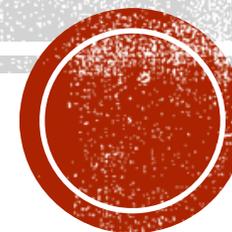


**PON
ORIENTAMENTO FORMATIVO
E
RI-ORIENTAMENTO**

Progetto OPSSS!

**Attività di Orientamento Per Scoprire Se Stessi e iniziare
a costruire il proprio futuro**



IL PROGETTO «OPSS!» INTENDE:

- **Rafforzare** negli studenti e nelle studentesse la **capacità di scelta autonoma** e di identificazione dei propri bisogni e delle aspettative di istruzione e formazione
- **Identificare e rimuovere** gli **stereotipi e i pregiudizi**, soprattutto di genere, ma anche connessi alle immagini dei ruoli lavorativi in settori tecnico-scientifici, che condizionano le scelte di studio
- **Formare e potenziare** le **capacità** delle studentesse e degli studenti di **conoscere se stessi**, **l'ambiente in cui vivono**, **i mutamenti culturali e socio-economici**, **le offerte formative**, affinché possano essere protagonisti di un personale progetto di vita, partecipando allo studio e alla vita sociale in modo attivo e responsabile
- **Rafforzare** negli studenti la **capacità di scelta dei propri percorsi formativi** e di vita nella fase di transizione tra scuola secondaria di I° e II° grado



ATTIVITÀ: 2 MODULI DI ORIENTAMENTO

1. **ORIENTA.TRO**: teatro educativo e di Orientamento. Laboratorio di conoscenza di se stessi, scoperta e sviluppo dei propri talenti, attitudini e vocazioni,
2. **MAKER LAB**: laboratorio creativo di 3D Making.

Sono moduli:

- Di **30 ore ciascuno**, svolti in orario pomeridiano
- Rivolti direttamente ai **ragazzi delle classi I, II, III della secondaria di primo grado**, organizzati in gruppi misti ed integrati.
- Rivolti indirettamente ai **genitori** per aiutarli nella gestione del passaggio alle nuove fasi del percorso scolastico dei figli e informarli sull'offerta formativa del territorio

Totale ricevuto come finanziamento: **11.364,00 euro**



MODULO 1: «ORIENTA.TRO»

- **NUMERO DESTINATARI: 30 alunni** della scuola secondaria di primo grado
- **OBBIETTIVI:**
 - Stimolare il **coinvolgimento emotivo e cognitivo degli studenti durante i processi di orientamento**
 - Cogliere, esplicitare e favorire la **condivisione dei punti di vista degli studenti in fase di scelta**
 - Strutturare **azioni di orientamento più efficaci**, grazie alla centralità dell'azione teatrale
 - Lavorare su un tipo di **orientamento formativo** più che informativo per guidare i ragazzi verso scelte consapevoli
- **METODOLOGIA:** durante questo modulo verrà utilizzata una tecnica chiamata **«lezione-teatro»** caratterizzata da:
 1. alternanza di riflessione e azione
 2. Coinvolgimento dei *destinatari* come protagonisti fin dalla fase ideativa
 3. Struttura aperta e in fieri dell'attività formativa proposta.



MODULO 1: «ORIENTA.TRO»

Il modulo procederà alternando di volta in volta una **fase attiva** e una **fase riflessiva** così organizzate:

- 15h di «**Azione teatrale**»: durante le quali saranno affrontate, attraverso giochi teatrali, tematiche relative a:
 - ✓ Organizzazione della vita da studenti di scuola superiore
 - ✓ Problemi legati allo studio
 - ✓ Motivazioni, Aspirazioni e Capacità personali
 - ✓ Rapporti con la famiglia nella fase della scelta
 - ✓ Stereotipi e pregiudizi di genere che condizionano la scelta
- 1 h di **Rielaborazione**: durante le quali le tematiche affrontate nella lezione-teatro precedente verranno rielaborate attraverso discussioni di gruppo.



