

Tipologie di laboratorio proposte dal Ministero (catalogo)

Diritto e responsabilità in internet

Il laboratorio intende accrescere la consapevolezza degli studenti nell'utilizzo di Internet e nella navigazione in rete, attraverso l'approfondimento di aspetti quali storia, nascita, architettura e principi di internet, internet governance e neutralità della rete, tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio, diritto d'autore e licenze online, libertà di espressione e tema della surveillance. Le attività saranno svolte in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.1.

Laboratorio di attività ludico-motorie e sportive

L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.

Sport di squadra

In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.

Laboratorio di teatro

Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

Laboratorio con testimoni del territorio

La testimonianza si presta in modo privilegiato ad educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo.

Laboratori green interni ed esterni alla scuola di educazione alla sostenibilità

L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte.

Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.

Laboratorio di comunicazione

Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su:

- le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali;
- lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.

Laboratorio di educazione alla lettura

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.

Laboratorio di scrittura

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.

Potenziamento della lingua italiana

La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e

normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.

Laboratorio di lingua straniera

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.

Laboratorio digitale di lingua straniera

A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.

Laboratorio di potenziamento di matematica

Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.

Laboratorio di scienze

Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.

Educazione ai media

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.

Laboratorio di coding e robotica

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.

Laboratorio di Tinkering e making

Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).

Laboratorio con testimoni del territorio

La testimonianza si presta in modo privilegiato a educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo.

Laboratori di didattica della storia

Nel laboratorio saranno affrontati alcuni temi e questioni centrali che riguardano il rapporto spazio/tempo, il paradigma continuità/cambiamento, datazione/cronologia/periodizzazione, la distinzione tra storia e memoria, la relazione tra narrazione e conoscenza storica, le modalità di approccio al testo storico (l'autore, i destinatari, il linguaggio, la complessità, i livelli del testo storico). All'interno del laboratorio si faranno esempi di uso delle fonti: il concetto di fonte storica; fonti primarie e secondarie e diversi tipi di fonte; analisi critica delle fonti; problemi di utilizzo delle fonti tradizionali e digitali ovvero dei processi di lavoro informatizzati e loro applicazione ai metodi di ricerca e didattici tradizionali. Si adotteranno modalità didattiche che introducono gli alunni al carattere problematico e ai metodi propri del lavoro storiografico per evidenziare il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato, si imparerà ad usare con metodo le fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche, ad apprezzare il loro valore di beni culturali.

Laboratorio di debate

Il debate è un confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro. La metodologia didattica prevede che la posizione a favore o contro possa essere anche non condivisa dai partecipanti, che devono essere in grado di portare le argomentazioni adeguate, con regole di tempo e di correttezza, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell'ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui, dimostrando di possedere flessibilità mentale e apertura alle altrui visioni e posizioni. Gli esercizi di documentazione ed elaborazione critica del laboratorio, che i ragazzi svolgono per preparare un debate, insegnano loro l'importanza dell'imparare a imparare e del lifelong learning, perché nella società della conoscenza occorre costruire, gestire e aggiornare il proprio sapere in un mondo complesso. Per questo anche in ambito professionale la comunicazione e la gestione dei conflitti sono tecniche da imparare. Sostenere un dibattito ben regolato è una competenza chiave.

Laboratorio di educazione alla sostenibilità

L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte.

Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.

Laboratorio di service learning

Il Service Learning è una proposta pedagogica che unisce il Service (la cittadinanza attiva, le azioni solidali, l'impegno in favore della comunità) con il Learning (lo sviluppo di competenze tanto sociali quanto, e soprattutto, disciplinari), affinché gli allievi possano sviluppare le proprie conoscenze e competenze attraverso un servizio solidale alla comunità. Le attività didattiche partono da situazioni problematiche reali e fanno sì che gli studenti siano parte attiva nel processo di apprendimento. La metodologia promuove l'ideazione di percorsi di apprendimento (learning) finalizzati alla realizzazione di un servizio (service), che soddisfi un bisogno vero e sentito sul territorio. Le iniziative intraprese prevedono sempre una stretta collaborazione con le istituzioni locali e puntano a stabilire un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale. Le attività di Service Learning sono funzionali all'innalzamento dei livelli di competenza, al miglioramento dell'autostima, della motivazione allo studio, della partecipazione alle attività scolastiche e favoriscono l'acquisizione di comportamenti pro-sociali e di cittadinanza attiva.

Laboratorio sulle pari opportunità e sulle differenze di genere

Scopo del laboratorio è lavorare sul linguaggio e sugli stereotipi di genere al fine di prevenire forme di discriminazione, che possono predeterminare le future scelte scolastiche e lavorative. E' necessario orientare ciascuno verso libere scelte di prosecuzione degli studi, scevre da stereotipi che condizionano nella preferenza del percorso di studi e professionale, nell'affrontare le emozioni,

nel modo di porsi nei confronti degli altri. Le attività saranno svolte attraverso il gioco, la narrazione, il role playing.

Maratona di co-progettazione- hackathon

L'hackathon è una esperienza didattica, basata sulla metodologia del challenge based learning, di durata variabile che, a partire da una tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali, organizzati in gruppi eterogenei, hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi. Il laboratorio intende articolarsi in giornate basate sulla sfida a gruppi su temi predefiniti e di interesse degli studenti.

Laboratorio di cittadinanza economica

Il laboratorio prevede un'attività di progettazione in aula nella quale gli alunni saranno chiamati a utilizzare budget virtuali da allocare per la realizzazione della propria idea di impresa. Saranno svolti anche giochi di ruolo e attività mirate per la gestione di un bilancio semplice (es. bilancio familiare, gestione della paghetta) o complesso, anche attraverso un'analisi di bisogni e priorità.

Laboratorio di comunicazione d'impresa

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.

Laboratorio di educazione all'imprenditorialità

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.

Potenziamento dei percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento

Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studente e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni.

Laboratorio di arte contemporanea

Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave

creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.