SOPHIA Edu

ANNO SCOLASTICO 2026–27

Laboratori, corsi, workshop e percorsi per studenti, docenti e scuole

Esperienze didattiche progettate dalla rete Sophia per portare dentro la scuola cittadinanza, creatività, tecnologie, orientamento, sostenibilità e inclusione.

Crediamo nella scuola, costruiamo il futuro

Sophia Edu progetta e realizza laboratori, corsi e percorsi formativi che aiutano studenti, studentesse, docenti e scuole a leggere il presente e ad attivarsi nel proprio contesto.

Lavoriamo fianco a fianco con le scuole per portare in aula esperienze coinvolgenti, interdisciplinari e adattabili, capaci di connettere apprendimento, cittadinanza, creatività, tecnologie emergenti e vita reale.

La nostra missione

Accompagnare le nuove generazioni e chi lavora nella scuola a sviluppare consapevolezza, strumenti e competenze per affrontare le grandi questioni del nostro tempo.

01
Contrasto alla povertà educativa e culturale

02
Ascolto e progettazione

03
Inclusione ed estensione dei diritti

04
Lotta alla crisi climatica

La nostra missione è aiutare le nuove generazioni a dare forma ad un futuro pienamente equo, inclusivo e sostenibile, con consapevolezza e competenze concrete .

Sophia: un ecosistema che opera dentro e fuori la scuola

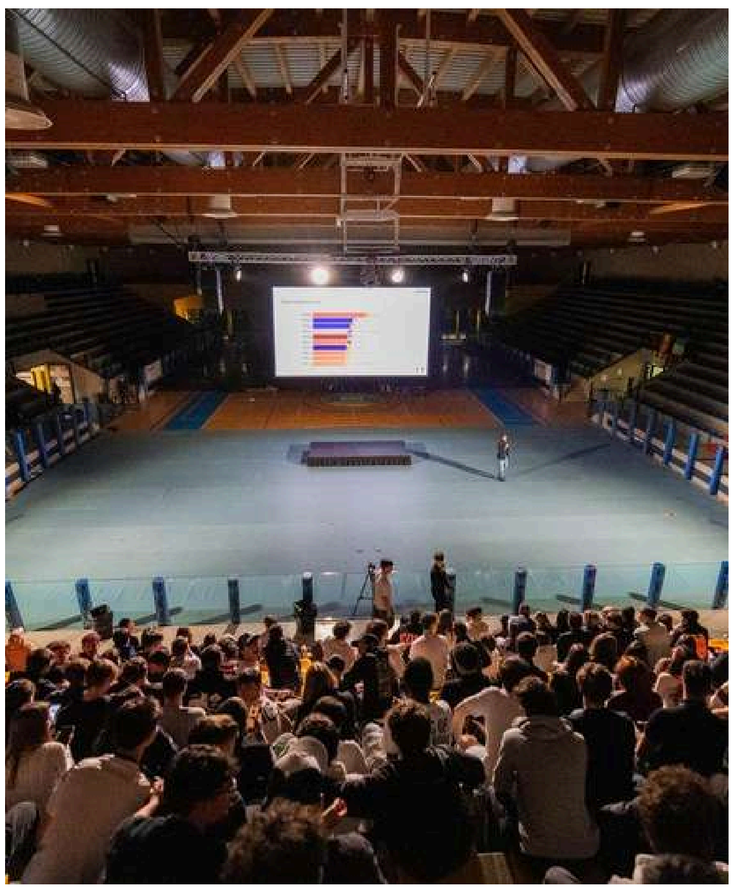
FUORI DALLA SCUOLA

Sophia STEAM Village

Esperienze residenziali collettive: laboratori, plenarie, sport, cultura e vita di comunità.

Sophia Explorer

Viaggi di istruzione in Italia e in Europa attorno a territori, ricerca, sostenibilità, cittadinanza e innovazione.



DENTRO LA SCUOLA

Sophia Edu

Laboratori e percorsi formativi negli istituti, per studenti, studentesse, docenti e personale scolastico.

Generazione Sophia

Spazio gratuito di relazione, aggiornamento e confronto per chi lavora nella scuola.

Come funziona
Sophia Edu

Sophia Edu è una rete che in tutta Italia supporta le scuole che ricercano progetti formativi di alta qualità per studenti, docenti e personale ATA. Lavoriamo sui temi che ci stanno a cuore: cittadinanza, creatività, tecnologie emergenti, orientamento, sostenibilità, inclusione e molto altro.

01

Dal catalogo alla co-progettazione

La scuola può sfogliare il catalogo, scegliere una proposta già presente oppure parlare con i docenti della rete Sophia per costruire un percorso personalizzato, calibrato su destinatari, obiettivi e contesto.

02

Anche su progetti già finanziati

In altri casi la scuola ha già un programma formativo definito, spesso legato a obiettivi indicati dal Ministero o a finanziamenti già ottenuti. In questo caso Sophia Edu può mettere a disposizione docenti e formatrici della rete per realizzare le attività richieste.

In entrambi i casi si può collaborare con Sophia Edu.

Studenti · **Docenti** · **Personale ATA** · **Catalogo**

Percorsi personalizzati · **Progetti finanziati**

Parla con noi

Hai trovato una proposta interessante nel catalogo? Oppure la tua scuola ha un'esigenza formativa specifica? Possiamo partire da una delle attività Sophia Edu oppure costruire insieme un percorso su misura.

ONLINE O IN PRESENZA

Scegli il modo più comodo per incontrarci

Il confronto può avvenire online con il team Sophia oppure, quando nel tuo territorio è presente una persona della nostra comunità educante, anche in presenza: a scuola o sul territorio.

COME ENTRARE IN CONTATTO

Non devi avere già tutto deciso

Puoi contattarci anche se sei ancora all'inizio: ti aiutiamo a scegliere e adattare una proposta del catalogo oppure a trasformare un bisogno della scuola in un percorso concreto.

Come entrare in contatto

Email: sophia@apical.org

WhatsApp / telefono: +39 351 302 8648

Fissa un incontro

Prenota un confronto 1-to-1 con il team Sophia.

Partecipa a un webinar

Scopri il progetto e fai le tue domande.

Scrivi al team

Apri direttamente la chat WhatsApp Sophia.

Vuoi ricevere subito un preventivo?

Usa il calcolatore preventivo

Clicca sul link, compila il form
e ricevi un preventivo
personalizzato per la tua scuola.

Fissa una call

Fissa una chiamata con il nostro staff per raccontarci le tue esigenze.
Riceverai tutte le risposte che ti servono ed un preventivo gratuito su misura per te.

Risorse utili

Kit e materiali

Cataloghi, presentazioni
e risorse da condividere.

Facebook

Community e
aggiornamenti.

Instagram

Storie, contenuti e
novità.

YouTube

Video e testimonianze.

INDICE

Esplora per tema

Ambiente e sostenibilità

Green Freedon	Celeste Andreano
Arte e scienza	Sara Biancardi
Capire i segnali del tempo	Paolo Caraccio
I Ciceroni dei Colori	Paolo Caraccio
I Ciceroni del Clima	Paolo Caraccio
Greenwashing: smontare le pubblicità verdi	Antonio Di Bacco
Quanto pesa la nostra scuola	Antonio Di Bacco
Ridisegnare le cose: l'economia circolare	Antonio Di Bacco
Blue Change Academy	Cristina Fiori
Bella la crisi climatica, ma non ci vivrei	Giovanni Mori
Foresta Do Re Mi	Claudia Pozzi
LinC: tutto è connesso	Elisa Ranucci

Digitale, IA e STEM

Soft Skills e IA	Elena Sofia Doria
bIAs: stereotipi, bias e IA	Sabrina Fontanella
Robro – robot didattico maker	Walter Giacovelli
Tecnologie e AI per l'insegnamento	Enrico Giorgino
Storytelling con Bee Bot e Lego Spike	Federico Pierlorenzi
Chi è lo straniero?	Marta Rini
Pensare con l'Intelligenza Artificiale	Marta Rini
Umani, macchine e verità	Marta Rini
La realtà sul banco	Alessandro Valente
La Coesistenza Consapevole	Silvia Vinciarelli

INDICE

Esplora per tema

Cittadinanza e partecipazione

Mappa il tuo territorio	Elena Sofia Doria
Progettare insieme: co-design	Valentina Guadagno
Muro del Turbamento	Ilario Jacopo Salvemini
Open Mic Turbato	Ilario Jacopo Salvemini
Turbe da Passeggio	Ilario Jacopo Salvemini
Turbe Date	Ilario Jacopo Salvemini
Stand Up for Your Rights	Pietro Sparacino
L'Europa in tasca	Alessandro Valente
L'Astrolabio della Complessità	Alessandro Valente

Relazioni, benessere e inclusione

Maturità e sicurezza emotiva	Carlo Bortolini
La leadership nella complessità	Daniele Casolino
Strumenti di design thinking per l'alleanza formativa	Daniele Casolino
Mangio bene, mi muovo bene, cresco bene!	Rosa D'Amato
Paesaggi che Risuonano	Rebecca D'Andrea
Conflitto, ascolto, dialogo	Elena Sofia Doria
Allenarsi all'inclusione	Beatrice Odelli
Super Power	Elena Piano
Comunicazione nel contesto scolastico	Federico Pierlorenzi
Aprire il Dialogo	Beatrice Schiavolin
Oltre il branco	Gerarda Urciuoli
Stare nel conflitto – per studenti	Alessandro Valente
Stare nel conflitto – per docenti	Alessandro Valente
Lo Specchio	Silvia Vinciarelli

INDICE

Esplora per tema

Orientamento e futuro

Cosa resterà da fare: lavoro, IA e transizione	Antonio Di Bacco
Startup Quest	W. Giacovelli e L. Grillo
IKIGAI contro la dispersione scolastica	Federico Pierlorenzi
Didattica orientativa	Raffaele Spagnuolo
(Ri)pensa il tuo Futuro	Christian Tessitore
IKIGAI Coaching	Gerarda Urciuoli

Creatività, gioco e linguaggi

Creative English (in inglese)	Paolo Caraccio
Ci salverà la catastrofe	Daniele Casolino
Il Mio Mondo	Daniele Casolino
L'esperienza della lettura	Daniele Casolino
Dal processo creativo alla pratica	Valentina Guadagno
Teatro Lambe Lambe	Valentina Guadagno
La didattica con il gioco	Federico Pierlorenzi
Da Ieri a Domani	Silvia Vinciarelli
Message in a Bottle	Silvia Vinciarelli

A CURA DI PAOLO CARACCIO

Capire i segnali del tempo indoor e outdoor

Percorso formativo e divulgativo di meteorologia pratica e resilienza climatica

Il corso "Capire i segnali del tempo indoor e outdoor" di Datameteo Educational insegna ad analizzare i microclimi interni e i fenomeni meteorologici esterni. Attraverso l'uso di stazioni MeteoLab e sensori IoT, gli studenti imparano a osservare, misurare e interpretare i dati climatici, sviluppando consapevolezza ambientale, prevenzione e resilienza territoriale.

AREE TEMATICHE

- STEM
- Educazione ambientale
- Didattica orientativa
- Linguaggi espressivi

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Dirigenti e staff, Comunità educante	Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Giornata intera	10–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

A seconda della formula (online, ibrida o in presenza), il corso propone un percorso completo di scoperta pratica, intuitiva ed empatica del mondo della meteorologia: dall'osservazione ai satelliti, dalle tecnologie modellistiche fino alla comunicazione delle previsioni e delle allerte tramite app.

02

Obiettivi e risultati attesi

Analizzare i microclimi indoor e i fenomeni meteo outdoor tramite stazioni MeteoLab e sensori IoT, sviluppando competenze pratiche di osservazione e misura. Aumentare la consapevolezza ambientale, stimolare la prevenzione e accrescere la resilienza della comunità di fronte ai cambiamenti climatici.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Corso, Workshop, Webinar, Visita, Percorso PCTO/FSL, Project work

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based, Outdoor, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Cuneo, Asti, Torino; Savona; Roma.

