

Allegato n° 3 – Descrizione moduli

MODULO A	
Titolo del laboratorio	#IOSCRIVO
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.

MODULO B	
Titolo del laboratorio	IL CLUB DEI LETTORI
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.

MODULO C	
Titolo del laboratorio	LISTENING AND READING
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.

MODULO D	
Titolo del laboratorio	CODING MASTERCLASS
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.

MODULO E	
Titolo del laboratorio	LE TUE MAPPE OVUNQUE LO DESIDERI
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	- Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.

MODULO F	
Titolo del laboratorio	SCOSSA ELETTRICA
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	- Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi.

MODULO G	
Titolo del laboratorio	AUTOIMPREDITORIALITA' NEL SOCIALE
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	- Il laboratorio prevede la simulazione di creazione di una campagna di crowdfunding, attribuendo ruoli e responsabilità specifiche (redazione, video, ricerca partnership, community engagement, etc.). Sono previste anche discussione con imprenditori su aspetti pratici e meno visibili del fare impresa, come l'accesso al credito, la contabilità e il bilancio aziendale, la ricerca di opportunità di finanziamento, esercizi per il digital marketing con la progettazione piani editoriali per i Social Media, accrescere e monitorare audience e pianificare campagne di marketing efficaci sui Social Network.

MODULO H	
Titolo del laboratorio	CREATORI DI IMPRESA
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni scuola Secondaria II° grado
Descrizione e Tematiche (indicative)	- Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi.