



CASCO

centro per gli apprendimenti e lo sviluppo di competenze



GRUPPO SCUOLA

EDUCHIAMO AL FUTURO



PROPOSTE FORMATIVE PER LE SCUOLE

A.S. 2019-2020



metti il CASCO e vai dritto alla tua meta

www.mettiilcasco.it

Saperi, competenze e strumenti
a sostegno del successo scolastico

Dall'esperienza pluriennale della cooperativa sociale Gruppo Scuola in ambito educativo e dalle sinergie attivate negli anni con formatori ed esperti in ambiti multidisciplinari nasce **C.A.S.C.O., il Centro per l'apprendimento e lo sviluppo di competenze.**

Il Centro intende accompagnare e favorire la crescita delle persone e del territorio, sia dal punto di vista relazionale e affettivo che nell'acquisizione di competenze, metodo e consapevolezza rispetto a potenzialità ed espressione di sé, attraverso strumenti e metodologie dinamiche e innovative.

L'ampia e flessibile **proposta formativa** per le **Scuole** si rivolge a **studenti, gruppi classe e piccoli gruppi, adulti e docenti**, valorizzando il fare, il pensiero creativo e il coinvolgimento attivo nello sviluppo emotivo e cognitivo individuale e collettivo.

C.A.S.C.O. mette a disposizione dei docenti e degli Istituti Scolastici la propria esperienza nella **co-progettazione di bandi** (locali, nazionali ed europei), percorsi di **Alternanza Scuola-Lavoro**, progetti di **crowdfunding** e didattica innovativa.



1. LABORATORI FORMATIVI

Ogni laboratorio è rivolto a gruppi classe o piccoli gruppi ed è progettato in modo flessibile: è infatti sempre possibile concordare con i docenti obiettivi, modalità e strumenti con cui caratterizzare i percorsi scelti. L'ampia e diversificata offerta formativa è complementare al percorso curricolare, e pensata per favorire lo sviluppo di diverse competenze tecniche e trasversali.

- 🕒 DURATA.** Dalle 4 (seminario) alle 8 (workshop) fino alle 20 ore (laboratorio), tutti i moduli sono adattabili alle esigenze della classe.
- 📍 SEDE.** I moduli possono essere realizzati a scuola o presso una o più palestre degli apprendimenti dislocate a Parma .
- 🎯 TARGET.** Dalla scuola primaria a quella secondaria di II grado, indichiamo il target consigliato a seconda del tema e delle modalità didattiche.
- 💶 COSTI.** La flessibilità delle proposte permette di poter realizzare preventivi ad hoc a seconda delle esigenze.



TINKERCAD E STAMPA 3D

Fabbricazione digitale / Prototipazione / Creatività / Innovazione

Dall' idea al prototipo! Il percorso spazia dal disegno 3D, tramite software di progettazione solida e organica, all' utilizzo di visori e la programmazione delle stampanti fino alla produzione di un oggetto tridimensionale.

I ragazzi potranno sperimentare e comprendere le applicazioni pratiche della fabbricazione digitale e della realtà virtuale.



12 ORE



SCUOLA
FABLAB PARMA



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

ARTE E TECNOLOGIA

Beni culturali / Fabbricazione digitale / Inclusione sociale

Il percorso è incentrato sull'esplorazione tattile di riproduzioni di reperti archeologici, provenienti da diversi Musei italiani, realizzate in stampa 3D utilizzando materiali simili agli originali. Un modo coinvolgente per avvicinare i giovani alla storia attraverso la fruizione tattile del patrimonio culturale, sensibilizzandoli al tema della disabilità visiva.



12 ORE



SCUOLA
FABLAB PARMA



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

In collaborazione con



DESIGN E TAGLIO LASER

Fabbricazione digitale / Creatività /
Decision Making / Problem solving

Il modulo permetterà ai partecipanti di imparare l'utilizzo del programma di disegno vettoriale "Inkscape", finalizzato all'ideazione, alla progettazione e alla realizzazione di oggetti tagliati e incisi con la Laser Cutter, tra i macchinari di prototipazione rapida più versatili e adatti alla lavorazione di materiali diversi (legno, cartone, stoffa, plexiglass, etc.). A supporto e integrazione della programmazione scolastica, sarà possibile adattare la progettazione a prototipi, gadget, scenografie, costruzioni, plastici.



**SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**



TERRA & LASER

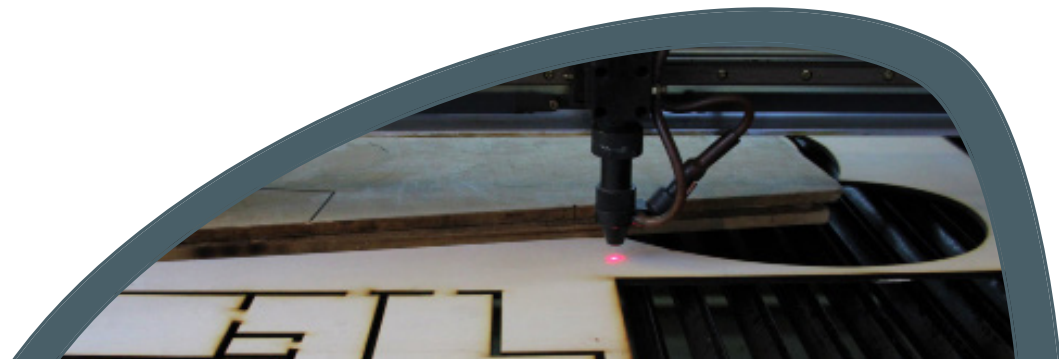
Fabbricazione digitale / Prototipazione /
Creatività / Innovazione

Integrare l'artigianato tradizionale con le moderne tecnologie digitali: in questo laboratorio i partecipanti modelleranno accessori (ciondoli, orecchini, bracciali, spille) e manufatti in creta e ceramica, personalizzandoli con decorazioni da loro stessi ideate ed eseguite con la Laser Cutter.

Seguendo l'approccio meta-cognitivo di Feuerstein e dalla metodologia didattica di Bruno Munari, le conoscenze tecniche apprese stimoleranno l'espressione individuale senza influenzare l'esito finale.



**SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**



ROBOTICA E ARDUINO

Robotica educativa / Automazione / Problem Solving / Team

Un approccio pratico e divertente al funzionamento e assemblaggio dei robot, alla programmazione informatica e all'apprendimento di materie tecniche.

Utilizzando il Kit Arduino per i partecipanti sarà possibile realizzare e programmare in maniera rapida e intuitiva piccoli dispositivi funzionanti, sviluppando l'autonomia progettuale e al tempo stesso la capacità di collaborare all'interno di un gruppo di lavoro attivo ed efficace.



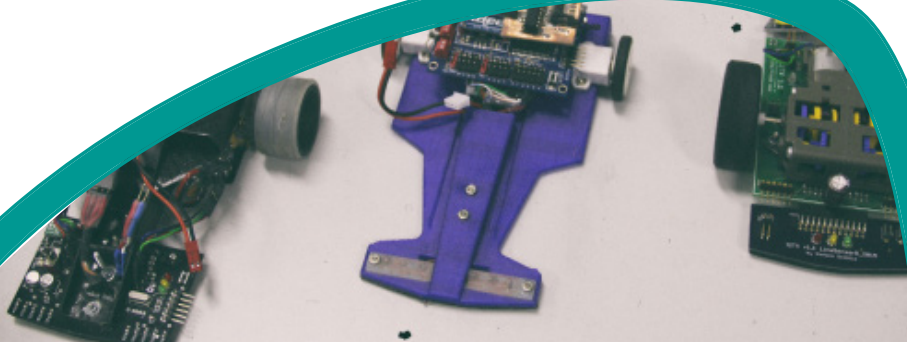
12 ORE



SCUOLA
FABLAB PARMA



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



APP ANDROID

Competenze digitali / Comunicazione / Creatività / Team Work

Un laboratorio pratico e dinamico, nel quale gli studenti potranno approfondire argomenti e materie disciplinari attraverso la costruzione di un'applicazione web per sistemi Android, sperimentando la risoluzione dei problemi e il lavoro di gruppo.



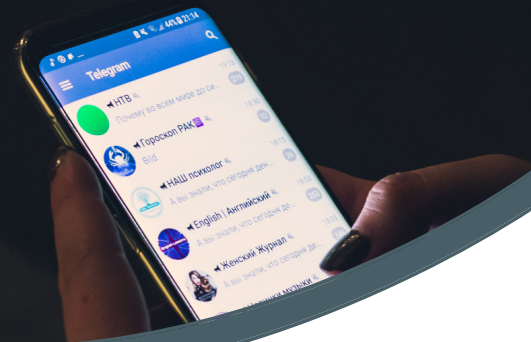
12 ORE



SCUOLA
FABLAB PARMA



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



CODING CON SCRATCH!

Programmazione / Pensiero computazionale /
Creatività / Processi logici

Realizza il tuo primo videogioco con Scratch!, il linguaggio di programmazione con cui condividere media interattivi come storie, giochi e animazioni con persone provenienti da tutto il mondo.

Con Scratch! si impara a pensare con creatività, a lavorare in modo collaborativo e a ragionare in maniera sistematica.



12 ORE



SCUOLA
FABLAB PARMA



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



MINECRAFT EDU

Video Gaming / Creatività / Decision Making / Team Work

Attraverso l'uso consapevole del famoso videogioco "Minecraft", seguendo la propria creatività, i partecipanti potranno combinare infiniti mattoncini mettendoli uno sopra l'altro fino a creare veri e propri mondi virtuali. Confrontandosi con i problemi logici, arriveranno a strutturare un progetto completo attraverso il racconto, il disegno e la realizzazione.



20 ORE



SCUOLA
FABLAB PARMA



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

MEDIA EDUCATION

**Comunicazione / Cyberbullismo /
Pensiero critico / Capacità di analisi**

Un percorso finalizzato a sviluppare nei più giovani una comprensione critica sull'uso dei media, approfondendo le tecniche e i linguaggi della comunicazione contemporanea e affrontando fenomeni attuali e importanti come il cyberbullismo e la tutela della privacy.

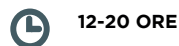
Lo scopo è promuoverne l'uso attivo e consapevole, migliorando la capacità di accesso, di analisi, di trasmissione e produzione dei messaggi mediatici.



WEB RADIO

**Comunicazione / Team working /
Storytelling / Gestione del tempo**

Uno spazio di espressione del sé e delle dinamiche comunicative. Attraverso l'utilizzo della radio, i partecipanti sperimenteranno strumenti digitali nella narrazione, le tecniche di public speaking e la consapevolezza della propria individualità. Il lavoro in gruppi evidenzierà le competenze di leadership e le dinamiche relazionali all'interno del gruppo di lavoro che influenzeranno il processo creativo del formato radiofonico.



BLOGGING E DESIGN

Comunicazione / Sviluppo web / Team work / Visual Design

Un percorso pratico finalizzato alla creazione di un sito web e/o un blog che gli studenti possano amministrare in piena autonomia. Creare e caricare i contenuti, conoscere e gestire gli elementi di base che compongono un sito e la sua architettura, interfacciare i contenuti coi principali social network: un lavoro di gruppo che aiuterà gli studenti a sviluppare competenze organizzative, gestionali e tecniche.



20 ORE



SCUOLA
OFFICINE ON/OFF



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



E-BOOK SFOGLIABILE

Comunicazione / Competenze Digitali / Team work / Creatività

Creare da zero un libro digitale e i suoi contenuti (testi, indice, temi, copertina, struttura), ottimizzandone la successiva preparazione per il caricamento e la condivisione online sul sito Issuu.

La suddivisione dei ruoli, l'organizzazione e la gestione di tempi e strumenti consentirà ai partecipanti di essere protagonisti dall'ideazione alla realizzazione di un prodotto digitale, sperimentando tecniche redazionali innovative.



20 ORE



SCUOLA
OFFICINE ON/OFF



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

STORYTELLING

Comunicazione / Creatività / Team Work / Gestione del Tempo

Con il termine storytelling si indica la costruzione di un racconto che fa uso delle parole e delle immagini come mezzo espressivo. Grazie all'utilizzo di video, fotografia, radio e scrittura, durante il percorso il verbo "narrare" significherà diventare consapevoli del potere del racconto e degli archetipi per fare comunicazione a un livello profondo, provocando in chi guarda e ascolta immedesimazione ed empatia. Nel corso degli incontri si approfondiranno la conoscenza e le finalità del portale di connessione sociale www.unabellastoria.com.



12-20 ORE



SCUOLA
OFFICINA ARTI AUDIOVISIVE
WWW.UNABELLASTORIA.IT



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



IL TEATRO (CHE POESIA)

Espressività / Ascolto empatico / Team work / Flessibilità

*"Il teatro è un mezzo per giocare alla vita, diventarne il regista e conoscerne la fine.
E' un modo di vedersi nello spazio da diversi punti di vista"*
J. Bel

Guidato da attori professionisti che da anni si occupano di formazione teatrale nelle scuole, il percorso offrirà agli studenti la possibilità di sviluppare una maggiore consapevolezza dei propri stati emotivi, del ruolo pedagogico dell'errore, del mettersi in gioco, del rompere schemi e abitudini.



20-30 ORE



SCUOLA
MUSIC FACTORY



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



LA TERZA VIA

Comunicazione / Creatività / Team Work / Gestione del Tempo

Un percorso sugli elementi che caratterizzano, influenzano e determinano la comunicazione interpersonale, per approfondire le caratteristiche e le condizioni che generano conflitto, i modelli risolutivi e le prassi comunicative.

Partendo dalla condivisione dei modelli teorici (Glasl, Rie-mann-Thomann, Thomas, Harvard, Inner Team) e attraverso un coinvolgimento attivo, i partecipanti saranno impegnati nella risoluzione di casi, simulazioni d'aula, problem solving, visione di spezzoni di film e riflessioni individuali e di gruppo.



12 ORE



SCUOLA
OFFICINE ON/OFF



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



RICERCA DEL LAVORO 3.0

**Comunicazione / Organizzazione /
Motivazione personale / Capacità di analisi**

Come sta cambiando il mondo del lavoro e quali sono le competenze più richieste? Durante il percorso verranno affrontate la stesura di un CV Europeo, la ricerca attiva del lavoro e la simulazione di un colloquio, approfondendo i criteri e le motivazioni per la costruzione del proprio percorso professionale. I partecipanti verranno inoltre guidati all'utilizzo delle applicazioni online per la candidatura e alla realizzazione del videocurriculum.



9-12 ORE



SCUOLA
OFFICINE ON/OFF



SCUOLA SECONDARIA II GRADO
(CLASSI DALLA III ALLA V)

SCRIVO QUINDI SONO

Comunicazione / Creatività / Espressione di sé

La scrittura e la narrazione attivano i pensieri e ci aiutano a formare il sé. Memoria, pensiero autobiografico e scrittura definiscono chi siamo e chi potremmo essere.

In questo percorso i partecipanti potranno approfondire come autobiografia e narrazione possano diventare strumento per raccontarsi personalmente e professionalmente.



9-12 ORE



SCUOLA
OFFICINE ON/OFF



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



FILMMAKING

Comunicazione / Competenze Digitali /
Team Work / Creatività

Il laboratorio prevede la partecipazione attiva degli studenti a tutte le fasi di produzione di un cortometraggio, dall'ideazione alla regia e la post-produzione. Narrare attraverso le immagini unendo mondi, punti di vista e storie, conoscere gli strumenti, le tecniche e i tempi del linguaggio audiovisivo, così come lavorare in gruppo, farà emergere il potenziale e la creatività di ciascun partecipante.



20-30



SCUOLA
OFFICINA ARTI AUDIOVISIVE



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



AUDIOMAKING

**Creatività / Competenze Digitali /
Gestione del Tempo / Team Work**

SCUOLA PRIMARIA

Il percorso mira a fornire ai giovani partecipanti le conoscenze base sulla produzione e l'arrangiamento di musica, composta tramite PC o Mac. Dal funzionamento di una DAW fino al controllo di un synth, verranno trattati i principi di armonia e melodia, fornendo una panoramica sugli effetti principali e le basi dell'arrangiamento di un brano. Infine è prevista la registrazione e produzione di un brano originale presso uno studio professionale.



12-20 ORE



SCUOLA
MUSIC FACTORY



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



GET YOUR FLOW

Creatività / Competenze Digitali / Comunicazione / Team Work

Un laboratorio di produzione musicale e letteraria finalizzato alla creazione di una canzone rap supportata dalla tecnica ritmica dello human beatbox.

Il percorso comprende la presentazione e l'utilizzo della Loop Station e la conoscenza delle potenzialità e delle tecniche di produzione musicale attraverso il corpo.



12-16 ORE



MUSIC FACTORY



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



CYBERBULLISMO

Bullismo / Comunicazione / Ascolto / Competenze digitali

Un percorso finalizzato ad approfondire la tematica del bullismo e ad individuare gli strumenti per la prevenzione e cura del fenomeno. Analizzando in gruppo le caratteristiche dei Social Network e del Web e dei rischi legati alla navigazione in Rete, costruendo strategie per gestire le difficoltà e potenziando le abilità e competenze di aiuto, gli studenti aumenteranno la loro consapevolezza di fronte a situazioni di bullismo. Le modalità e gli interventi saranno modulabili a seconda delle necessità, alternando riflessioni teoriche a tecniche di animazione e produzione di contenuti digitali.



8 ORE



SCUOLA
OFFICINE ON/OFF



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO



PODCAST

Storytelling / Radio / Creatività / Team Work

Un percorso finalizzato alla scrittura, l'organizzazione e la produzione di un podcast radiofonico professionale, con la possibilità di scegliere tra due diversi formati: il radiodramma (ideazione di una narrazione con ruoli interpretati dai partecipanti per arrivare alla registrazione di testi e dialoghi scritti durante il laboratorio) o il radiodocumentario (ricerca di temi attuali di interesse del gruppo e della società locale).



12-16 ORE



MUSIC FACTORY



SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO





BENESSERE CORPO-MENTE

**Benessere / Gestione delle emozioni /
Ascolto / Valorizzazione di sé**

Il benessere di ciascuno di noi dipende dall'equilibrio di corpo e mente e dalla nostra capacità di volerci bene dedicando tempo ad ascoltare le nostre emozioni: è importante esserne consapevoli già in età scolare. In diverse scuole americane e nordeuropee, la meditazione insegnata agli studenti ne ha aumentato creatività e concentrazione, riducendo significativamente il numero di interventi disciplinari.

Il laboratorio permetterà ai ragazzi di sperimentare insieme le principali tecniche di rilassamento e ascolto di sé, dalla meditazione alla respirazione consapevole.



6-12



**SCUOLA
OFFICINE ON/OFF**



**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**



NATURALMENTE LIBERI

Natura / Cavalli / Gioco / Sperimentazione corporea

Un percorso strutturato su due sedi per conoscere i cavalli e l'ambiente del Centro Ippovalli. Durante gli incontri a scuola, l'educatrice esperta proporrà una serie di attività motorie, con attrezzature trasportabili e ideali per stimolare i ragazzi alla sperimentazione corporea.

Negli incontri svolti al Centro, sarà adottato l'approccio diretto col cavallo e la realizzazione di giochi e percorsi in natura. L'incontro conclusivo aperto alle famiglie rappresenterà un momento di restituzione e condivisione del percorso dei bambini.



16 ORE



**SCUOLA
CENTRO IPOVALLI**



SCUOLA PRIMARIA

2. VISITE ESPERIENZIALI

Una mattina (4/5 ore) per conoscere e sperimentare le nostre **Palestre degli Apprendimenti**, i loro strumenti e le competenze che vi si possono acquisire.

Dalla fabbricazione digitale alla produzione audio e video, dal contatto con la natura alla condivisione di idee e professioni all'interno di un coworking, proponiamo ai partecipanti un workshop pratico, attivo e divertente di approfondimento presso una o più delle seguenti palestre:



OFFICINE ON/OFF Spazio di coworking, Scuola del Fare e Laboratorio di Fabbricazione Digitale (FabLab Parma).



OFFICINA ARTI AUDIOVISIVE Spazio di coworking, produzione e montaggio video, filmmaking e storytelling.



MUSIC FACTORY Web radio, sale prove musicali e produzione audio.



CENTRO IPOVALLI Attività con i cavalli, pet therapy e orto a km 0.



3. PUNTO D'ASCOLTO

Uno spazio accogliente e non giudicante in cui i diversi utenti possono esprimere i propri vissuti problematici e rileggerli in un contesto competente, impostando processi al cambiamento. Si rivolge a:

- ✔ pre-adolescenti e adolescenti che attraversano il loro presente con esitazioni e incertezze “psicologiche”, sostenuti da professionisti diversi nella riflessione/elaborazione dei loro piccoli e grandi dubbi e problemi;
- ✔ adulti alle prese con il mondo degli adolescenti, ma non sempre capaci di interpretarne parole, gesti e silenzi.

