

Allegato 1-Linee guida 2018-2019

Linee di indirizzo per l'integrazione di progetti e laboratori ludico-educativi per arricchire ed ampliare l'offerta formativa tra scuola e territorio per l'anno scolastico 2018-2019 .

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 proporre l'integrazione per l' a.s. 2018/2019 di alcune tematiche, in particolare quelle che non hanno trovato risposta nella precedente selezione o che non troveranno continuità nella seconda annualità perché le Associazioni hanno dichiarato la non disponibilità a proseguire l'attività, raccogliendo progetti educativi da parte delle realtà operanti nel terzo settore volti 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.

Aree 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. 2018-19 saranno afferenti alle seguenti aree:

1. Area Storico-geografica e degli studi sociali

- Tema storia

a) Il "Giorno della Memoria"

b) Il "Giorno del Ricordo"

2. Area Scientifica-Tecnologica

- Tema educazione tecnologica

a) laboratorio "robotica educativa"

b) laboratorio "creatività digitale"

Area Storico-geografica e degli studi sociali

a) Il "Giorno della Memoria"

Target: classi 4[^] - 5[^] Scuola Primaria

Premessa

La legge 20 luglio 2000 n°211 istituisce "Il giorno della memoria" in ricordo dello sterminio e delle persecuzioni del popolo ebraico e dei deportati militari e politici italiani nei campi nazisti. L'art 1 recita: "La Repubblica Italiana riconosce il giorno 27 gennaio, data dell'abbattimento dei cancelli di Auschwitz, "Giorno della memoria", al fine di ricordare la Shoah (sterminio del popolo ebraico), le leggi razziali, la persecuzione italiana dei cittadini ebrei, gli italiani che hanno subito la deportazione, la prigionia, la morte, nonché coloro che, anche in campi e schieramenti diversi, si sono opposti al progetto di sterminio ed al rischio della propria vita hanno salvato altre vite e protetto i perseguitati".

Finalità

Questo itinerario educativo, è finalizzato a sensibilizzare i bambini e costruire connessioni con le generazioni che li hanno preceduti, mettendo in luce non solo gli accadimenti storici ma anche le implicazioni emotive attraverso la conoscenza di racconti e storie vicini all'esperienza dei bambini.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive di approfondimento in classe come ad esempio rappresentazioni teatrali, drammatizzazione, letture animate, testimonianze, proiezioni di video/slides.

Si può prevedere accorpamento delle classi.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura dell'aggiudicatario;

b) il "Giorno del Ricordo"

Target *classi 4[^] e 5[^] Scuola Primaria*
classi Scuola Secondaria di I° grado
classi Scuola Secondaria di II° grado (Biennio)

Premessa

Con la legge 30 marzo 2004 n.92 il Parlamento ha istituito il "Giorno del Ricordo" nel giorno 10 febbraio al fine di conservare e rinnovare la memoria della tragedia degli italiani e di tutte le vittime delle foibe, dell'esodo dalle loro terre degli istriani, fiumani e dalmati nel secondo dopoguerra e della più complessa vicenda del confine orientale

Finalità

Il presente itinerario intende avvicinare le giovani generazioni alle vicende storiche che hanno portato all'esodo istriano-giuliano-dalmata avvenuto durante la seconda guerra mondiale e nell'immediato secondo dopo guerra.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive di approfondimento in classe come ad esempio la drammatizzazione, letture teatralizzate, contributi musicali pertinenti, schede di lavoro ecc.

Si può prevedere accorpamento delle classi.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura dell'aggiudicatario.

Area Scientifica-Tecnologica

a) Laboratorio "robotica educativa"

Target: classi di Scuola Secondaria di I° grado

(Possono essere previsti anche gruppi di lavoro eterogenei per età o classe)

Premessa

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.

Finalità

- Proporre un percorso laboratoriale per stimolare la curiosità e l'uso della logica attraverso gli strumenti della robotica;
- proporre un utilizzo creativo della robotica 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;

- aumentare la capacità di lavorare in gruppo;
- conoscere le basi dei linguaggi di programmazione;
- prevenire il disagio dalla dipendenza dall'uso delle tecnologie.

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.

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 dall'aggiudicatario.

b) Laboratorio "Creatività digitale"

Target *classi Scuola Primaria*
 classi Scuola Secondaria di I° grado

Premessa

Promuovere l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie per favorire ambienti di apprendimento multidisciplinari che mettano in sintonia la scienza e la tecnologia, le risorse individuali e di gruppo attraverso attività laboratoriali.

Finalità

- promuovere l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie;
- coniugare insieme il mondo fantastico e il mondo reale;
- favorire il pensiero logico e creativo;
- collegare la scuola e il tempo libero promuovendo il pensiero creativo.

Metodologia

Attraverso una didattica laboratoriale promuovere esperienze attraverso le quali le tecnologie divengano un valore aggiunto per sviluppare ed esprimere la creatività.

Coinvolgere i bambini/ragazzi a progettare e costruire attraverso il gioco favorendo l'intreccio tra le esperienze reali e i mondi virtuali che già sperimentano quotidianamente con gli strumenti tecnologici a loro disposizione.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola adeguatamente attrezzate dal punto di vista hardware, eventuali supporti software saranno forniti dall'aggiudicatario.