A CURA DI PAOLO CARACCIO

I Ciceroni dei Colori

Impariamo a colorare la nostra vita in modo naturale

Impariamo a colorare la nostra vita e quella dei nostri cari con i colori della natura ricavati da piante e fiori non tossici e rispettosi dell'essere umano e dell'ambiente in cui viviamo. Un modo di pensare e di raccontare la nostra visione più green e sostenibile della moda, partendo da nuovi vocaboli come riciclo, riuso, economia circolare.

AREE TEMATICHE

- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Didattica orientativa
- Benessere
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Famiglie, Comunità educante	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro di mezza giornata o giornata intera	10–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Con questo laboratorio scopriamo cosa sono e come si usano i coloranti naturali, come si leggono le etichette degli abiti e quanto può essere dannosa per la salute la fast fashion.

02

Obiettivi e risultati attesi

Il corso I Ciceroni dei Colori mira a far apprendere l'uso di coloranti naturali e sostenibili estratti da piante e fiori non tossici. L'impatto educativo è stimolare la curiosità, la manualità e l'inclusività, mettendo gli studenti al centro per colorare la propria vita nel rispetto dell'essere umano e dell'ambiente con un occhio attento alla moda sostenibile.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Corso, Workshop, Formazione docenti, Percorso PCTO/FSL

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Project based, Outdoor

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Tutte le province del Piemonte + Como, Varese, Pavia, Lecco, Milano.

A CURA DI PAOLO CARACCIO

I Ciceroni del Clima

Tutti possono diventare Ciceroni utilizzando il territorio come elemento esperienziale

Un "Cicerone del Clima" può essere ognuno di noi che si mette in gioco per il pianeta. Formati come veri divulgatori, guidano coetanei e adulti a comprendere la crisi climatica e le soluzioni sostenibili. Con grande empatia, trasformano concetti complessi in azioni quotidiane, dimostrandoci che ognuno può fare la differenza. Un bellissimo esempio di cittadinanza attiva e speranza!

AREE TEMATICHE

STEM · Cittadinanza · Educazione ambientale · Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Famiglie, Comunità educante	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro di mezza giornata o giornata intera	*Da completare*

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Usciremo all'aperto, meglio se in un contesto naturale come un parco, e inizieremo a capire i segnali del tempo del giorno. Impareremo a usare i sensori meteo scoprendone il funzionamento in modo ludico ed empatico, e useremo il territorio per scoprire in modo inusuale l'impatto del clima sulla vita di tutti i giorni, passeggiando per la città o il paese. Scopriremo i fenomeni meteo e la loro intensità attraverso i suoni e ci interrogheremo su come ognuno di noi possa diventare un Cicerone.

02

Obiettivi e risultati attesi

Consapevolezza: studiare la crisi climatica per combattere la disinformazione. Soft skills: allenare empatia e public speaking. Empowerment: giovani più sicuri, trasformati in leader positivi. Impatto: un effetto a cascata che educa le comunità, creando veri ambasciatori del pianeta con competenze e alfabetizzazione scientifica.

03

Competenze sviluppate

STEM · Civiche · Personali · Sociali · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Percorso PCTO/FSL, Project work

METODOLOGIE
Esperienziale, Cooperativa, Outdoor, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Cuneo, Asti, Torino; Savona; Roma e Latina.

A CURA DI PAOLO CARACCIO

The Ciceroni's Educational Creative English

Innovative English learning paths blending language skills

Welcome to "The Ciceroni's Creative English Educational" course catalogue by Datameteo Educational OdV! Discover innovative English learning paths blending language skills, environmental science, and interactive activities, empowering students to become confident global speakers and active climate advocates.

AREE TEMATICHE

- Digitale
- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Multilinguismo
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Dirigenti e staff, Famiglie, Comunità educante	Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro di mezza giornata o giornata intera	10–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Parteciperai a laboratori pratici e attività all'aperto (outdoor) comunicando direttamente in lingua inglese. Lavorerai in squadra su "project work" interattivi a tema ambientale, vivendo un'esperienza cooperativa e sperimentale. Diventerai un vero e proprio "Cicerone": farai pratica attiva di public speaking, racconterai i cambiamenti climatici e simulerai dialoghi internazionali per migliorare la fluidità del tuo inglese, uscendo dalla classica lezione frontale.

02

Obiettivi e risultati attesi

Blend English language learning with environmental education, equipping students with global communication skills. Foster cross-cultural environmental awareness, enhance public speaking confidence, and inspire active participation in international climate dialogues.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso, Workshop, Webinar, Visita, Evento, Formazione docenti, Percorso PCTO/FSL, Project work

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based, Outdoor, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Sul territorio, In viaggio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Milano e Monza e Brianza.

A CURA DI DANIELE CASOLINO

Ci salverà la catastrofe

Scrivere il futuro peggiore con precisione, per scoprire come evitarlo

Ci salverà la catastrofe è un laboratorio di scrittura distopica per ragazze e ragazzi delle medie e superiori. Si parte dalla realtà documentata — clima, salute, tecnologia — per hackerare la narrazione con Rodari, immaginare mondi alternativi e sviluppare un pensiero critico capace di guidare l'intelligenza artificiale invece di subirla.

AREE TEMATICHE

- Digitale
- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Linguaggi espressivi
- Multilinguismo
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado	Mezza giornata	10–50

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Si parte da tre dati veri sulla crisi climatica: ognuno scrive su un post-it la prima riga del romanzo che comincia lì. In gruppi da otto si costruisce un mondo intero disponendo sul tavolo carte narrative: chi è l'eroe, cosa rompe l'equilibrio, come finisce. Poi si chiede all'IA di scrivere la scena centrale e si smonta la sua risposta con tre criteri. Pensare per errori per sviluppare il pensiero critico e soluzioni individuali libere.

02

Obiettivi e risultati attesi

Sviluppare pensiero critico attraverso la scrittura creativa e distopica. I ragazzi imparano a leggere la realtà con occhi allenati alla complessità, a costruire narrazioni originali, a usare l'IA come strumento autoriale consapevole. Risultato atteso: giovani capaci di immaginare il futuro invece di subirlo — e di scriverne la storia prima che qualcun altro la scriva per loro.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso, Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Interdisciplinare

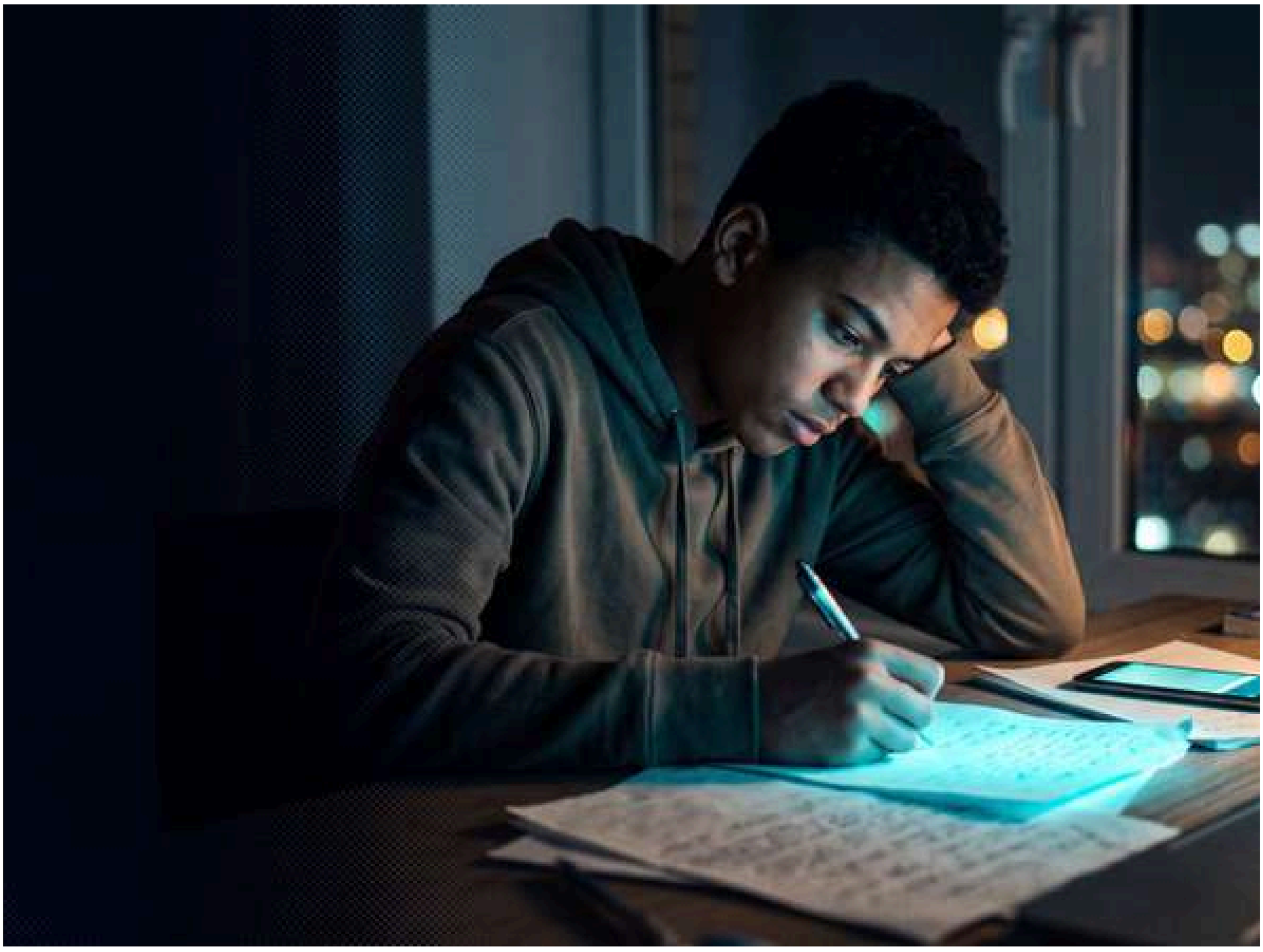
MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Quasi ovunque, con copertura di trasporto e alloggio; da verificare caso per caso.

A CURA DI DANIELE CASOLINO

Il Mio Mondo

Sei moduli per imparare a scrivere e, scrivendo, imparare a pensare



Il Mio Mondo è un percorso modulare di 6 incontri che insegna a scrivere per pensare. Le scienze umane come palestra del pensiero critico: leggere il proprio mondo, formulare domande precise, valutare le fonti, guidare l'IA invece di subirla. Ogni modulo è autonomo e produce qualcosa di concreto.

AREE TEMATICHE

- Digitale
- Cittadinanza
- Didattica orientativa
- Linguaggi espressivi

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Classi terminali	Mezza giornata	25–50

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Ogni incontro produce un testo. Si parte da un'osservazione del proprio mondo — un luogo, una notizia, una cosa che non torna — e la si trasforma in una domanda precisa. Si verificano le fonti a mano, cercando chi ha scritto cosa e perché. Si costruiscono prompt per l'IA, si valuta ciò che restituisce e si riscrive quello che manca. Alla fine di ogni modulo si legge il proprio testo ad alta voce e si raccolgono le obiezioni del gruppo.

02

Obiettivi e risultati attesi

Sviluppare pensiero critico attraverso la scrittura come pratica cognitiva applicata al reale. I ragazzi imparano a osservare il proprio mondo, formulare domande precise, distinguere fatti da opinioni, valutare le fonti e orientare l'IA con consapevolezza. I docenti acquisiscono un metodo replicabile. Risultato: giovani capaci di pensare prima di delegare, decidere prima di eseguire, progettare prima di agire.

03

Competenze sviluppate

- Civiche
- Personali
- Sociali
- Imprenditive
- Linguistiche
- Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Corso, Workshop, Webinar, Formazione docenti

METODOLOGIE

Esperienziale, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Quasi ovunque, con copertura di trasporto e alloggio; da verificare caso per caso.