CONSULENZA PSICOLOGICA, PEDAGOGICA ED EDUCATIVA

Le modalità di gestione sono caratterizzate da una connotazione non terapeutica; in caso di necessità è possibile concordare l'orientamento a percorsi specifici tenendo conto dei servizi del territorio. Il Punto d'Ascolto può essere utilizzato da studenti, genitori e insegnanti. È strutturato sul modello dei colloqui individuali e può essere attivato a cadenza settimanale o quindicinale, a seconda delle esigenze.

Per l'attivazione dello Sportello all'interno di una scuola, in fase organizzativa sono previsti una serie di incontri volti a:

- ✔ chiarire i bisogni specifici della scuola, e strutturare in modo preciso le aspettative;
- ✔ individuare uno o più referenti scolastici dell'area psicologica educativa, con i quali definire ruoli e modalità di lavoro;
- ✔ promuovere il servizio che la scuola offre ai ragazzi, ai genitori e agli insegnanti.

A seconda della tipologia di utenza, sono previsti sportelli dedicati, ognuno con obiettivi specifici.



SPORTELLI RAGAZZI

- ✔ offrire uno spazio di ascolto e di confronto nel quale sia possibile esprimere i propri vissuti;
- ✔ motivare e facilitare il superamento di situazioni difficili riconoscendo internamente e con i propri tempi le possibili modalità per affrontare le problematiche esposte;
- ✔ sostenere la partecipazione attiva nei vari contesti di vita scolastica ed extra scolastica, in un'ottica di protagonismo e costruzione condivisa del proprio progetto;
- ✔ confrontarsi e migliorare le competenze relazionali sia con i coetanei che con gli adulti.



SPORTELLO DOCENTI

- ✔ offrire uno luogo di ascolto con particolare attenzione agli aspetti relazionali e di gestione di gruppo;
- ✔ fornire strumenti adeguati sull'attività di ascolto empatico e sulle modalità di comunicazione corrette in situazioni conflittuali;
- ✔ promuovere l'informazione in merito ai cambiamenti e ai compiti evolutivi dei ragazzi in fase adolescenziale;
- ✔ valorizzare le risorse del territorio e la messa in rete dei servizi di comunità.



SPORTELLO GENITORI

- ✔ offrire uno spazio di ascolto, consulenza e riflessione relativo all'esperienza genitoriale, favorendo l'espressione del proprio vissuto;
- ✔ accrescere l'attenzione agli aspetti emotivi ed affettivi della relazione con il proprio figlio e trovare percorsi comunicativi funzionali;
- ✔ individuare efficaci ruoli genitoriali ed educativi al fine di sostenere il processo di crescita dei ragazzi attraverso interventi formativi adeguati.



4. EDUCATORE SCOLASTICO

L'Educatore Scolastico è una figura professionale che si colloca in modo flessibile e multiforme all'interno dell'Istituzione scolastica, ne sa interpretare i diversi modelli organizzativi calibrando il proprio intervento in un'ottica di co-progettazione e collaborando con i docenti nella definizione dei seguenti obiettivi:

- ✔ aumento del benessere degli studenti
- ✔ strategie per contrastare l'abbandono scolastico e per favorire il successo formativo
- ✔ introduzione di elementi di didattica innovativa
- ✔ promozione del "tempo scuola" come un tempo positivo e "appassionante" per gli studenti che più difficilmente si adattano

LE AZIONI

L'Educatore Scolastico promuove attivamente interventi nell'ottica del lavoro integrato di rete e di sviluppo territoriale e di comunità, raccordandosi quando necessario e richiesto con i luoghi e i servizi del territorio. Le sue azioni sono:

- ✔ affiancare - e non sostituire - il docente, sostenendo l'attività curricolare con proprie competenze specifiche (creative, animative, digitali, ...)
- ✔ osservare le dinamiche di classe;
- ✔ completare l'offerta didattica della scuola con opportunità di tipo socio-aggregativo (lavori a piccoli gruppi su tematiche o tecniche specifiche, ad esempio) facendo dell'informalità la sua strategia educativo-relazionale;
- ✔ sostenere percorsi di inclusione ed integrazione fra gli alunni;
- ✔ contribuire al ruolo centrale che la Scuola ha nel processo di socializzazione dei giovani.

