

Progetto “AUTOSTIMA E SCUOLA”

La scuola continua ad essere per eccellenza l'ambiente in cui ci si misura con gli altri, sia sul piano relazionale che su quello degli apprendimenti; quindi la scuola costituisce per ogni ragazzo un'importante occasione di verifica del proprio valore e di costruzione della personalità attraverso il confronto della propria identità. Negli ultimi anni la scuola italiana ha registrato un notevole aumento di alunni con situazioni difficili da affrontare sul campo interpersonale, scolastico, familiare ed emotivo che vanno a lesionare gravemente la propria autostima, componente fondamentale per lo sviluppo della salute mentale emotiva e fisica del ragazzo e per l'impegno e la voglia di mettersi in gioco nella scuola e nella vita. Pertanto accrescere nei nostri ragazzi il proprio grado di autostima lo riteniamo fondamentale.



L'adolescente viene aiutato e accompagnato a riconoscere le proprie abilità e talenti, ad identificare e accettare con serenità i propri limiti, a sottolineare il successo passo per passo, a scoprire la propria individualità e unicità a imparare a comunicare ed esprimere i propri bisogni nel rispetto di quelli altrui, sviluppando capacità di ascolto e comprensione verso gli altri e di gestione costruttiva dei conflitti, ad esplorare, riconoscere, nominare, comunicare e gestire positivamente le proprie emozioni e ad avere il senso di responsabilità individuale, civica e sociale.

Progetto “FLIPPED CLASSROOM”

L'insegnamento “*Flipped Classroom*” (Insegnamento capovolto) è una metodologia didattica che rende il tempo-scuola più produttivo e funzionale. Tale insegnamento propone l'inversione dei due momenti classici: la lezione viene spostata a casa, sostituita dallo studio individuale e lo studio individuale viene



spostato a scuola, sostituito dalla lezione in classe dove l'insegnante può esercitare il suo ruolo di tutor al fianco degli studenti.

L'obiettivo di questo metodo innovativo consiste nell'attivare negli studenti l'interesse, la curiosità, il desiderio di conoscenza di uno specifico argomento. Questo passaggio è fondamentale perché non c'è apprendimento significativo senza coinvolgimento cognitivo ed emotivo degli allievi.

Progetto “ROBOTICA A SCUOLA”

L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo. Possiamo affermare – sulla base delle esperienze già realizzate e indipendentemente dall'ordine di scuola – che si impiegano le tecnologie

dell'automazione con l'uso di macchine programmabili e la realizzazione di sensori miniaturizzati laddove si propone agli alunni un approccio fortemente costruttivista al sapere, in un contesto di laboratorio realizzato attorno a dispositivi con cui gli



alunni possono “imparare operando”, attraverso l'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione).

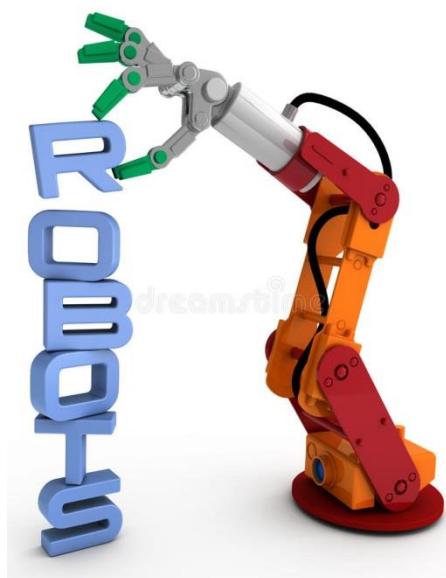
L'uso didattico di queste tecnologie può offrire ai nostri studenti la possibilità di investigare e conoscere concetti che sono troppo astratti o difficili da comprendere. In particolare il carattere multidisciplinare

della robotica avvicina i giovani all'informatica, alla meccanica, ai circuiti elettrici, alla fisica, all'etica delle tecnologie applicate e alle nuove frontiere della medicina e della biochimica che vengono aperte con l'applicazione delle emergenti nanotecnologie.

Realizzare un artefatto dotato di cervello elettronico e di dispositivi sensoriali costituisce per un giovane studente un'attività complessa ma stimolante che trova le sue espressioni in una pratica laboratoriale e di sperimentazione orientate ad oggetti reali e non astratti. Sono compiti che richiedono abilità pratico-costruttive, sviluppo di capacità logico-formali, una significativa attitudine all'osservazione critica e alla

rielaborazione dei progetti, in un ambito necessariamente collaborativo tra i componenti e il gruppo di lavoro:

- Sviluppare percorsi laboratoriali nell'area tecnologica-scientifica;
- Coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, promuovendo il pensiero creativo;
- Intrecciare le competenze, gli obiettivi della tecnologia e quelli delle scienze in un rapporto di scambio reciproco (Meccanica, Informatica, Matematica, Fisica);



- Utilizzare l'operatività, stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare;
- Far acquisire metodi per risolvere problemi e con l'aiuto di un automa stimolare il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità.

Progetto “BULLISMO E CYBERBULLISMO”

Il progetto nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della sicurezza online e favorire l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere internet un luogo più sicuro.