A CURA DI DANIELE CASOLINO

L'esperienza della lettura, la lettura dell'esperienza

Leggere ad alta voce come esperienza del corpo: empatia, identità, life skills

Laboratorio che vede il libro come "mappa" e "bussola" per l'esperienza umana. Sfruttando la "simulazione incarnata", trasforma la lettura in un'esperienza corporea che allena empatia e life skills. Obiettivo: alfabetizzazione emotiva e costruzione dell'identità tramite la narrazione e il coinvolgimento empatico tra docente e studente.

AREE TEMATICHE

- Didattica orientativa
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado	Percorso	20–50

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Si legge ad alta voce, seduti in cerchio. Si sperimenta come cambia un testo a seconda del corpo di chi lo pronuncia: respiro, pause, postura, volume. Ognuno lavora su un brano scelto e lo prova davanti al gruppo, che restituisce cosa ha visto e sentito. Si alternano esercizi di ascolto a occhi chiusi, prove di lettura in coppia e momenti di scrittura breve in cui si annota cosa il testo ha risvegliato della propria esperienza.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivi: promuovere l'alfabetizzazione emotiva e l'empatia tramite la simulazione incarnata. Potenziare life skills e mindreading per la costruzione dell'identità. Risultati: miglioramento della comprensione di sé e dell'altro, consolidamento della relazione educativa e uso del libro come bussola per orientarsi consapevolmente nell'esperienza umana.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso, Webinar, Evento, Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Quasi ovunque, con copertura di trasporto e alloggio; da verificare caso per caso.

A CURA DI DANIELE CASOLINO

La leadership nella complessità

Guidare la complessità con ascolto, intelligenza emotiva e sguardo sistemico sui conflitti

Il corso forma alla leadership nella complessità, superando modelli piramidali per una gestione scolastica orizzontale e condivisa. Basato sulla leadership emotiva (consapevolezza, gestione, empatia) e sull'analisi sistemica Life Plane, offre strumenti per guidare, accogliere e accompagnare il gruppo, gestendo i conflitti e promuovendo il benessere di ogni individuo.

AREE TEMATICHE

Didattica orientativa **Benessere**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti, Dirigenti e staff, Comunità educante	Secondaria I grado, Secondaria II grado	Mezza giornata	**8–20**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Si parte da un caso reale portato dai partecipanti: un conflitto, una decisione bloccata, una comunicazione fallita. Ogni gruppo lo mappa sullo strumento Life Plane, individuando chi è coinvolto e dove il sistema si inceppa. Seguono esercizi in coppia sull'ascolto e sul riconoscimento delle emozioni. Nella parte finale si simulano le conversazioni difficili, con osservatori che restituiscono cosa hanno visto. Ognuno esce con una mossa da provare lunedì.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivi: sviluppare una leadership condivisa e sistemica per gestire la complessità scolastica. Potenziare l’intelligenza emotiva e le strategie di risoluzione dei conflitti. Risultati: miglioramento del benessere dell’individuo all’interno del sistema. Processi decisionali più efficaci tramite lo strumento Life Plane e consolidamento di una cultura della partecipazione.

03

Competenze sviluppate

Personali · Sociali · Imprenditive · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Corso, Formazione docenti

METODOLOGIE
Esperienziale, Cooperativa, Project based, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Quasi ovunque, con copertura di trasporto e alloggio; da verificare caso per caso.

A CURA DI DANIELE CASOLINO

Strumenti di design thinking per l'alleanza formativa

Progettare con docenti, studenti e famiglie soluzioni concrete, partendo dai bisogni reali

Trasforma la scuola da modello trasmissivo a percorso di scoperta. Il corso usa il Design Thinking per progettare soluzioni creative basate sull'empatia e i bisogni degli studenti. Un'alleanza tra docenti e famiglie per costruire comunità inclusive, rompere schemi obsoleti e valorizzare il potenziale di ogni alunno tramite pratiche collaborative.

AREE TEMATICHE

- STEM
- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Didattica orientativa
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado	Percorso	8–60

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Si lavora in gruppi attorno a un tavolo. Prima si raccolgono i bisogni reali con interviste in coppia e una mappa dell'empatia costruita a post-it. Poi si riformula il problema in una domanda sola, si generano idee a raffica e se ne sceglie una. Nell'ultima parte ogni gruppo costruisce con carta, nastro e materiali poveri un prototipo dell'alleanza scuola-ragazzi che ha immaginato, lo presenta agli altri e raccoglie i feedback per rivederlo.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivi: acquisire il mindset del Design Thinking (empatia, collaborazione radicale) per co-progettare un'alleanza formativa efficace. Risultati: superamento della didattica trasmissiva, capacità di trasformare criticità in opportunità tramite prototipi tangibili e creazione di ambienti inclusivi che coinvolgano studenti e famiglie nell'innovazione.

03

Competenze sviluppate

Digitali · Civiche · Personali · Sociali · Imprenditive · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso, Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based

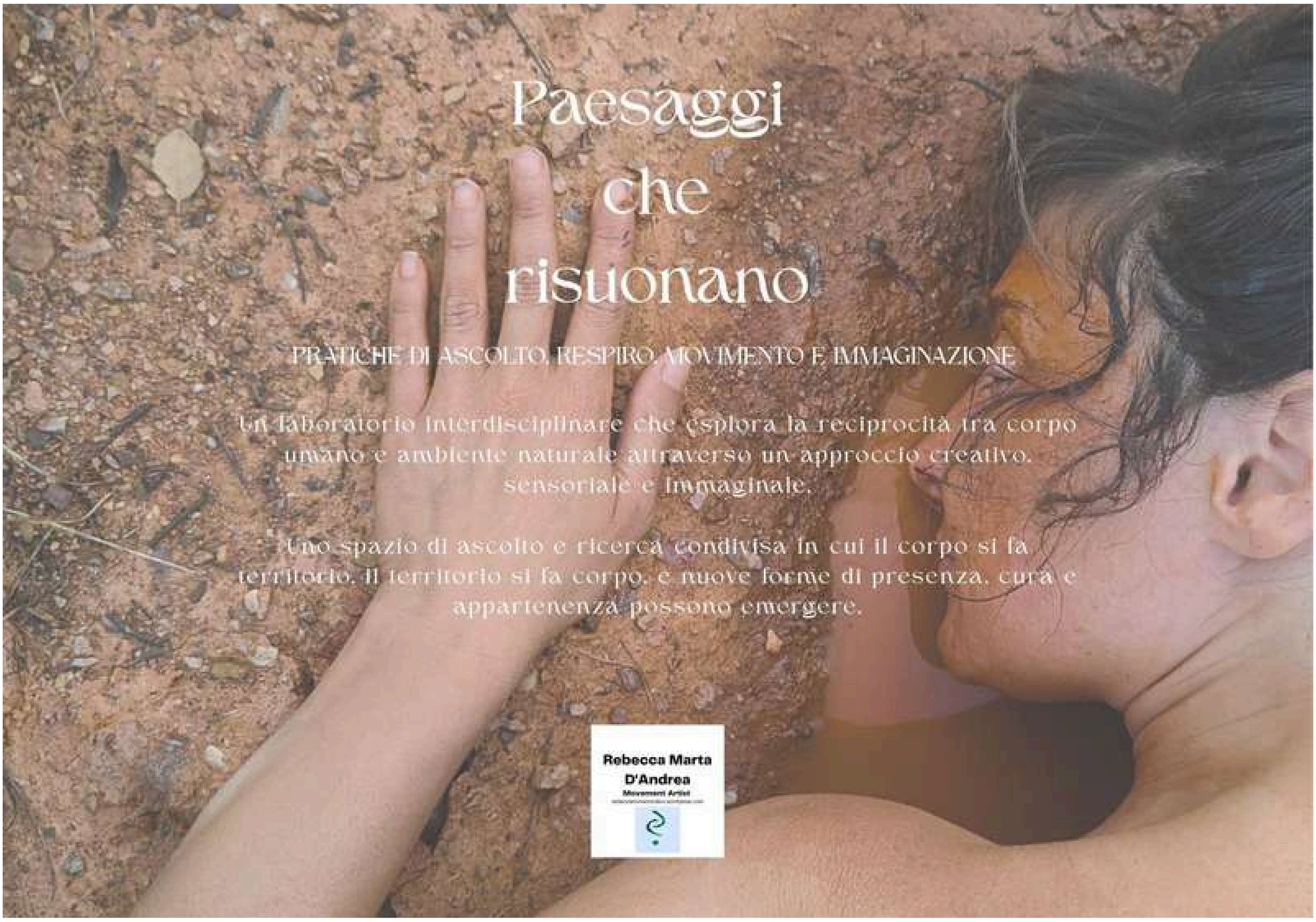
MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Quasi ovunque, con copertura di trasporto e alloggio; da verificare caso per caso.

A CURA DI REBECCA D'ANDREA

Paesaggi che Risuonano

Un laboratorio interdisciplinare che esplora la reciprocità tra corpo umano e ambiente



Paesaggi che Risuonano è un percorso ecosomatico per ragazze e adolescenti che esplora la relazione tra corpo, ambiente e ascolto. Attraverso movimento, pratiche sensoriali e osservazione del paesaggio, favorisce presenza, creatività, cura del territorio e consapevolezza ecologica.

AREE TEMATICHE

- Educazione ambientale
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Multilinguismo
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Comunità educante	Secondaria I grado, Secondaria II grado	Singolo incontro	4–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti vengono invitati a percepire il corpo come ecosistema: attraverso pratiche ecosomatiche ed esercizi sensoriali esplorano anatomia, percezione ed emozioni in relazione all'ambiente. In gruppi di ricerca-azione co-creano pratiche emerse dal laboratorio. Dal corpo-microcosmo l'attenzione si amplia verso temi ecosistemici del territorio.

02

Obiettivi e risultati attesi

Favorire consapevolezza corporea ed ecologica attraverso pratiche ecosomatiche e modalità non cognitive di apprendimento; sviluppare ascolto, presenza, creatività e relazione con il paesaggio; potenziare competenze socio-emotive e cura del territorio in ragazze e adolescenti.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Corso, Workshop, Formazione docenti, Project work

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Sul territorio, Ibrido

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Project based, Interdisciplinare

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Province di Treviso, Belluno, Padova, Vicenza, Pordenone e Udine. Nell'anno scolastico 2026/2027 disponibile in presenza da fine ottobre a gennaio (incluso); per presentazioni e brevi sessioni online disponibile tutto l'anno.

A CURA DI ANTONIO DI BACCO

Cosa resterà da fare: il lavoro tra intelligenza artificiale e transizione

Scomporre un mestiere in compiti per capire cosa cambia con l'AI e transizione

Automazione e transizione ambientale stanno riscrivendo gli stessi mestieri nello stesso momento. L'attività prende lavori concreti, li scompone nei compiti che li costituiscono e verifica quali l'intelligenza artificiale assorbe, quali la transizione moltiplica e cosa resta in mano alle persone. Ogni studente esce con una mappa tra le proprie materie e i ruoli in crescita.

AREE TEMATICHE

STEM · Digitale · Cittadinanza · Educazione ambientale · Didattica orientativa

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Famiglie	Secondaria II grado, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro, Mezza giornata	20–50

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Ogni gruppo pesca un mestiere e lo scompone in dieci compiti concreti, uno per biglietto. I biglietti vengono smistati in tre caselle: ciò che oggi fa già una macchina, ciò che resta alle persone, ciò che la transizione ambientale sta facendo crescere. I gruppi confrontano i risultati e osservano come cambia il mestiere nel giro di dieci anni. Alla fine ciascuno compila una scheda personale che collega le proprie materie ai compiti rimasti e ai ruoli emergenti.

