



Liceo Scientifico Giovanni Spano

Sassari (SS), Via Monte Grappa 2i ~ Tel. 079 217517 ~ 079 294754
ssps040001@istruzione.it~ssps040001@pec.istruzione.it
www.liceospano.edu.it

Circ.n.117

Sassari, 29-10-2022

Ai Dipartimenti disciplinari
Alla D.SS.GG.AA
SEDE
Sito Web

OGGETTO: Progetto MED - Educare ai media per lo sviluppo delle competenze per la vita. Individuazione studenti partecipanti ai laboratori.

In seno al progetto Media Education in oggetto, promosso dalla rete di scuole composta dai Licei "D.A. Azuni", "M. di Castelvi", "F. Figari" e "G. Spano" di Sassari, e dall'Istituto "M. Paglietti" di Porto Torres, si invitano i Dipartimenti disciplinari all'individuazione di n. 3 studenti, tra i più motivati e diligenti, per ciascuno dei 4 laboratori previsti dal Progetto.

Qua di seguito un prospetto sintetico descrittivo dei laboratori proposti:

Titolo del laboratorio	Descrizione e contenuti	Ore	Allievi	Luogo e data inizio
<i>Il Gioco da Tavolo: un approccio ludico alle Life Skills</i>	<p>Il mondo del Gioco da Tavolo (GdT) è in costante espansione da diversi punti di vista: come strumento scientifico per comprendere meglio i meccanismi che regolano il funzionamento del nostro cervello e come mezzo per potenziare l'apprendimento in tutti i contesti educativi/formativi. La Scienza del Gioco o Game Science sta acquisendo un ruolo sempre più significativo in merito all'apprendimento e all'allenamento di capacità cognitive, emotive, relazionali ed etiche, andando a configurarsi come un'area emergente della ricerca scientifica. Il GdT, in questo senso, favorisce l'acquisizione di nuove abilità e/o il consolidamento di quelle già presenti. Allo stesso modo il GdT ha un potere di attrazione e coinvolgimento enorme e può essere sfruttato per rafforzare e incentivare i processi di apprendimento delle ragazze e dei ragazzi. Quando gioco e apprendimento coabitano si parla di Game-based Learning (GbL), termine con il quale si intende la disciplina che studia e utilizza il gioco in campo educativo e le risorse che la componente ludica può offrire come strumento per l'apprendimento; componente che si è venuta a sviluppare in maniera consistente negli ultimi decenni. Il GbL rappresenta l'uso del gioco come metodologia all'interno del processo di insegnamento /apprendimento. In questo senso il gioco diventa</p> <p>ludiforme, ovvero ha come scopo e fine non solo il divertimento ma anche</p> <p>l'apprendimento e l'acquisizione di competenze. Pertanto, l'azione progettuale in oggetto sarà costituita seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none">• GdT e Attention, Problem Solving.• GdT e Working Memory, Pianification, Critical Thinking.	12	Max 15 (3 per Istituto scolastico)	Liceo Statale "Margherita di Castelvi" -Sassari Giovedì 10/11/2022 Ore 14.30-16.30

