

INFORMAZIONI SUL PROGETTO

Candidatura N. 985386

2669 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Titolo progetto

Creare per crescere

Descrizione progetto

Costruire creare pensare: la creatività è il filo rosso che unisce le tecnologie digitali con l'atelier creativo in allestimento nella nostra scuola e con il processo di crescita degli alunni. La creatività come mezzo di espressione, di realizzazione personale, di sviluppo di nuove competenze, di costruzione della propria autostima e realizzazione.

Costruire qualcosa per costruire se stessi in qualche modo, senza sottovalutare il contributo all'orientamento per una successiva scelta scolastica e lavorativa.

Ci occuperemo del processo di creazione di due tipologie di prodotti: digitali come fotografie e incisioni musicali, e prodotti concreti come piccoli oggetti d'arredo.

Il processo creativo parte dall'ideazione passando per la progettazione o realizzazione digitale e concludendosi con la condivisione con la comunità delle realizzazioni attraverso eventi organizzati ad hoc, in varie location sul territorio rese disponibili dai soggetti partner.

Finalità

Fare dell'atelier creativo un catalizzatore di interesse e motivazione per gli alunni, specialmente per quelli che presentano situazioni di disagio di varia origine, e di riferimento per il territorio è uno degli obiettivi principali.

La frequentazione di questo luogo propone lo sviluppo del problem-solving, dell'autonomia, di competenze diverse, attraverso una formazione innovativa in cui la creatività ha un ruolo fondamentale, e in cui la realizzazione di un prodotto (materiale o digitale) collega direttamente i saperi con la realtà, rendendo la formazione un qualcosa di reale e concreto, e non un qualcosa di astratto di cui disinteressarsi.

Le figure professionali qualificate, interne e non alla scuola, che saranno coinvolte nelle attività formative, garantiscono l'alto livello della proposta e dei risultati attraverso l'interazione tra tecnologie digitali e manualità.

La didattica laboratoriale unita alle tecnologie digitali si svilupperà anche con cooperative learning, che contribuirà a creare integrazione e relazioni tra gli alunni.

I vari eventi che avranno luogo a conclusione delle attività vanno a creare dei legami, conoscenze, relazioni tra le persone e tra le persone e i soggetti pubblici e privati, con l'obiettivo di implementare il legame con il territorio ed il senso di appartenenza alla comunità, e dare un input per l'orientamento scolastico/lavorativo futuro.

Soggetti Coinvolti

- l'Amministrazione comunale di Formello;
- il Teatro comunale Velly;
- la Biblioteca comunale di Palazzo Chigi di Formello;
- il museo dell' Agro Veientano;
- l'Associazione culturale Cart Artist;

Entità Sostegno Finanziario Richiesto: € 24.528,00