02

Obiettivi e risultati attesi

Sostituire l'idea di professione con quella di insieme di compiti, strumento più utile per orientarsi in un mercato del lavoro che cambia in fretta. Riconoscere quali attività l'automazione assorbe e quali competenze la transizione ambientale rende scarse. Risultato atteso: una mappa personale che collega materie, attitudini e famiglie professionali emergenti.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Personali · Sociali · Imprenditive · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Cooperativa, Digitale, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Online: tutta Italia. In presenza: entro 45 min da Torino incluso; 45–90 min +€100/giornata; oltre 90 min/resto d’Italia su preventivo.

A CURA DI ANTONIO DI BACCO

Greenwashing: imparare a smontare le pubblicità verdi

Riconoscere le pubblicità verdi ingannevoli analizzando confezioni e slogan reali

Ogni prodotto oggi si dichiara green, naturale, a impatto zero. Quanto è vero? Gli studenti analizzano confezioni, spot e slogan reali e imparano a distinguere un dato verificabile da una promessa vuota, usando le regole europee sui claim ambientali. Al termine la classe costruisce una guida illustrata per riconoscere le pubblicità ingannevoli e la condivide con l'istituto.

AREE TEMATICHE

Digitale **Cittadinanza** **Educazione ambientale**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio	Singolo incontro	15–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Ogni gruppo riceve confezioni, volantini e spot pubblicitari veri. Prima elenca tutte le affermazioni ambientali che vi compaiono, poi prova a verificarle: c'è un dato? una certificazione? un confronto? Le affermazioni vengono collocate su una griglia a tre colonne – verificabile, ambigua, ingannevole – e ogni gruppo difende le proprie scelte davanti alla classe. Nella parte finale il lavoro diventa una guida a schede, illustrata con gli esempi analizzati e affissa nei corridoi o nelle classi.

02

Obiettivi e risultati attesi

Riconoscere le principali tecniche di greenwashing e i criteri che rendono verificabile un'affermazione ambientale. Leggere in modo critico i messaggi commerciali e argomentare una valutazione con dati. Risultato atteso: una guida illustrata ai claim ingannevoli prodotta dalla classe, utilizzabile in educazione civica e condivisibile con le altre classi o in famiglia.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Imprenditive · Linguistiche

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop, Webinar

METODOLOGIE
Laboratoriale, Cooperativa, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Online: tutta Italia. In presenza: entro 45 min da Torino incluso; 45–90 min +€100/giornata; oltre 90 min/resto d’Italia su preventivo.

A CURA DI ANTONIO DI BACCO

Quanto pesa la nostra scuola: misurare l'impronta di carbonio dell'istituto

Misurare le emissioni della propria scuola e scriverne il primo mini-bilancio

Quante emissioni produce una scuola? Gli studenti imparano a misurarle con lo stesso metodo delle imprese: i consumi dell'edificio, l'elettricità e poi tutto il resto, dal tragitto casa-scuola alla mensa, dalla carta alle gite. Con un questionario alla classe e un calcolatore guidato arrivano a un numero, lo confrontano con scenari alternativi e scrivono il primo mini-bilancio dell'istituto.

AREE TEMATICHE

STEM · Digitale · Cittadinanza · Educazione ambientale

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Modulo breve	15–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Gli studenti compilano un questionario di quattro domande sul proprio tragitto e sui pasti, raccolgono in segreteria i consumi di gas ed elettricità e inseriscono i dati in un calcolatore già pronto. Voce per voce – edificio, energia, spostamenti, mensa, materiali – confrontano i risultati e individuano quale pesa di più. Simulano poi tre scenari di riduzione e scrivono a gruppi le sezioni del mini-bilancio, consegnato alla dirigenza nell'ultimo incontro.

02

Obiettivi e risultati attesi

Capire come si misura l'impatto ambientale di un'organizzazione, distinguendo emissioni dirette, da energia acquistata e indirette (scope 1,2 e 3). Usare dati raccolti in prima persona per stimare, confrontare e proporre. Risultato atteso: un mini-bilancio di sostenibilità di quattro pagine con dati, scenari di riduzione e tre azioni proposte alla dirigenza.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Civiche · Personali · Sociali · Imprenditive · Linguistiche

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso, Workshop

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based, Gamificata, Digitale

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
In presenza/ibrido: entro 45 min da Torino incluso; 45–90 min + €100/giornata; oltre 90 min/resto d’Italia su preventivo.

A CURA DI ANTONIO DI BACCO

Ridisegnare le cose: dall'economia lineare all'economia circolare

Smontare la filiera di un oggetto e ridisegnarlo perché duri e rientri in circolo

Uno smartphone, un paio di jeans: ogni oggetto nasce, si usa e finisce da qualche parte. Il percorso ricostruisce quella filiera, mostra dove si consumano materiali ed energia e presenta le strategie per rimetterli in circolo: riparare, riusare, rigenerare, noleggiare al posto di vendere. Nell'ultima sessione le squadre negoziano un caso reale e ridisegnano un prodotto in chiave circolare.

AREE TEMATICHE

STEM · **Cittadinanza** · **Educazione ambientale**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio	Singolo incontro, Mezza giornata	**15–25**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Si parte da un oggetto vero portato in aula. La classe ne ricostruisce a ritroso la filiera su un cartellone, tappa per tappa, segnando dove finiscono materiali ed energia. Poi ogni gruppo riceve una scheda prodotto e applica le strategie R, calcolando cosa cambia in durata, costi e rifiuti. Nella sessione finale ogni squadra riceve un ruolo con interessi propri – impresa, cittadini, Comune, ambientalisti – e negozia un caso reale fino a un accordo che nessuno ottiene per intero.

02

Obiettivi e risultati attesi

Cogliere la differenza strutturale tra modello lineare e modello circolare e le ragioni economiche e ambientali che spingono il cambiamento. Applicare le strategie R (rifiutare, ridurre, riusare, riparare, rigenerare, riciclare) a un prodotto concreto. Risultato atteso: ogni squadra presenta il ridisegno circolare di un prodotto, con materiali, modello di ricavo e ostacoli previsti.

03

Competenze sviluppate

STEM · Civiche · Personali · Sociali · Imprenditive · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso

METODOLOGIE
Laboratoriale, Cooperativa, Project based, Gamificata, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Online: tutta Italia. In presenza: entro 45 min da Torino incluso; 45–90 min +€100/giornata; oltre 90 min/resto d’Italia su preventivo.

A CURA DI ELENA SOFIA DORIA

Conflitto, ascolto, dialogo: laboratorio esperienziale di comunicazione non violenta

Ascolto attivo e CNV per lavorare con il gruppo in classi plurali

Un percorso esperienziale che allena studentə a riconoscere i propri bias, ascoltare prospettive diverse e comunicare in contesti plurali. Attraverso simulazioni, attività esperienziali e strumenti di comunicazione non violenta, il gruppo impara a trasformare il conflitto in occasione di dialogo. Adatto a classi con alta eterogeneità culturale e linguistica.

AREE TEMATICHE

- Cittadinanza
- Linguaggi espressivi
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Secondaria II grado	Percorso	4–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Non si parla di diversità: si lavora con il gruppo in aula. Studentə si trovano in situazioni reali – un malinteso, una tensione, una conversazione difficile – e imparano a stare dentro il disagio senza scappare. Con strumenti concreti: ascolto attivo, riconoscimento dei propri bias, comunicazione non violenta. Giochi di ruolo, analisi di casi, esercizi in coppia. Alla fine ogni studentə porta via un repertorio personale di strategie comunicative da usare fuori dall'aula.

02

Obiettivi e risultati attesi

Studentə sviluppano consapevolezza dei propri bias cognitivi e culturali, capacità di ascolto attivo e strumenti per gestire il conflitto in modo costruttivo. Imparano a comunicare in contesti plurali riconoscendo il valore della diversità come risorsa. Output: un repertorio personale di strategie comunicative trasferibili nella vita quotidiana e scolastica.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Interdisciplinare

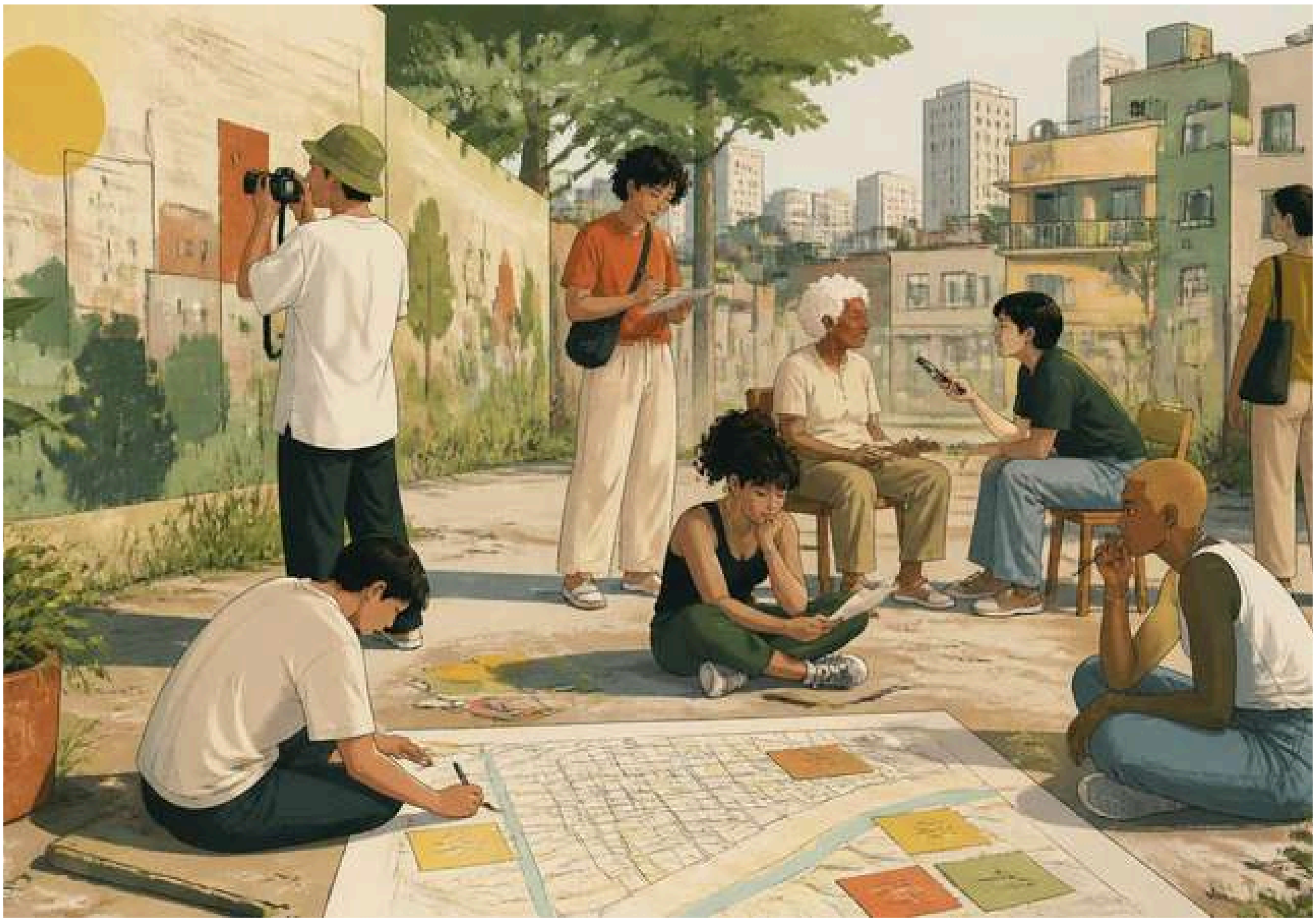
MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, In viaggio

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Tutta Italia. Entro 30 km da Ancona nessun costo; oltre 30 km €0,40/km A/R; oltre 3h di viaggio trasporto, vitto e alloggio da concordare.

