|  |
| --- |
| **Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti** |
| **Tipologia modulo** | **Titolo** | **descrizione** |
| Educazione motoria; sport;gioco didattico | I miei talenti | Gli interventi di esperti e tutor sono previsti all'interno di un soggiorno residenziale di 6 giorni in Trentino, nella fantastica cornice della Val di Sole. Dove, con il supporto di uno staff costituito da tecnici, allenatori, educatori in ambito sportivo e motorio e docenti di materie umanistiche, applicando la metodologia UKCC e collegando l'apprendimento cognitivo in ambito motorio con quello scolastico, ci si propone di fornire agli studenti elementi per strutturare il loro metodo di apprendimento scolastico , creando i presupposti affinché raggiungano una capacità auto-valutativa. L'attività sportiva di questo progetto non è quindi da intendersi come un Fine, ma come un semplice e fantastico Strumento per guidare i partecipanti alla scoperta dei propri talenti. |
| Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni | UDA da o a 100 | Il progetto UDA 0-100 coinvolge alunni con disabilità nella didattica digitale integrata , permettendo loro di sviluppare competenze trasversali di base con il naturale coinvolgimento di alunni 'normodotati'. La situazione pandemica ha spinto a trovare strategie che permettessero a tutti gli alunni fragili di apprendere anche in mancanza della didattica in presenza favorendo lo sviluppo anche di abilità digitali. La proposta didattica, che prevede l'allestimento di laboratori creativi legati al modo della ristorazione, è maggiormente tarata sulle competenze degli alunni per procedere ad un loro costante accrescimento. In quest’ottica si è tenuto conto dell’inclusione, mirando al coinvolgimento di studenti e insegnanti non appartenenti all’area sostegno. OBIETTIVI PRINCIPALI- Miglioramento coordinazione oculo-manuale- Sviluppo motricità fine e funzionale- Arricchimento lessicale- Potenziamento delle capacità logiche (ordinamento, misurazione, equivalenza, classificazione…)- Consolidamento delle conoscenze attraverso l’esperienza- Potenziamento delle abilità digitali- Sviluppo delle autonomie- Consolidamento del lessico specifico in inglese- Potenziamento della comprensione del testo- Potenziamento delle capacità espositive- Acquisizione delle regole di gruppo anche in modalità a distanza- Sviluppo di attività inclusiveCOMPETENZE ATTESE- Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo, in particolare ricette- Utilizzare le attrezzature e gli ingredienti in cucina alla fine della produzione e al servizio di pasti- Competenza digitale- Competenze personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Team workingSTRUMENTI e METODOLOGIE- Pacchetto g-suite (classroom, meet, gmail)- Didattica laboratoriale- Peer to peer- Cooperative learning |
| **Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base** |
| **Tipologia modulo** |  | **descrizione** |
| Competenza multilinguistica | English scaffolding workshop | 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. Il laboratorio si propone inoltre di implementare le competenze linguistiche degli studenti con il fine di consentire il raggiungimento di un livello B1 o B2 anche attraverso iniziative che rappresentino un valore aggiunto delle attività proposte come il contatto con la lingua ‘vera’, cioè quella che sta al passo con i tempi. Una lingua che stimoli lo studente a rendersi protagonista di scambi comunicativi reali, accrescendo quindi il suo interesse e la sua motivazione. |
| Competenza multilinguistica | Ristorazione in 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. 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. Per gli studenti e per il loro futuro inserimento nel mondo del lavoro in campo turistico, in particolar modo nel mondo della ristorazione, è fondamentale l'acquisizione di competenze utili all’impiego della lingua straniera nel settore, imparando i termini e le espressioni più frequenti. Ad esempio, un cameriere dovrà saper esporre i piatti presenti nel menu’ utilizzando una lingua straniera scorrevole così come cuoco dovrà conoscere il gergo tipico di una cucina straniera. Il laboratorio "Ristorazione in lingua straniera" mira a favorire l'acquisizione di tali competenze. |
| Competenza in Scienze,T ecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM) | Scopro, progetto, imparo: la matematica per tutti. | 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. |