Internet rappresenta per gli adolescenti un contesto di esperienze e “social networkizzazione” irrinunciabile: si usa per mantenersi in contatto con amici e conoscenti, cercare informazioni, studiare, etc. Le nuove tecnologie, quindi, sono in grado di offrire a chi ne fa uso

grandi opportunità, specialmente nel campo comunicativo-relazionale, ma nello stesso tempo espongono i giovani utenti a nuovi rischi, quale il loro uso distorto o improprio, per colpire intenzionalmente persone indifese e arrecare danno alla loro reputazione. È importante parlare di consapevolezza e corretta informazione nella prevenzione di questi episodi, anche nel contesto scolastico. La necessità di conoscere, controllare e quindi prevenire il fenomeno del bullismo, e cyberbullismo, in costante crescita, risulta in conclusione necessaria. La scuola, infatti, non è un ente o una struttura educativa a se stante, ma rappresenta la più moderna e contemporanea visione di ogni aspetto di crescita, educazione e cultura. Tale progetto prevede un incontro con la Polizia Postale per tutti gli alunni al fine di far riconoscere “i pericoli nascosti” negli strumenti di comunicazione/interazione attualmente disponibili su internet quali i social network (Facebook, Myspace), le chat e l'Instant messaging (Twitter, Whatsapp), la pubblicazione di contenuti (Youtube) e di far utilizzare in modo corretto e responsabile tali strumenti.



Progetto “SCACCHI A SCUOLA ALLENA LA MENTE”

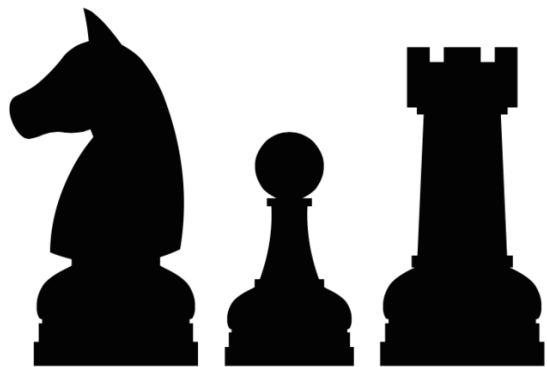
Nella società contemporanea il tempo dedicato dai bambini al gioco e all'incontro con l'altro si è contratto, relegato spesso ad attività condotte individualmente e virtualmente, dentro le mura



domestiche. I bambini e gli adolescenti dedicano gran parte del loro già scarso tempo libero ai videogiochi, condotti al limite in collaborazione online, perdendo l'opportunità di divertirsi e stimolare la mente in condizioni di socializzazione con i propri pari. In altre circostanze l'assenza di interessi e opportunità di svago li espone al rischio di assumere comportamenti a sfondo deviante. Giocare a Scacchi è un'attività innanzitutto ludica, che

sollecita la sana e naturale competizione insita nell'indole del ragazzo, stimolandone inoltre le capacità di analisi, di problem-solving, (risoluzione del problema) fungendo da training mentale per il miglioramento delle capacità metacognitive e di concentrazione e attenzione, con particolare riguardo alla caratteristica di persistenza. È un “gioco di ruolo”, come si direbbe oggi, ma a differenza dei prodotti virtuali, l'interazione nella partita con l'altro consente continue e infinite variazioni di gioco, strategia, risoluzione dei problemi e superamento degli ostacoli, perseguimento dell'obiettivo, negoziazione dell'esito (la *patta*) che nessun videogame potrà mai offrire. Pur essendo uno tra i giochi più antichi e diffusi, l'interesse per questi importanti benefici sia sullo sviluppo cognitivo che sociale soprattutto nei soggetti in età evolutiva è storia recente.

Giocare a Scacchi è un'opportunità per trascorrere il proprio tempo libero in compagnia, senza dover sostenere costi eccessivi o esser costretti a raggiungere uno specifico luogo: basta avere un compagno da sfidare. È un gioco che appassiona persone di tutte le età e, una volta appreso, può favorire la condivisione del tempo libero tra generazioni diverse come padri e figli.



Progetto “EDUCAZIONE ALL’AFFETTIVITÀ”

Il progetto si struttura a partire dal presupposto che l’educazione all’affettività è parte integrante dell’essere umano e della sua identità e quindi inscindibile dall’educazione generale della persona.

Si ritiene, inoltre, che le eventuali azioni programmate non possano che derivare da un lavoro congiunto tra scuola e famiglia e comportare non solo l’attenzione agli aspetti cognitivi, legati più



strettamente al sapere, ma anche l’educazione all’aspetto relazionale ed emotivo (saper essere), al rapporto con gli altri, al rispetto di sé e dell’altro, alla capacità di sentire le proprie emozioni e di gestirle. Questo insegnamento fa parte dell’educazione della persona e risponde al bisogno dei bambini di poter crescere e svilupparsi in modo armonioso ed è indipendente dalle origini, dalla cultura o dalla religione dei singoli.

Tale progetto, pertanto, avrà come obiettivi:

- Interiorizzare il rispetto di regole e confini;
- Imparare a riconoscere le proprie emozioni;
- Sviluppare le capacità di relazione e confronto con gli altri;
- Sviluppare una propria capacità critica ed autoriflessiva;
- Riflettere sulla ricchezza della diversità;
- Valorizzare i diversi aspetti che caratterizzano ognuno.