A CURA DI ELENA SOFIA DORIA

Mappa il tuo territorio. Strumenti per l'innovazione sociale

Laboratorio di Service Design per progettare e immaginare soluzioni reali



Studentə diventano progettistə sociali: partendo da un problema reale del territorio, imparano a osservarlo, mapparlo e co-progettare una risposta con strumenti di Service Design (personas, journey map, canvas). Output documentato e presentabile. Replicabile dai docenti con kit di facilitazione.

AREE TEMATICHE

- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Didattica orientativa
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Secondaria II grado	Modulo breve	4–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

In aula o sul territorio, a seconda del contesto scolastico. Nella versione in aula: studentə lavorano in piccoli gruppi su un problema reale usando canvas fisici, con materiali raccolti in anticipo. Nella versione sul territorio: escono a osservare, fotografare e intervistare, poi sintetizzano i dati con gli strumenti del Service Design. In entrambi i casi producono una proposta d'intervento sociale concreta e la presentano.

02

Obiettivi e risultati attesi

Studentə sviluppano capacità di osservazione del contesto, pensiero sistemico e co-progettazione. Imparano a usare strumenti di Service Design (personas, journey map, canvas) per trasformare un problema reale in una proposta d'intervento sociale concreta e documentata, presentabile alla comunità scolastica e al territorio.

03

Competenze sviluppate

Civiche

Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, In viaggio

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Tutta Italia. Entro 30 km da Ancona nessun costo; oltre 30 km €0,40/km A/R; oltre 3h di viaggio trasporto, vitto e alloggio da concordare.

A CURA DI ELENA SOFIA DORIA

Soft Skills e IA: laboratorio di pensiero critico

Analizzare output, riconoscere bias, decidere: le competenze che l'AI non sostituisce

Laboratorio con casi reali per allenare le soft skills che l'AI non può sostituire: pensiero critico, valutazione delle fonti, creatività, empatia. Studentə esplorano come queste competenze cambiano il modo di interagire con gli strumenti di intelligenza artificiale, sviluppando un uso consapevole, etico e autonomo.

AREE TEMATICHE

Digitale · Didattica orientativa

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Triennio	Modulo breve	4–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Gli studenti analizzano casi reali: l'uso dell'AI per scrivere un testo, prendere una decisione, risolvere un problema. In gruppi dovranno argomentare le proprie scelte, guidati da una mappa di competenze trasversali. Dopo una parte di AI Literacy, i giochi a squadre – come le escape room basate sull'AI – allenano pensiero critico, creatività e valutazione delle fonti. Alla fine ogni studentə costruisce una mappa personale: quando mi fido dell'AI, quando no, e perché.

02

Obiettivi e risultati attesi

Studentə allenano le soft skills che rendono l'uso dell'AI consapevole: pensiero critico per valutare gli output, creatività per usarla come strumento e non sostituto, empatia per collaborare in contesti dove l'AI è già presente. Output: una mappa personale d'uso etico e autonomo degli strumenti di intelligenza artificiale.

03

Competenze sviluppate

Digitali · Civiche · Personali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio

METODOLOGIE
Laboratoriale, Digitale, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Tutta Italia. Entro 30 km da Ancona nessun costo; oltre 30 km €0,40/km A/R; oltre 3h di viaggio trasporto, vitto e alloggio da concordare.

A CURA DI CRISTINA FIORI

Blue Change Academy

Corso di formazione metodologico che integra neuroscienze, benessere, pedagogia outdoor e Citizen Science

La proposta integra Ocean Therapy, Blue Mind e Citizen Science attraverso la metodologia SEL (Social Emotional Learning) offrendo ai docenti strumenti innovativi per promuovere benessere, competenze socio-emotive e cittadinanza ambientale. Il mare diventa un ambiente trasformativo capace di sviluppare empatia, connessione con la natura e partecipazione attiva alla sua tutela.

AREE TEMATICHE

Cittadinanza **Educazione ambientale** **Benessere**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado	Percorso	**10–20**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Durante il percorso i partecipanti alternano momenti di formazione teorica a esperienze pratiche: esplorano la relazione con il mare, sperimentano pratiche di Blue Mind e Ocean Therapy, si avvicinano al Social Emotional Learning e svolgono attività di Citizen Science, osservando e raccogliendo dati sull'ambiente costiero. Attraverso laboratori e tutoring trasformano poi le esperienze in attività didattiche e strumenti pronti da portare in classe.

02

Obiettivi e risultati attesi

Il modello Blue Change integra neuroscienze, esperienza e sostenibilità in un approccio educativo innovativo. Attraverso il mare come ambiente di apprendimento, promuove benessere, empatia e cittadinanza attiva. Unisce SEL, Citizen Science e didattica esperienziale per formare docenti capaci di generare trasformazione educativa reale e duratura.

03

Competenze sviluppate

STEM · Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based, Outdoor, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Tutta la penisola italiana.

A CURA DI SABRINA FONTANELLA

blAs

Un gioco per riconoscere stereotipi, bias e intelligenza artificiale

Gli studenti diventano una squadra incaricata di prendere decisioni su scenari quotidiani (scuola, lavoro, social, tecnologia) in cui emergono stereotipi e pregiudizi. Attraverso sfide a punti, confronto tra gruppi e analisi delle scelte fatte, scoprono come i bias influenzano il modo in cui interpretiamo persone e situazioni, riflettendo sul ruolo dell'Intelligenza Artificiale oggi.

AREE TEMATICHE

Digitale · Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Triennio, Classi terminali	Singolo incontro, Mezza giornata, Giornata intera	10–200

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Gli studenti diventano una squadra incaricata di prendere decisioni su scenari quotidiani (scuola, lavoro, social, tecnologia) in cui emergono stereotipi e pregiudizi. Attraverso sfide a punti, confronto tra gruppi e analisi delle scelte fatte, scoprono come i bias influenzano il modo in cui interpretiamo persone e situazioni, riflettendo sul ruolo dell'Intelligenza Artificiale oggi.

02

Obiettivi e risultati attesi

1. Comprendere la differenza tra stereotipo, pregiudizio e discriminazione; 2. riconoscere i principali bias cognitivi; 3. riflettere sul rapporto tra AI e discriminazioni; 4. sviluppare pensiero critico; 5. allenare il confronto rispettoso.

03

Competenze sviluppate

Digitali

Personali

Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop

METODOLOGIE
Gamificata

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Friuli Venezia Giulia + province di Belluno, Treviso e Venezia.

A CURA DI WALTER GIACOVELLI E LUCA GRILLO

Startup Quest – Simulazione imprenditoriale a scuola

La Silicon Valley nella tua scuola con un ambiente gamificato dove imparare a fare impresa

Piattaforma che simula la creazione di una startup e di un'impresa, pensata per una classe ma utilizzabile anche per progetti in fase iniziale, per apprendere i fondamenti del fare impresa.

AREE TEMATICHE

Digitale **Didattica orientativa**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Secondaria II grado, Biennio, Triennio	Modulo breve	**5–20**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Il docente crea il gruppo di lavoro, assegna gli studenti ai team e definisce il percorso. Ogni gruppo parte da un problema, un bisogno o un'idea imprenditoriale: lavorano su problema, target, buyer persona e bisogni reali. La piattaforma li guida con domande, esempi e strumenti e simulazioni di intervista. I team compilano progressivamente Business Model Canvas, Value Proposition, competitor analysis e altri blocchi strategici, fino ad arrivare alla creazione del pitch finale.

02

Obiettivi e risultati attesi

Fornire i fondamenti dell'educazione finanziaria e della progettazione in team di un'idea imprenditoriale, secondo le modalità della progettazione lean.

03

Competenze sviluppate

Digitali · Personali · Sociali · Imprenditive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Corso, Workshop, Project work

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Project based, Gamificata, Digitale, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Nazionale tramite facilitatori/docenti/formatori formati. Taranto e provincia anche con conduzione diretta in presenza da parte del team StartupQuest.

A CURA DI ENRICO GIORGINO

Tecnologie e AI per l'insegnamento

Un percorso pratico e su misura per innovare la didattica quotidiana

Percorso su tecnologie digitali e intelligenza artificiale applicata alla didattica, con focus su AI generativa (alfabetizzazione, prompt engineering, personalizzazione dei materiali) per progettare lezioni inclusive. Altri strumenti scelti con i docenti (Canva, Padlet, ClassDojo, Notion, etc.) vengono approfonditi su richiesta. Spazio dedicato a un uso etico e consapevole dell'AI in classe.

AREE TEMATICHE

Digitale **Inclusione**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti, Comunità educante	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Giornata intera, Modulo breve	**8–25**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I docenti proveranno in prima persona tecnologie per la didattica e strumenti di AI generativa. Ogni ora segue lo stesso schema: 1/3 di lezione frontale dimostrativa su uno strumento (prompt engineering, nuovi tool) e 2/3 di lavoro pratico su casi d'uso reali, individuale con il formatore a supporto, a coppie o in piccoli gruppi. I tool vengono scelti con il gruppo a inizio corso. Ogni docente esce con almeno una lezione pronta da usare in classe.

02

Obiettivi e risultati attesi

Rafforzare le competenze digitali dei docenti secondo il quadro DigCompEdu, con priorità ad alfabetizzazione AI e prompt engineering applicati alla didattica. Risultati attesi: autonomia nel personalizzare materiali con l'AI, consapevolezza dei rischi etici e dei limiti degli strumenti, un percorso su misura costruito insieme al gruppo docenti, primo bagaglio di pratiche applicabili da subito.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Civiche · Personali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Formazione docenti

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based, Digitale, Interdisciplinare

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Remoto: tutta Italia. Presenza: entro 30 km da Ancona senza costi aggiuntivi; oltre 30 km disponibile con rimborso chilometrico. Ibrido: disponibile anche con incontri in presenza senza rimborso spese.

A CURA DI VALENTINA GUADAGNO

Dal processo creativo alla pratica: sperimentare, creare, trasformare

Esplorare idee e riflessioni attraverso materiali, tecniche e sperimentazione collettiva

Un laboratorio creativo che accompagna gli studenti nello sviluppo di un'idea personale attraverso un processo guidato di riflessione, confronto e sperimentazione artistica. A partire da un tema condiviso, i partecipanti trasformano pensieri e storie in elaborati visivi utilizzando tecniche come ricamo, collage, pittura tessile, fumetto o fanzine.

AREE TEMATICHE

STEM · Digitale · Cittadinanza · Didattica orientativa · Benessere · Linguaggi espressivi · Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro, Mezza giornata, Modulo breve	6–40

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Attraverso brainstorming, giochi, esercizi di scrittura creativa e stimoli visivi, i partecipanti esploreranno diverse idee fino a sviluppare un concept visivo. Sperimenteranno poi tecniche e attività diverse, imparando a trasformare un’idea o una riflessione personale in un progetto concreto. Le tecniche proposte spaziano dalla pittura al collage, dal ricamo all'upcycling e alla pittura tessile; su richiesta se ne possono proporre altre in base all'interesse degli istituti.

02

Obiettivi e risultati attesi

Stimolare creatività, espressione personale e capacità di riflessione attraverso un approccio artistico e partecipativo. Gli studenti imparano a sviluppare un concetto, comunicarlo visivamente e sperimentare tecniche manuali, rafforzando ascolto, collaborazione e consapevolezza rispetto a temi sociali, culturali o personali.

03

Competenze sviluppate

Digitali · Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Gamificata, Digitale

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Milano e provincia; disponibile anche in tutta Italia con rimborso spese di viaggio.

A CURA DI VALENTINA GUADAGNO

Progettare insieme: laboratorio di co-design

Un percorso partecipativo per trasformare bisogni e idee in soluzioni condivise

Un laboratorio partecipativo che introduce gli studenti al metodo del Design Thinking per imparare a osservare il proprio contesto, individuare bisogni e progettare soluzioni condivise. Attraverso ricerca sul campo, interviste, analisi, brainstorming e prototipazione, i ragazzi sviluppano una proposta concreta partendo da una problematica reale.

