



ISTITUTO TECNICO STATALE “MARCHI – FORTI”

Viale Guglielmo Marconi, 16 - 51017 PESCIA (PT) – Tel: 0572-451565 - Fax: 0572-444593
E-mail: ptd01000e@istruzione.it - Sito internet: www.itsmarchiforti.edu.it



Via Caduti di Nassiriya, 87 – 51015 MONSUMMANO TERME (PT) – Tel. e Fax: 0572-950747
E-mail: istituto.forti@itsmarchiforti.edu.it - Sito internet: www.itsmarchiforti.edu.it

ALLEGATO 2: Descrizione delle attività del Progetto Estate e Restate 2021

ATTIVITA'	DESCRIZIONE
Math ability	Il laboratorio prevede il consolidamento e il recupero delle competenze di base della matematica, attivando azioni di rinforzo delle conoscenze di base della matematica. L'obiettivo è stimolare il pensiero logico-matematico per la risoluzione di problemi concreti legati alla realtà, consolidando la padronanza delle conoscenze e abilità indispensabili per l'apprendimento della disciplina.
In principio c'è lettura	L'attività di lettura è proposta come momento di socializzazione e di discussione di contenuti, ma anche come momento di ricerca autonoma e individuale, in grado di sviluppare le capacità di concentrazione e riflessione critica, particolarmente utile per favorire il processo di maturazione dell'allievo. Il laboratorio si articolerà in 4 moduli di lettura ad alta voce in: lingua italiana; lingua inglese; lingua francese; lingua spagnola.
Webradio OndeForti	L'obiettivo è creare una webradio scolastica attraverso cui si cerca di combattere il disagio e lo sfilacciarsi delle relazioni e di offrire uno spazio di ascolto ed espressione a tutti coloro che abitano la scuola. L'iniziativa intende sperimentare una nuova forma di didattica innovativa che mira al coinvolgimento diretto dell'alunno che approfondisce nuovi linguaggi espressivi, veicolando se stesso, la propria personalità in maniera autonoma e consapevole e raccontando il mondo attraverso le moderne tecnologie.
Cineschool	Questa attività si propone di avvicinare i ragazzi al mondo del cinema con un approccio ludico e creativo, di offrire esperienze di contatto diretto con la realtà cinematografica. La narrazione cinematografica è uno strumento che riesce a incidere profondamente sulla sfera emotiva dei ragazzi. Il cinema permette di implementare le conoscenze degli alunni e, attraverso il dibattito successivo alla visione, dare l'opportunità di confrontarsi su tematiche di attualità.
Special Olympics	Il laboratorio prevede la creazione di un gruppo sportivo inclusivo in cui si prevede l'uso di rete da pallavolo, tavolo da ping pong, palloni, cerchi, cinesini, ostacoli, porte. L'obiettivo è garantire un momento di aggregazione in cui sotto la guida di un docente, gli alunni possono fare sport e vivere una dimensione inclusiva.
Mimappo	L'obiettivo del laboratorio è aiutare gli studenti a lavorare con lo strumento delle mappe concettuali, anche attraverso strumenti digitali come la Gsuite utilizzata nel nostro istituto.
A passo lento	La scuola, in collaborazione con il Comune di Monsummano Terme, la sezione CAI di Pistoia e il Centro di ricerca, documentazione e promozione del Padule di Fucecchio, propone un processo di tutela e valorizzazione del territorio locale attraverso la conoscenza di questo. Il modulo avrà come obiettivo la conoscenza del territorio intorno alla scuola e la formazione di competenze trasversali, con un approfondimento dal punto di vista storico, geografico, artistico e naturalistico; esperienze di turismo sostenibile locale, escursionismo, segnaletica, produzione di un progetto turistico.
Scuola bella	Il progetto intende promuovere una nuova immagine ripensata dagli alunni dello spazio esterno della scuola.
Welcome days	L'obiettivo del modulo è di formare il gruppo classe. Tali incontri, mediati da una figura specializzata, avranno come fine la socializzazione, l'inclusione e la creazione di un contesto accogliente. I laboratori saranno svolti tramite le metodologie del role playing, flipped classroom, uscite sul territorio, cooperative learning.
Il laboratorio delle emozioni	L'obiettivo è condividere e codificare le emozioni attraverso un percorso guidato, importante supporto al disagio adolescenziale.
D&D – Dungeons and Dragons	Organizzazione di un gioco di ruolo nel quale il docente svolge il ruolo del Master, ovvero colui che narra la storia, e coinvolge i personaggi a prendere parte attiva nelle decisioni inerenti alla stessa. A seconda delle decisioni prese, la storia può subire variazioni in corso d'opera. In ogni caso, lo scopo del gioco è arrivare all'obiettivo comune. Gli obiettivi sono Comunicare, Collaborare e partecipare, Risolvere problemi, Acquisire ed interpretare l'informazione, Comunicazione alfabetica funzionale, Competenze sociali e civiche.