MODULO 1: «ORIENTA.TRO»

Sono previsti inoltre:

- **2 questionari**: uno iniziale e uno finale finalizzati ad una riflessione metacognitiva sull'esperienza fatta
- Uno **spettacolo finale** (4h tra elaborazione e realizzazione) che metta in scena il lavoro fatto dai ragazzi per restituirlo e presentarlo alla comunità territoriale



MODULO 2: «MAKER LAB»

- NUMERO DESTINATARI: 30 alunni della scuola secondaria di primo grado
- OBIETTIVI:
 - Realizzazione di un **FabLab** nell'ambito della scuola
 - Migliorare le **competenze digitali** degli adolescenti facendo incontrare il pensiero, la tecnologia e la manualità
 - Approfondire attitudini, **potenzialità e competenze legate al mondo ICT** attraverso la **conoscenza delle nuove professioni digitali e la sperimentazione di laboratori informatici**.
 - Lavorare sulla **consapevolezza delle differenze di genere**, del legame tra differenze di genere, ruolo e stereotipi nelle scelte formative e professionali
- METODOLOGIA: la metodologia che verrà privilegiata è quella del «**Tinkering**», ispirata ad un approccio investigativo e incentrata su un processo «bottom-up» che preveda cioè una lavoro a partire dalla manipolazione di oggetti (materiali e/o virtuali) per arrivare a risolvere problemi reali



MODULO 2: «MAKER LAB»

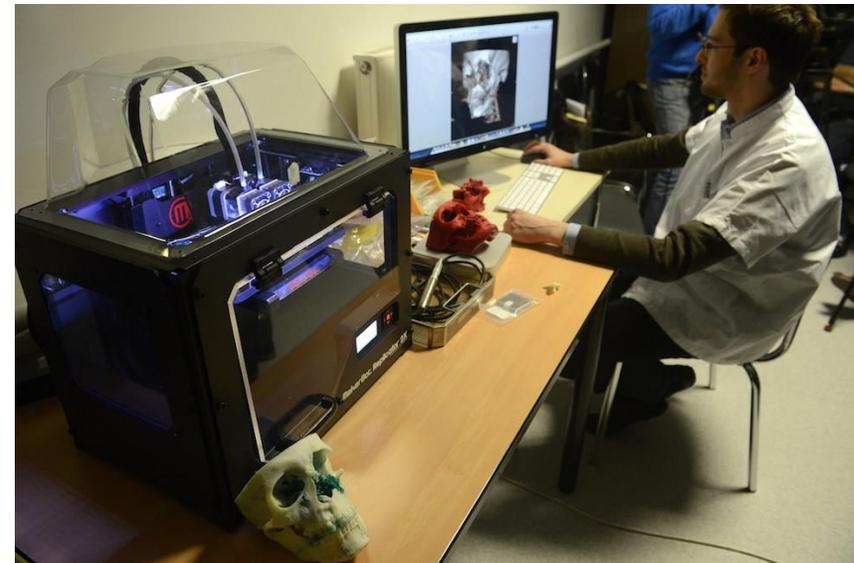
Il modulo è organizzato in **5 workshop da 5h ciascuno**:

1. **Arduino**: per dare una base generale sulle nozioni di elettronica e programmazione della scheda Arduino. I ragazzi elaboreranno la propria scheda per realizzare diversi progetti
2. **Processing**: per dare una preparazione sul linguaggio di programmazione usato per il software open source «Processing»
3. **Video Mapping**: gli alunni impareranno a creare un video mapping partendo dalle nozioni di base di questa tecnica per creare oggetti a partire dalla progettazione digitale
4. **Stampa 3D**: verrà spiegato il funzionamento di una stampante 3d e come si realizzano oggetti tridimensionali e infine verrà realizzato dai ragazzi il proprio oggetto 3D
5. **Donne e professioni, un binomio vincente!**: incontro aperto a tutta la comunità locale sulle esperienze professionali delle donne nel mondo del digitale, con il coordinamento del Dipartimento di Scienze Politiche dell'Università di Perugia.



MODULO 2: «MAKER LAB»

- In questo laboratorio gli alunni impareranno a realizzare disegni, decorazioni e modelli tridimensionali che, progettati prima al computer attraverso **programmi di creatività 2D e 3D** verranno poi tradotti in **oggetti reali utilizzando le macchine di fabbricazione.**
- Inoltre attraverso l'utilizzo di **schede Arduino** o Kit didattici per la prototipazione elettronica come i **Little Bits** potranno essere realizzati sistemi automatici per dotare i manufatti di interattività elettronica.



COLLABORAZIONI E PARTNER

COMUNE DI PERUGIA



Comune di Perugia

DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE DI UNIPG



FABULA ANIMATIONS



<http://www.abafablab.it/>