AREE TEMATICHE

- STEM
- Digitale
- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Didattica orientativa
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Multilinguismo
- Inclusione

DESTINATARI
Studenti, Docenti, Dirigenti e staff, Famiglie, Comunità educante

ORDINE E GRADO
Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali

DURATA
Singolo incontro, Mezza giornata, Giornata intera

PARTECIPANTI
6–40

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti partiranno dall'esplorazione di un problema o bisogno concreto della loro quotidianità attraverso giochi, discussioni ed esercizi partecipativi. Raccoglieranno e organizzeranno idee, costruiranno personas e scenari, mapperanno esperienze e bisogni e lavoreranno in gruppo alla generazione di possibili soluzioni. Attraverso schizzi e prototipi semplici, testeranno e miglioreranno le idee sviluppate.

02

Obiettivi e risultati attesi

Sviluppare capacità di osservazione, pensiero critico, collaborazione e problem solving attraverso un approccio progettuale centrato sulle persone. Gli studenti acquisiscono strumenti di ricerca e co-creazione, imparando a trasformare un bisogno identificato in un'idea di soluzione sostenibile e condivisa, valorizzando ascolto ed empatia.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Civiche · Personali · Sociali · Imprenditive · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop, Project work

METODOLOGIE
Laboratoriale, Cooperativa, Project based, Digitale

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Milano e provincia; disponibile anche in tutta Italia con rimborso spese di viaggio.

A CURA DI VALENTINA GUADAGNO

Workshop di Teatro Lambe Lambe

Creare insieme una storia e trasformarla in uno spettacolo teatrale in miniatura

Il Teatro Lambe Lambe è un teatro in miniatura racchiuso in una scatola, pensato per uno spettatore alla volta. Il laboratorio accompagna i partecipanti in un processo creativo collaborativo: dall'ideazione di storia, personaggi, scenografia e colonna sonora alla costruzione della scatola con materiali di recupero. Stimola creatività, teamwork, narrazione e problem solving. Formato flessibile.

AREE TEMATICHE

- Cittadinanza
- Educazione ambientale
- Linguaggi espressivi
- Multilinguismo
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro, Modulo breve	6–36

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi per inventare una storia, creare personaggi e scenografie e costruire una “sceneggiatura” in miniatura in una scatola teatrale. Useremo cartone e materiali di recupero nella creazione della sceneggiatura, aggiungendo luci, suoni e musica. Infine, ogni gruppo metterà in scena il proprio spettacolo Lambe Lambe per gli altri partecipanti.

02

Obiettivi e risultati attesi

Sviluppare creatività, immaginazione e capacità narrativa attraverso un processo di progettazione condiviso. Rafforzare collaborazione, comunicazione, ascolto e problem solving, valorizzando le idee di ciascuno. Sensibilizzare al riuso creativo dei materiali e favorire l'espressione personale, traducendo un'idea in una performance teatrale in miniatura completa.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Corso, Workshop, Project work

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, In viaggio

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Milano e provincia; disponibile anche in tutta Italia con rimborso spese di viaggio.

A CURA DI FEDERICO PIERLORENZI

Comunicazione nel contesto scolastico

Approfondire le dinamiche di comunicazione, e di relazione, tra gli attori della scuola

Comunicazione nel contesto scolastico sui tre livelli chiave: docenti-docenti (coordinamento didattico), docenti-studenti (orientamento e supporto) e docenti-famiglie.

AREE TEMATICHE

- Didattica orientativa
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti, Dirigenti e staff, Famiglie, Comunità educante	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Percorso	5–12

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Il laboratorio teorico prevede l'individuazione delle dinamiche fondative della relazione comunicativa tra: insegnanti e colleghi, insegnanti ed alunni, insegnanti e genitori degli alunni. Ci saranno poi esercizi pratici con tecniche di arteterapia, psicodramma, rappresentazione sistemica ed altri strumenti atti a sciogliere le tensioni comunicative individuate.

02

Obiettivi e risultati attesi

Approfondimento della relazione di ciascun corsista con sé stessə, con colleghə, con studentə e con le loro famiglie. Aumento della consapevolezza di sé e acquisizione di nuovi strumenti di relazione più inclusivi e bio-psicosintetici.

03

Competenze sviluppate

Personali

Sociali

Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Corso, Formazione docenti

METODOLOGIE

Esperienziale, Gamificata

MODALITÀ E LUOGO

In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Solo in presenza. Marche: trasferta inclusa. Fuori regione: rimborso km da Ancona oppure formula con 2 corsi/giorno + pernottamento a mezza pensione.

A CURA DI FEDERICO PIERLORENZI

IKIGAI contro la dispersione scolastica

Autonomia contro la dispersione scolastica

Percorso formativo di orientamento (5 sessioni individuali di 1 ora per ciascun ragazzə + 5 ore finali di gruppo). Obiettivo: coinvolgere ragazze e ragazzi della scuola secondaria di secondo grado in un percorso di orientamento basato sulla tecnica dell'IKIGAI.

AREE TEMATICHE

Da completare

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria II grado, Biennio	Percorso	**15–20**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Sessioni individuali (one to one) con game based learning e gamification, fino alla sessione finale condivisa con tutto il gruppo.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivo: con l'IKIGAI, conquistare la consapevolezza del proprio centro di equilibrio umano. Risultati attesi: ragazze e ragazzi acquisiranno consapevolezza su “chi sono io”, “cosa mi piace e cosa non mi piace”, “cosa voglio”, “come posso essere utile alla società”.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Imprenditive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Workshop, Percorso PCTO/FSL

METODOLOGIE

Esperienziale, Gamificata

MODALITÀ E LUOGO

In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Solo in presenza. Marche: trasferta inclusa. Fuori regione: rimborso km da Ancona oppure formula con 2 corsi/giorno + pernottamento a mezza pensione.

A CURA DI FEDERICO PIERLORENZI

La didattica con il gioco, percorsi ed esperienze pratiche

Gamification, Game Based Learning e Game Design a servizio dell'apprendimento

Il corso offre strumenti e metodologie per integrare gioco, gamification e Game based learning nella didattica. Attraverso attività pratiche, esplora lo sviluppo cognitivo, il problem solving, l'espressione artistica, la musica e il movimento, guidando i partecipanti nella progettazione di percorsi educativi ludici personalizzati, finalizzati a promuovere apprendimento attivo e competenze.

AREE TEMATICHE

- Didattica orientativa
- Benessere
- Linguaggi espressivi

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti	Primaria, Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio	Percorso	6–12

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti approfondiranno teoria e pratica di queste discipline applicate all'insegnamento, attraverso un laboratorio sperimentale.

02

Obiettivi e risultati attesi

Il corso fornisce ai docenti competenze per utilizzare game based learning, gamification e coding creativo nella didattica. Al termine saranno in grado di progettare attività ludico-educative, integrare gioco, arte e movimento per lo sviluppo cognitivo e realizzare percorsi didattici personalizzati finalizzati a motivazione, inclusione e potenziamento delle competenze trasversali.

03

Competenze sviluppate

Personali · Sociali · Imprenditive · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Corso, Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE
Esperienziale, Gamificata

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Solo in presenza. Marche: trasferta inclusa. Fuori regione: rimborso km da Ancona oppure formula con 2 corsi/giorno + pernottamento a mezza pensione.

A CURA DI FEDERICO PIERLORENZI

Storytelling con Bee Bot/Blue Bot e Lego Spike Essential

Utilizzare strumenti STEAM attraverso lo storytelling

Il corso propone un percorso di aggiornamento rivolto ai docenti interessati a integrare metodologie attive e coinvolgenti nella pratica educativa. Attraverso un approccio laboratoriale, i partecipanti esploreranno le potenzialità del Game Based Learning come strumento per favorire motivazione, partecipazione e sviluppo delle competenze, analizzando esempi concreti di giochi educativi e sperimentandone l'uso in prima persona.

AREE TEMATICHE

STEM

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti	Primaria, Secondaria I grado	Percorso	**6–12**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I docenti si avvicineranno agli strumenti STEAM (Bee Bot/Blue Bot, Lego Spike Essential) attraverso lo storytelling, per coinvolgere meglio i propri studenti.

02

Obiettivi e risultati attesi

Il corso fornisce ai docenti competenze per progettare attività didattiche innovative basate su Game Based Learning, storytelling e coding creativo. Al termine, i partecipanti saranno in grado di utilizzare gioco e narrazione come strumenti educativi, integrare il pensiero computazionale nella didattica e realizzare percorsi personalizzati volti a sviluppare coinvolgimento e competenze trasversali.

03

Competenze sviluppate

STEM · Personali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Corso, Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE
Esperienziale, Gamificata, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Solo in presenza. Marche: trasferta inclusa. Fuori regione: rimborso km da Ancona oppure formula con 2 corsi/giorno + pernottamento a mezza pensione.

A CURA DI CLAUDIA POZZI

Foresta Do Re Mi – Gli alberi amano la musica

Un percorso educativo tra ambiente, ascolto e musica per bambini

Il laboratorio si propone di avvicinare i bambini ai temi della natura e dell'ambiente attraverso la musica; sviluppare ascolto, attenzione e capacità di collaborazione; stimolare creatività ed espressione personale; favorire la partecipazione attiva attraverso il canto collettivo; trasformare le riflessioni sulla natura in un'esperienza artistica condivisa. Destinatari: bambini dai 5 ai 10 anni.

AREE TEMATICHE

Educazione ambientale

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Primaria	Singolo incontro	**10–30**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I bambini inizieranno con un breve dialogo sulla natura e saranno poi coinvolti in giochi musicali con voce, ritmo e movimento, trasformando alberi, vento, foglie, acqua e animali in suoni. Impareranno e canteranno insieme alcuni brani del progetto “Gli Alberi Amano la Musica” e altre canzoni dedicate alla natura. Il laboratorio si concluderà con una breve performance collettiva: la loro personale “colonna sonora della natura”

02

Obiettivi e risultati attesi

Avvicinare i bambini ai temi della natura e della sostenibilità attraverso la musica, sviluppando ascolto, collaborazione, creatività ed espressione personale. Il laboratorio favorisce la partecipazione attiva e la consapevolezza del valore degli alberi e dell'ambiente, trasformando il canto corale in un'esperienza educativa, inclusiva e di condivisione.

03

Competenze sviluppate

Personali

Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio

METODOLOGIE
Laboratoriale

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Milano e hinterland.

A CURA DI MARTA RINI

Pensare con l’Intelligenza Artificiale

Domande, scelte e creatività nell’era digitale

L’Intelligenza Artificiale è già parte della vita dei ragazzi. Ma una macchina che risponde sta davvero pensando? Il workshop propone un’esperienza STEAM, filosofica e laboratoriale, per esplorare potenzialità e limiti dell’AI generativa attraverso domande, immagini e dilemmi.
Obiettivo: sviluppare competenza digitale, pensiero critico, creatività e responsabilità.

AREE TEMATICHE

STEM · Digitale · Cittadinanza

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria I grado	Singolo incontro, Percorso	5–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti useranno l'IA come interlocutore socratico: partiranno da una domanda, costruiranno prompt, confronteranno risposte alternative e chiederanno alla macchina di contraddirsi. In gruppo affronteranno dilemmi e scenari, prenderanno decisioni motivate, individueranno presupposti e stereotipi e trasformeranno gli errori in nuove domande. Concluderanno creando un breve elaborato originale, spiegando quali proposte dell'IA hanno accolto, modificato o rifiutato.

02

Obiettivi e risultati attesi

Sviluppare una prima alfabetizzazione all'Intelligenza Artificiale, comprendendone funzionamento, potenzialità e limiti. Potenziare pensiero critico, capacità di formulare domande efficaci, riconoscimento dell'errore e valutazione delle risposte. Promuovere creatività, consapevolezza digitale e responsabilità nell'uso degli strumenti generativi.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Gamificata

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Lombardia e Piemonte.