| Competenza in Scienze,T ecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM) | Alla scoperta dei principi nutritivi | 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. Oltre ad acquisire competenze specifiche rispetto alla natura dei principi nutritivi gli studenti saranno guidati all'analisi ragionata delle principali tecniche di conservazione degli alimenti e come influiscono sul valore nutrizionale degli stessi. Il laboratorio prevede inoltre esperienze che consentano agli studenti di comprendere le trasformazioni dei principi nutritivi in seguito alla cottura degli alimenti. Una parte sarà poi dedicata ad un approccio scientifico alla storia dell'alimentazione come espressione della cultura e delle tradizioni |
| Competenza in Scienze,T ecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM) | RinaScienza - New life for food | 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. Il laboratorio RinaScienza ha come obiettivo il recupero di materie prime che, se non utilizzate in modo consapevole, sarebbero destinate a diventare "scarto". Grazie al recupero delle tradizioni ed alle nuove tecnologie, esse prendono nuova vita. Gli ingredienti utilizzati sono ricchi di elementi nutritivi e, utilizzati in sicurezza, grazie alla fantasia si possono trasformare in piatti e preparazioni Gourmet. Nel laboratorio si procederà inoltre alla coltivazione di organismi come funghi edibili a partire da diversi substrati di recupero, seguendo e studiando l'evoluzione del loro sviluppo, con osservazione microscopica, analisi chimico-fisiche e microbiologiche. |
| Competenza in Scienze,T ecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM) | Approccio matematico alla realtà | 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. Il laboratorio di approccio matematico alla realtà è quindi inteso sia come luogo fisico (aula o altro spazio attrezzato) sia come momento in cui lo studente è protagonista, formulando ipotesi e controllandone la validità, progettando e sperimentando, imparando a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, in modo da arrivare a conclusioni e alla costruzione di conoscenze personali e di gruppo, con l’acquisizione di specifiche competenze |
| Competenza in materia di cittadinanza | Una nuova alleanza con la Terra | Il laboratorio 'Una nuova alleanza con la Terra' si propone di guidare attivamente gli studenti ad una verifica di come siano state recepite in questi anni nel mondo e in particolare in Italia le linee politico-culturali della COP 21, la Conferenza di Parigi sul Clima. Un focus particolare vuole essere dedicato alla pandemia COVID-19 e dei suoi legami con le forme di sfruttamento della natura - nelle sue molteplici forme, dagli allevamenti intensivi alla deforestazione - e dei suoi delicati e complessi equilibri ecosistemici.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, il frutteto e l’orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiorio foglie per sperimentare la conservazione, l'utilizzo delle piante raccolte come preziosa fonte alimentare che arricchisce le preparazioni, anche con l'uso di tecniche di cottura rispettose di prodotti e ambiente.Gli studenti sono inoltre guidati alla scoperta dei prodotti a filiera corta, i cosi detti 'a km 0', in un'ottica di eco-sostenibilità che limita il trasporto su gomma, gli imballaggi in plastica e che predilige forme di coltivazione senza l'utilizzo di prodotti chimici di sintesi. |
| Competenza imprenditoriale | Project management for the tourism industry | 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. |
| Competenza imprenditoriale | Il crowdfunding come palestra di economia | 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 .Prima di procedere alla progettazione della campagna gli studenti sono guidati a fare alcune valutazioni come quella del digital checkup, ovvero sulla propria presenza online che deve essere caratterizzata da 1) sito web responsive e aggiornato 2) social media attivi e con buona strategia editoriale 3) database dei contatti mail dei singoli stakeholder. Il laboratorio si configura quindi come una 'palestra' di economia, dove metodi di didattica innovativa consentono il recupero e il consolidamento di competenze |

Si precisa che la descrizione dei singoli moduli è da considerarsi adattabile alle reali esigenze del gruppo di studenti partecipanti e può essere modificata anche se non stravolta, soprattutto per gli aspetti metodologici.