	<ul style="list-style-type: none"> • GdT e Cognitive Flexibility, Creative Thinking. • GdT e Decision Making, Visual-Spatial. • GdT e Verbal Linguistic, Interpersonal. • GdT e Emotional Self-Regulation, Stress Management. 			
<i>Matematica è Musica</i>	<p>Il laboratorio si propone di evidenziare le strutture linguistiche sottostanti che accomunano la musica e la matematica, enfatizzando gli aspetti che rendono le due discipline dei linguaggi formali. Si articola in due percorsi principali, uno relativo ai linguaggi artificiali ed uno riguardante il linguaggio musicale, che si intrecciano disvelando la natura algoritmica della musica e quella creativa della matematica.</p> <p>Nel primo percorso si imparerà a programmare un microcontrollore per raccogliere segnali dal mondo reale, elaborarli e ricodificarli. Nel percorso musicale tali segnali saranno il materiale grezzo che sarà reinterpreto utilizzando un ambiente software di sviluppo grafico per la musica</p> <p>che consentirà di gestirli e dare loro significato musicale.</p>	15	Max 15 (3 per ogni Istituto scolastico)	Liceo Scientifico "G. Spano" – Sassari Giovedì 10/11/2022 Ore 15.00-17.30
<i>Teoria e pratica del giornalismo</i>	<p>Il laboratorio, incentrato soprattutto sullo sviluppo della competenza alfabetico-funzionale, prevede due fasi distinte ma complementari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una fase teorico-scientifica nella quale i partecipanti saranno condotti all'apprendimento e all'acquisizione di un metalinguaggio, come mezzo di descrizione di forme e strutture dei contenuti giornalistici; • una fase pratico-empirica, caratterizzata dalla realizzazione di testi giornalistici di varia tipologia da parte dei partecipanti. <p>Entrambe le fasi verteranno sui seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lingue, linguaggi e caratteristiche della comunicazione sociale. Codici e messaggi. Competenze ed esecuzioni. Cenni storici. • La raccolta delle notizie, le verifiche e le fonti. Acquisizione dei modelli e dei canoni di ricerca in rete. L'importanza di immagini, filmati, grafica e di ogni altro aspetto legato alla comunicazione. La multimedialità. • Collegamenti diritto-comunicazione: principi base dell'ordinamento. Politically correct, tutela della privacy, rispetto dei dati sensibili e divieto delle discriminazioni di genere. • I significati di un'omogeneità stilistica nell'identificazione della testata di riferimento e nei codici interni di scrittura come segno distintivo. Le diversità tra il bell'apparire e l'efficace informare. I simboli di riconoscimento. <p>I sistemi editoriali. La struttura degli articoli per la carta stampata, il ritmo dei servizi radiotelevisivi, l'asciuttezza del visual journalism e dei notiziari sui siti online.</p>	10	Max 15 (3 per ogni Istituto scolastico)	Liceo Classico, Musicale e Coreutico "D.A. Azuni" – Sassari Venerdì 25/11/2022 Ore 15.00-17.00
<i>Comunicare la Fisica: dal fenomeno all'exhibit dimostrativo</i>	<p>L'elettrostatica e i suoi fenomeni, l'ottica e le lenti saranno i due percorsi su cui si svilupperà il breve corso, che si propone di far appropriare agli studenti i contenuti essenziali, le più semplici ed efficaci metodologie con cui i fenomeni si possono riprodurre e studiare, e dunque comunicare.</p> <p>Gli studenti vedranno come potranno essere utilizzati allo scopo materiali semplici e di uso comune, di recupero o disponibili a basso costo. Dovranno riprodurre alcuni degli exhibit, fare dimostrazioni e, infine, realizzare brevi video illustrativi.</p> <p>Verranno inoltre forniti agli studenti gli indirizzi internet di importanti riviste scientifiche, avranno il compito di scegliere a casa un articolo e portare poi una sintesi in un massimo di 8 righe.</p>	12	Max 15 (3 per ogni Istituto scolastico)	Liceo Scientifico "G. Spano" – Sassari Giovedì 10/11/2022 Ore 14.30-16.30

Per ciascun laboratorio si allega scheda dettagliata alla presente circolare.

I Dipartimenti sono invitati ad avviare la discussione, per l'individuazione degli studenti partecipanti ai laboratori, durante la riunione convocata per il 3 novembre prossimo, come previsto dalla circolare n. 114 del 28/10/2022.

I nominativi degli alunni individuati per ciascun laboratorio dovranno essere inviati alla prof.ssa Alessandra Melas, referente d'Istituto per il Progetto MED, all'indirizzo: alessandra.melas@liceospano.edu.it, entro e non oltre la data del 7 novembre 2022.

La Dirigente scolastica
Dott.ssa Maria Letizia Fadda

Documento firmato digitalmente
ai sensi del Codice dell'Amministrazione Digitale
e norme ad esso connesse