A CURA DI MARTA RINI

Umani, macchine e verità

Pensiero filosofico e Intelligenza Artificiale nell’era digitale

Il workshop propone un’esperienza STEAM interdisciplinare che intreccia filosofia, scienze cognitive, tecnologia ed educazione civica digitale. Attraverso dilemmi, analisi di contenuti generati e attività di Prompt Literacy, gli studenti esplorano funzionamento, potenzialità e limiti dell’AI, sviluppando pensiero critico, capacità argomentativa e responsabilità digitale.

AREE TEMATICHE

STEM · Digitale · Cittadinanza

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria II grado	Singolo incontro, Modulo breve, Percorso	10–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti partiranno da domande come “Che cosa significa pensare?” e “Una macchina comprende ciò che afferma?”. Analizzeranno risposte dell’IA, distingueranno fatti, interpretazioni e allucinazioni, verificheranno fonti e affronteranno dilemmi su verità, autorialità e responsabilità. In dialogo socratico sosterranno una posizione con ragioni ed esempi, formuleranno controargomentazioni e rivedranno le proprie conclusioni.

02

Obiettivi e risultati attesi

Comprendere i principi essenziali dell’AI generativa e distinguerne elaborazione, conoscenza e comprensione. Sviluppare pensiero critico, capacità argomentativa e Prompt Literacy; riconoscere errori, bias e limiti; riflettere su verità, autorialità, libertà e responsabilità, promuovendo un uso consapevole dell’AI nello studio e nella cittadinanza digitale.

03

Competenze sviluppate

STEM

Digitali

Civiche

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Workshop

METODOLOGIE

Laboratoriale, Gamificata, Digitale

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, In viaggio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Lombardia e Piemonte.

A CURA DI BEATRICE SCHIAVOLIN

Aprire il Dialogo

Uno spazio per parlare di affettività e sessualità insieme

Laboratori di educazione sulla sessualità e l'affettività con l'obiettivo di favorire un'educazione affettiva che ponga le basi per rapporti “sani”, fondati su rispetto, consenso e sulla libera espressione di sé, aumentare la conoscenza delle fonti affidabili per ricercare informazioni in tema di sessualità e prevenzione e soprattutto creare uno spazio di dialogo in cui riflettere e interrogarsi.

AREE TEMATICHE

Benessere **Inclusione**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Famiglie, Comunità educante	Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Percorso	**10–25**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Una volta lì, non starai ad ascoltare una lezione: lavorerai in piccoli gruppi, parteciperai a giochi e quiz, discuterai situazioni concrete e proverai brevi role playing. Potrai confrontarti con gli altri, fare domande anche in forma anonima e mettere alla prova le tue idee in un ambiente libero dal giudizio. Le attività cambieranno a ogni incontro, alternando momenti di confronto, simulazione e riflessione.

02

Obiettivi e risultati attesi

Aumentare la conoscenza delle fonti affidabili sui temi di sessualità e prevenzione, favorire un’educazione affettiva che ponga le basi per rapporti fondati su consenso e libera espressione di sé, aumentare la conoscenza della fisiologia del proprio corpo, dei contraccettivi, dell'identità di genere e dell'orientamento sessuale.

03

Competenze sviluppate

Personali

Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Corso, Formazione docenti, Assemblea plenaria

METODOLOGIE

Laboratoriale

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Sul territorio

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Lombardia per le attività in presenza.

A CURA DI PIETRO SPARACINO

Stand Up for Your Rights

Stand Up for Your Rights unisce **educazione civica e stand up comedy** come strumenti di consapevolezza, espressione personale e partecipazione attiva.

Attraverso un percorso laboratoriale di 60 ore, gli studenti del triennio delle scuole superiori saranno accompagnati in un viaggio tra scrittura comica, libertà di espressione e cittadinanza consapevole.

AREE TEMATICHE

Linguaggi espressivi **Inclusione**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Triennio	Modulo breve	**10–60**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO

Modulo 1 – PENSO, QUINDI RIDO (10 ore)

Introduzione alla stand-up comedy e al potere del linguaggio comico come strumento di analisi e lettura della realtà.

Modulo 2 – DALL'IDEA AL TESTO (25 ore)

Esercizi pratici di osservazione e scrittura: come nasce una battuta, come si costruisce un monologo. Gli studenti scelgono un tema civico o personale e lo trasformano in un testo comico.

Modulo 3 – DAL TESTO AL PALCO (20 ore)

Laboratori di performance, uso della voce e del corpo, gestione del pubblico, improvvisazione e timing comico.

Evento finale – STAND UP NIGHT (5 ore)

Spettacolo aperto al pubblico scolastico in cui gli studenti portano sul palco i propri monologhi con la presenza dei compagni di classe come GUEST.

02

Obiettivi e risultati attesi

Stimolare la creatività e il pensiero critico attraverso la scrittura comica; educare al dialogo e al rispetto delle differenze, affrontando temi civici come diritti, ambiente, fake news, linguaggio d'odio, bullismo e parità di genere; promuovere la partecipazione attiva e la libertà di parola responsabile; sviluppare autostima e competenze comunicative.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Workshop

METODOLOGIE

Laboratoriale, Gamificata

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Lazio.
Disponibile anche fuori zona con rimborso spese.

A CURA DI CHRISTIAN TESSITORE

(Ri)pensa il tuo Futuro

Usare il pensiero sistemico per diventare artefici del proprio futuro

Modello di orientamento per giovani e per adulti, in cui le persone prendono atto dei loro sistemi di credenze, della complessità che le circonda e impostano le coordinate del loro futuro. Il prototipo concilia modelli provenienti da autori rinomati in campo organizzativo e dello sviluppo personale.

AREE TEMATICHE

- **Benessere**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Comunità educante	Secondaria II grado, Biennio, Triennio	Mezza giornata, Modulo breve	**5–20**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Verrà tracciata una mappa colorata con il grado di complessità presente in scenari specifici della propria vita; faremo chiarezza sul grado di intensità delle credenze limitanti sottostanti alle situazioni scelte; si troveranno le aree "invisibili" intaccate dalle credenze (da dove arrivano? Che effetti avranno? ecc.); alla fine si passerà alla creazione di una Vision personale, dove ogni studente potrà vedere i limiti in una chiave propositiva.

02

Obiettivi e risultati attesi

Fare luce sulle credenze limitanti; guardare un problema (o opportunità) da una lente sistemica; riuscire a immaginarsi nel futuro e pensarlo realizzabile.

03

Competenze sviluppate

Personali

Sociali

Imprenditive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE

Laboratoriale, Cooperativa

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Ibrido

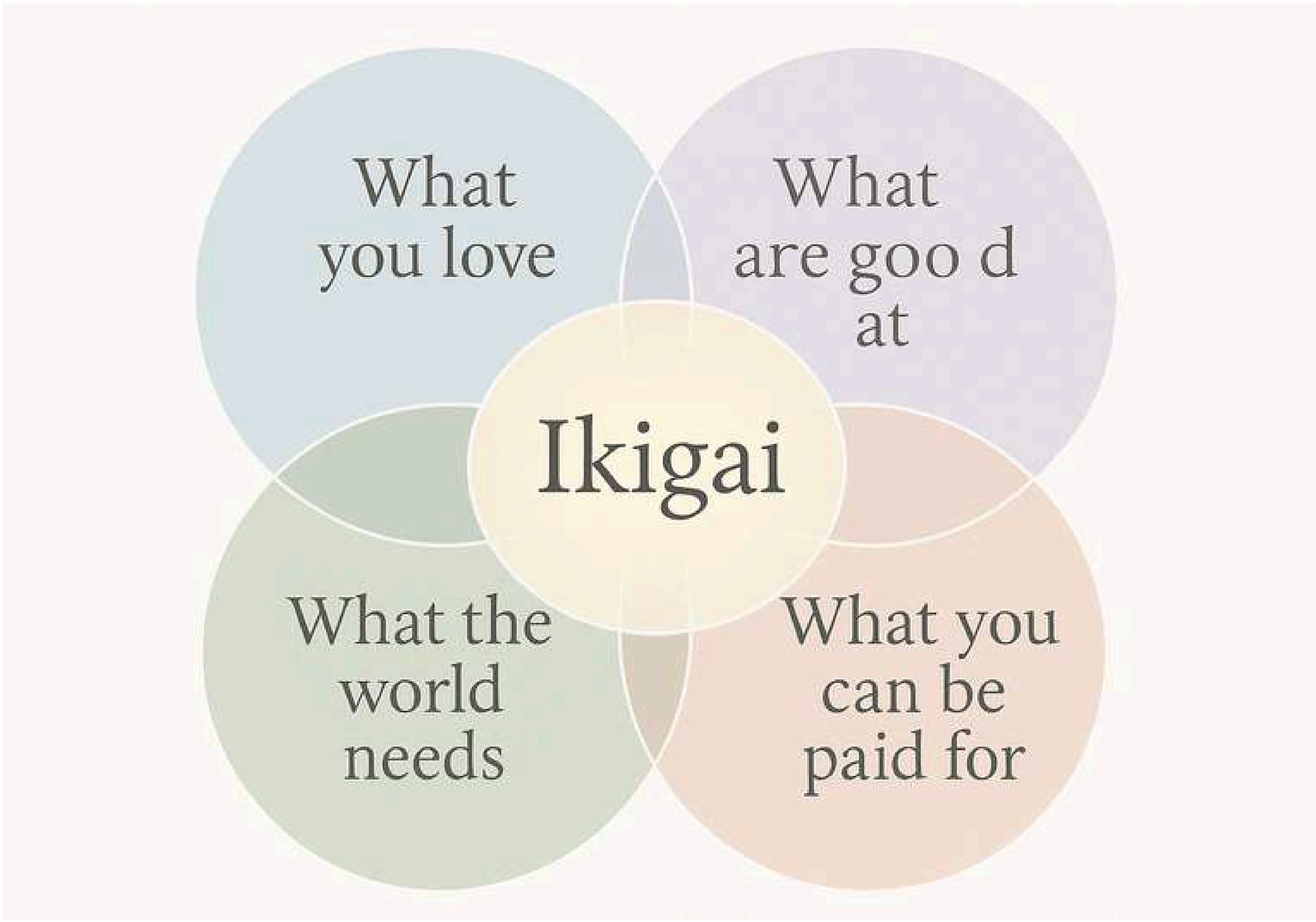
DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Preferenza Milano e Monza e Brianza. Disponibile anche fuori zona con rimborso spese.

A CURA DI GERARDA URCIUOLI

IKIGAI Coaching

Disegna il futuro che desideri, scopri il tuo IKIGAI e spicca il volo!



Il laboratorio utilizza il modello giapponese dell'Ikigai, che incrocia Passione, Missione, Professione e Vocazione, ossia ciò che ami, ciò in cui sei bravo, ciò per cui puoi essere pagato e ciò di cui il mondo e il mercato hanno bisogno.

AREE TEMATICHE

Didattica orientativa · Benessere

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Comunità educante	Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Giornata intera, Percorso, Residenziale	15–20

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Nel percorso Ikigai coaching, gli studenti riscoprono la motivazione unendo studi e obiettivi di vita. Prima esplorano ciò che amano tracciando la linea del tempo dei propri successi. Poi mappano i punti di forza e si scambiano feedback sui talenti nel "gioco dello specchio". Nel terzo incontro definiscono il proprio impatto sociale scrivendo un "manifesto del cambiamento". Infine, analizzano il mercato del lavoro e creano un piano d'azione con 3 passi concreti per il futuro.

02

Obiettivi e risultati attesi

Aiutare gli studenti a ritrovare la motivazione allo studio, a combattere il burnout, ad allineare gli studi con i propri valori e obiettivi di vita e a smettere di vedere la vita personale e il futuro lavoro come due compartimenti stagni. Il risultato è la creazione di una mappa identitaria che unisce il “Chi sono” al “Cosa faccio”.

