crescita e il ruolo degli insegnanti in tal senso risulta essere particolarmente significativo. La proposta, rifacendosi alle tecniche di espressività corporea e teatrale, vuole essere di supporto agli insegnanti in questo delicato compito.

Finalità

- valorizzare la diversità come ricchezza;
- valorizzare le specificità e i talenti di ciascun alunno;
- riconoscere le proprie emozioni;
- analizzare e condividere i problemi della classe;
- individuare e valorizzare le risorse della classe;
- riconoscere i conflitti interni con proposte di mediazione.

Metodologia

L'attività a carattere prevalentemente espressivo si articola in giochi ed esercizi recuperati dalle diverse metodologie di espressività corporea e tecniche teatrali per rendere i ragazzi protagonisti attivi del percorso.

Spazi e Materiali

Il laboratorio ha da realizzarsi in palestra o, comunque, in un ambiente ampio, dove sia possibile la conduzione di esercizi e tecniche teatrali, corporee e fisiche.

c) Laboratorio sulla IDENTITA' VIRTUALE

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado

Il rapporto fra i ragazzi e la tecnologia coinvolge prima di tutto gli aspetti relazionali che i nuovi strumenti modificano e stravolgono: i giochi on-line, la realtà virtuale, i social network, ecc. coinvolgono l'io nella sua globalità e incidono sul rapporto con se stessi, con gli altri e con il mondo.

L'apprendimento e lo sviluppo delle abilità tecniche nell'utilizzo del web si affianca alla necessità di saper padroneggiare gli strumenti del web dal punto di vista relazionale, imparare a gestire la/e propria/e identità virtuale/i rapportandola/e al cosiddetto fuori, alla realtà vera, alla vita. La creazione di un'identità virtuale implica un coinvolgimento globale dell'io, dei propri pensieri ed emozioni.

Finalità

- Aiutare a identificare i termini di una questione attraverso la chiarificazione dei concetti impliciti come base per fare scelte e azioni responsabili;
- Favorire lo sviluppo di capacità logiche e argomentative, di capacità critiche e autocritiche, di confronto e di riformulazione;
- Rafforzare il rapporto con se stessi e la motivazione attraverso un lavoro sulla capacità di consapevolezza;
- Indurre processi di riflessione, crescita e arricchimento trasversale del pensiero;
- Facilitare le dinamiche di ascolto, di partecipazione e di relazione con gli altri, fra generazioni e fra culture.

Metodologia

Si richiede ai ragazzi di lasciarsi guidare in un'attività di ricerca in forma di dialogo, che lavorando creativamente su domande e definizioni di concetti legati all'identità virtuale - partendo da significati come la rete, il nickname, l'emoticon -, intende far emergere la rilevanza filosofica di alcuni passaggi e implicazioni - su se stessi e sui modi di rapportarsi agli altri e al mondo -, che vengono approfonditi e sviscerati ottenendo riflessioni nuove attraverso una sequenza ordinata delle fasi di concettualizzazione, argomentazione, analisi e sintesi, ecc. I ragazzi sperimentano così l'autonomia del pensiero e il bisogno di chiarezza nelle idee, l'autoconsapevolezza del proprio punto di vista e il suo ridimensionamento in

relazione a quello degli altri attraverso l'ascolto (aspetti positivi e negativi dell'essere in rete, che cosa significa scegliere di darsi un certo nickname o di utilizzare una certa emoticon), in relazione a una sfera comunicativa davvero rilevante nella loro quotidianità, dall'utilizzo della messaggistica telefonica a quello dei social network.

Spazi e Materiali:

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata per provenienza di classi ma omogenea per target d'età.

LUDOTECHE

Il Comune di Venezia gestisce cinque ludoteche, delle quali due sono situate a Venezia (Castello e Cannaregio) e tre in terraferma (Mestre, Marghera e Campalto). Le attività ludico-educative delle ludoteche sono caratterizzate da laboratori che contribuiscono a creare momenti di aggregazione soprattutto per bambini, ragazzi ed adolescenti.

1b_Area dei linguaggi e delle attività espressive

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

Temi: Bambini

Target: 20 bambini/ragazzi della scuola dell'infanzia a della scuola primaria

a) laboratori di manualità e manipolazione con l'utilizzo di semplici utensili: cucina giocosa, laboratori creativi con vari materiali o con particolari tecniche grafico-pittoriche;

oppure

b) laboratori di costruzione di figure animate (burattini, sagome, ombre...) e sperimentazione di raccontare storie attraverso il linguaggio e le tecniche di base sull'uso della voce e sull'animazione;

oppure

c) laboratori musicali di avviamento alla musica, esperienze musicali con strumenti e giochi musicali di gruppo.

Finalità:

- creare occasioni per far riscoprire ai bambini il piacere della manualità attraverso attività ludico- espressive;
- potenziare le abilità creative attraverso il diretto contatto con i materiali, con le cose e con la realtà;
- coniugare il "fare" con la fantasia, la tradizione e l'innovazione.

Metodologia:

L'approccio metodologico su base esperienziale e di condivisione dei saperi.

Spazi e Materiali

Le proposte dovranno essere comprensive dei materiali e strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

Temi: Ragazzi

Target: 20 ragazzi della scuola secondaria di Primo grado e Biennio di secondo Grado.

a) In un'epoca "digitale" **un laboratorio di fumetto puo'** offrire ai ragazzi l'occasione per impadronirsi di alcuni strumenti per riflettere sull'uso delle

immagini, sui messaggi lanciati, e sugli aspetti della grafica comunicativa.

Oppure

b) scrittura creativa

Un Laboratorio sviluppare una varietà di attitudini attraverso lo strumento della scrittura. Lavorare con le parole per stimolare il pensiero divergente che è alla base del processo creativo. Giocare con le parole per consentire di esprimersi utilizzando contenuti legati al proprio mondo interiore e alla propria idealità, restituendo alla parola la sua accezione più profonda: la potenzialità espressiva. Nello stesso tempo abituare a pensare, a progettare un testo narrativo e a porsi il problema della sua efficacia sia in ordine alla coerenza complessiva del racconto sia in relazione alla strategia con cui viene proposto il messaggio che si vuole giungere al lettore.

Il ragazzo, divenendo autore affronta in modo attivo il problema dell'ideazione, delle tecniche narrative della scrittura e nel contempo si confronta ed interagisce con il gruppo. Le metodologie ed i contenuti dovranno tener conto del contesto ludico-educativo .

Oppure

c) giochi da tavolo e di ruolo di una certa complessità che consentano anche la possibilità di una prova o torneo finale. Le proposte dovranno essere originali ed accattivanti per consentire di offrire modalità di gioco alternative e contempo facilitare l'aggregazione giovanile.

Finalità

- Sviluppare le abilità e conoscenze specifiche del fumetto/scrittura creativa/gioco da tavolo come codice originale da utilizzare in contesti diversi.
- Creare narrazioni, personaggi ed ambientazioni per impadronirsi di un altro canale espressivo, verbale e visivo, da mettere in correlazione al videogioco.
- Impadronirsi dei linguaggi comunicativi realizzando un "fumetto" o prodotto narrativo sul valore del gioco, sui rischi dei videogiochi o sulle attività della ludoteca.

Metodologia: attività laboratoriale

Spazi e Materiali

Le proposte dovranno essere comprensive dei materiali e strumenti necessari allo svolgimento delle attività.