5. LABORATORI SOCIOEDUCATIVI E PSICO-AFFETTIVI

Si tratta di percorsi pensati per favorire la crescita cognitiva e le abilità sociali in età evolutiva, accompagnando i ragazzi nell'affrontare i principali compiti di sviluppo.

Le attività laboratoriali rivolte alle classi, da co-progettare insieme ai docenti in base alle specifiche esigenze, sono finalizzate a migliorare il clima relazionale interno al gruppo e a consolidare le competenze sociali necessarie in ogni contesto di vita:

- ✔ autenticità nelle relazioni e gestione dei conflitti;
- ✔ consapevolezza del limite e delle regole;
- ✔ capacità di lettura delle emozioni e dei sentimenti;

METODOLOGIA

La metodologia adottata attribuisce la massima importanza al processo educativo, prima ancora che ai contenuti ed ai risultati, quindi alla partecipazione attiva, alla messa in gioco dei singoli ragazzi e alla riscoperta di sé stessi nel superamento dei propri limiti e delle proprie difficoltà personali.

INFORMAZIONI

DURATA. La durata di un laboratorio è di 8 ore totali, distribuite su 4 incontri da 2 ore ciascuno.

SEDE. I laboratori si svolgono presso la scuola.

TARGET. Scuola primaria e scuola secondaria di I e II grado.

6. CONSULENTE DIDATTICO

Il consulente didattico si configura come un esperto in grado di affiancare genitori e studenti quando si verificano difficoltà scolastiche.

Appare del tutto normale che uno studente su cinque attraversi nella sua carriera scolastica, almeno una volta, difficoltà di apprendimento. Alcune di esse non sono la conseguenza di cause specifiche, né di scarse potenzialità cognitive, ma derivano da fattori che riguardano il contesto familiare e culturale, la qualità dell'istruzione, il contesto scolastico nel suo complesso o le caratteristiche individuali dello studente (motivazioni, autocontrollo, emotività, difficoltà di relazione e comunicazione).

Studiare infatti è un'attività complessa in cui hanno un peso rilevante le caratteristiche individuali di ognuno: le capacità cognitive, lo stile di apprendimento, le motivazioni e le emozioni. Aiutando dunque lo studente a prendere consapevolezza delle sue peculiarità e ad adattarvi il metodo di studio, l'esperto funge da mediatore tra gli insegnanti e la famiglia.

METODOLOGIA

Un team di esperti didattici composto da dirigenti scolastici, docenti, pedagogisti, effettuerà colloqui, valutazioni, analisi e interventi di helping sulle problematiche riscontrate, utilizzando strategie mirate di intervento individuali o a piccolo gruppo.

A CHI SI RIVOLGE

Genitori, docenti e studenti di scuole di ogni ordine e grado (dalla primaria alla secondaria superiore) che mostrano interesse ad essere supportati nelle tematiche educative emergenti.

COSA OFFRE

STUDENTI. Colloqui, percorsi personalizzati (metodo di studio, orientamento, motivazione, ben-essere), spazio studio con tutor didattico, laboratori esperienziali per lo sviluppo delle competenze (fabbricazione digitale, coding e robotica, digital storytelling, audiomaking, web radio, filmmaking, teatro, danza, ...).

GENITORI. Consulenze e colloqui (ascolto, supporto).

DOCENTI. Consulenze, formazione, interventi di didattica innovativa, ricerca e supporto nella progettazione di bandi nazionali ed europei.

PALESTRE DELL'APPRENDIMENTO



C.A.S.C.O.

Via Monsignor Schiavi, 1
43124 Parma



CENTRO IPPOVALLI

Strada Madonnina Gigli, 60
43123 Marore (PR)



**OFFICINA ARTI AUDIOVISIVE
E UNABELLASTORIA.COM**

Via Mafalda di Savoia, 17/a
43124 Parma



**OFFICINE ON/OFF
E FABLAB PARMA**

Strada Naviglio Alto, 4/1
43122 Parma



**RADIOFFICINA
E MUSIC FACTORY**

Via Pelicelli, 13/a
43124 Parma



Via Monsignor Schiavi, 1
43124 Parma (PR)



info@mettilcasco.it



www.mettilcasco.it



Per info e preventivi:
340 / 58 29 027 (Alessandro Catellani)
342 / 75 41 972 (Carlotta Pizzi)

Un servizio innovativo promosso da



In collaborazione con

Partner tecnico