03

Competenze sviluppate

Personali

Sociali

Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Corso, Workshop, Webinar, Formazione docenti, Percorso PCTO/FSL, Project work

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Digitale, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Online, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

FVG e Veneto; disponibile anche in altre regioni raggiungibili in treno/aereo, con preavviso.

A CURA DI GERARDA URCIUOLI

Oltre il branco

Dinamiche di gruppo, empatia e alleanze contro il bullismo

Il parallelismo tra bullismo e mobbing è scientificamente fondato: il bullismo scolastico è il vero incubatore culturale e psicologico del mobbing; c'è un filo invisibile che unisce i banchi di scuola alle scrivanie dell'ufficio. Chi impara a fare il bullo, il gregario o lo spettatore passivo a scuola, probabilmente replicherà o subirà queste stesse dinamiche nel futuro contesto professionale.

AREE TEMATICHE

- Didattica orientativa
- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti, Dirigenti e staff, Famiglie, Comunità educante	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Mezza giornata, Giornata intera, Percorso, Residenziale	9–20

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Si parte da situazioni reali per riconoscere e decodificare le diverse componenti del fenomeno, distinguendo tra scherzo, conflitto e comportamento prevaricante, e comprendere come, nel tempo, si sviluppi e si consolidi un processo di bullismo. Il teatro della gestalt e l'analisi strutturale del linguaggio trasformeranno il lavoro di gruppo in una rappresentazione scenica per rendere visibili non solo i comportamenti ma anche i linguaggi e le relazioni di potere che li sostengono.

02

Obiettivi e risultati attesi

Decodificare: riconoscere la differenza tra scherzo, conflitto e bullismo generico. Disarmare: spezzare il ruolo e le funzioni del pubblico (i gregari e gli spettatori passivi). Attivare: fornire strumenti pratici di difesa, di alleanza e canali di segnalazione sicuri. Costruire: un Manifesto condiviso con l'impronta della mano di ciascuno, «Oggi scelgo di essere Alleato e non Spettatore».

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Formazione docenti, Project work

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO

In scuola, Sul territorio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

FVG e Veneto; disponibile anche in altre regioni raggiungibili in treno/aereo, con preavviso.

A CURA DI ALESSANDRO VALENTE

L'Europa in tasca

Mappare l'Europa con i 2€ commemorativi e scoprire storie, valori e legami sorprendenti

Laboratorio gamificato che trasforma le monete da 2€ in micro-manifesti culturali. Divisi in team e usando QR-code, gli studenti affrontano 4 turni di ricerca ed esplorazione (Civica, Storia, STEM, Ambiente). Scovando connessioni inaspettate tra i paesi e guadagnando punti, i ragazzi proiettano sulla LIM una mappa interattiva e vivente dell'identità europea, frutto delle loro intuizioni.

AREE TEMATICHE

- STEM
- Digitale
- Cittadinanza
- Educazione ambientale

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Triennio	Singolo incontro	15–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

In gruppi, i ragazzi usano una web-app per esplorare monete da 2€ commemorative legate all'indirizzo scolastico e all'educazione civica. A ogni round, avviano ricerche guidate online per svelare storie e legami nascosti dietro i simboli, scovando connessioni tra i paesi per creare una mappa dell'identità europea. Inseriscono i dati nell'app, che proietta sulla LIM una mappa concettuale in tempo reale. In plenaria, il facilitatore mostra come i percorsi si uniscano in una rete d'insieme.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivi: allenare il pensiero critico, l'uso consapevole dei media digitali e il cooperative learning. Risultati attesi: capacità di operare sintesi interdisciplinari (storia, STEM, civica, ambiente) e argomentare connessioni inedite. Gli studenti superano l'approccio nozionistico sviluppando una visione relazionale della complessità geopolitica e culturale europea.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Civiche · Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio

MODALITÀ E LUOGO

In scuola

METODOLOGIE

Laboratoriale, Cooperativa, Gamificata, Digitale, Interdisciplinare

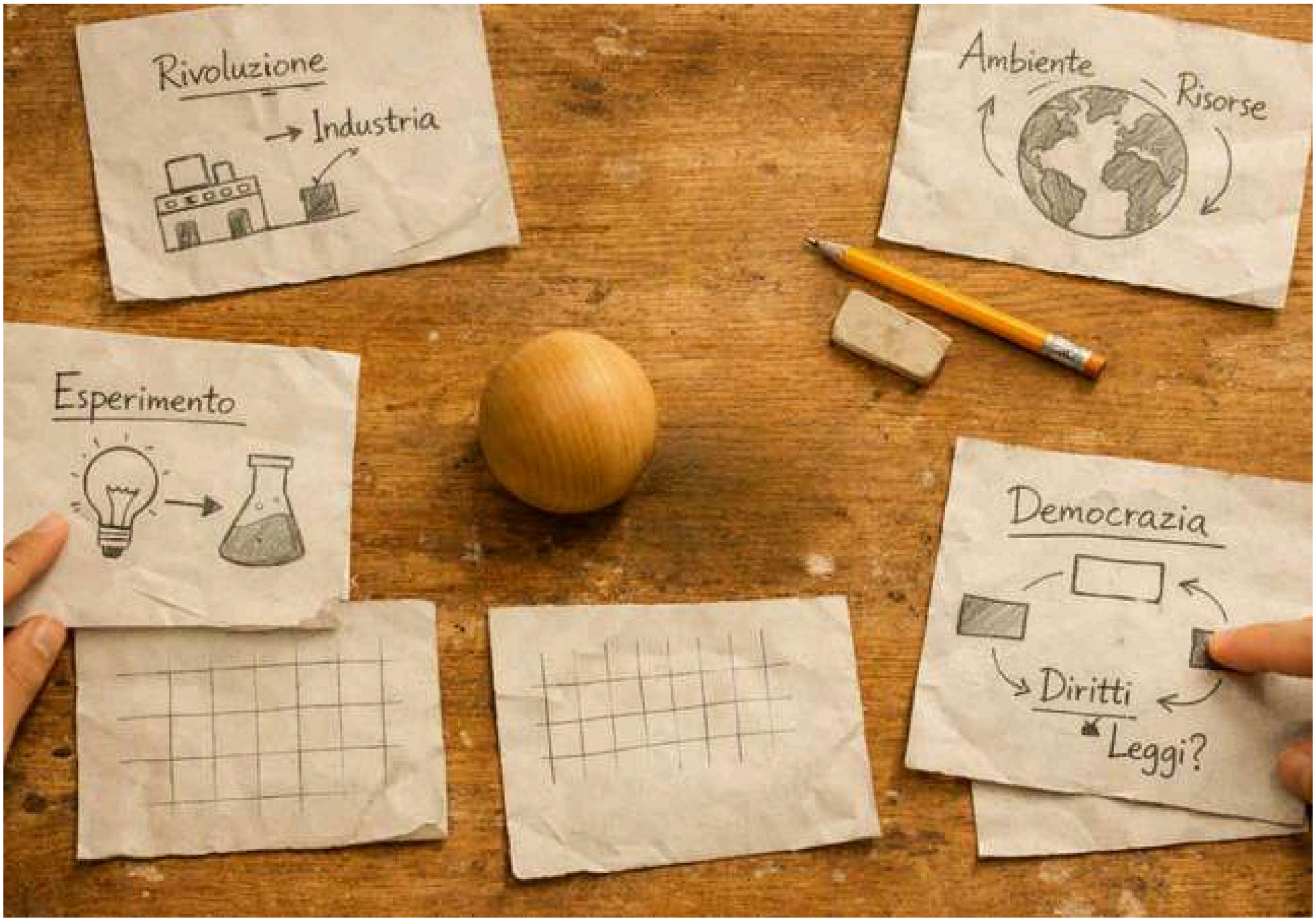
DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Tutta Italia; nessun costo di trasferta nell'area locale. Nord Italia (Valle d’Aosta, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna): minimo 4 interventi, tra classi o gruppi di docenti, su giornate consecutive, con trasporto, vitto e alloggio a parte. Resto d’Italia: costi logistici da concordare; più la destinazione è lontana, più gli interventi vanno concentrati in blocchi di più giorni.

A CURA DI ALESSANDRO VALENTE

La realtà sul banco

Smontare oggetti comuni per co-progettare attività STEM, storia ed educazione civica



Workshop pratico per docenti che utilizza un paniere selezionato di oggetti quotidiani come attivatori didattici. I professori acquisiscono un metodo strutturato per "smontare" l'oggetto e co-progettare lezioni interdisciplinari tra STEM, Storia e Civica. Una risposta concreta per integrare le 30 ore obbligatorie di orientamento nei programmi d'istituto, allenando il pensiero critico.

AREE TEMATICHE

STEM · **Cittadinanza** · **Didattica orientativa**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado	Singolo incontro	15–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

In un workshop di 2 ore, i docenti acquisiscono una metodologia guidata per valorizzare le proprie competenze in quattro fasi. Dopo una modellizzazione del formatore su un oggetto-test, i partecipanti lavorano in team interdisciplinari. Ogni gruppo riceve un oggetto fisico e una scheda operativa: attraverso almeno quattro lenti d'osservazione, i docenti strutturano un "gancio didattico" per le loro lezioni. Nel finale, le idee prodotte vengono condivise per creare un patrimonio comune.

02

Obiettivi e risultati attesi

L'attività fornisce ai docenti un metodo concreto per usare oggetti comuni come attivatori interdisciplinari. Il percorso permette di co-progettare le ore obbligatorie di didattica orientativa direttamente all'interno delle materie d'indirizzo. Il risultato atteso è l'acquisizione di strumenti pronti all'uso per ottimizzare i tempi del programma e unire le competenze del consiglio di classe.

03

Competenze sviluppate

Personali **Sociali**

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Workshop, Formazione docenti

MODALITÀ E LUOGO

In scuola

METODOLOGIE

Laboratoriale, Cooperativa, Interdisciplinare

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Tutta Italia; nessun costo di trasferta nell'area locale. Nord Italia (Valle d’Aosta, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna): minimo 4 interventi, tra classi o gruppi di docenti, su giornate consecutive, con trasporto, vitto e alloggio a parte. Resto d’Italia: costi logistici da concordare; più la destinazione è lontana, più gli interventi vanno concentrati in blocchi di più giorni.

A CURA DI ALESSANDRO VALENTE

L'Astrolabio della Complessità

Decodificare il presente complesso per sviluppare competenze civiche, critiche e digitali

Attraverso un Astrolabio fisico a tre cerchi (Lente, Dinamica, Orizzonte), gli studenti lavorano in gruppo per tracciare "rotte" di pensiero. I dati confluiscono in una web-app con IA che ne analizza gli incroci. Il risultato è un report didattico per i docenti sulle riflessioni della classe e una preziosa mappatura strategica d'istituto per la dirigenza scolastica.

AREE TEMATICHE

- Digitale
- Cittadinanza
- Didattica orientativa

A cura di **Alessandro Valente**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado	Singolo incontro, Mezza giornata	15–30

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

In gruppi, i ragazzi ruotano i cerchi dell'Astrolabio per scegliere parole chiave che definiscono la loro “rotta di senso” sul presente. Inseriscono le scelte e le loro motivazioni in una web app: l'IA elabora e proietta sulla LIM gli incroci tra i ragionamenti di tutti i gruppi. In plenaria, il formatore guida i ragazzi a confrontare le rotte, discutere di convergenze e divergenze e costruire insieme una lettura del tema. È un lavoro collaborativo con strumenti fisici e digitali.

02

Obiettivi e risultati attesi

Studenti: sviluppare pensiero critico, cooperazione e visione d'insieme, imparando a decodificare la realtà. Docenti: ottenere un report analitico sulle dinamiche di pensiero della classe, fondamentale per la didattica orientativa. Dirigenza: acquisire una mappa aggregata dell'intero istituto, uno strumento strategico unico per leggere i bisogni e innovare l'offerta formativa.

03

Competenze sviluppate

Digitali · Civiche · Personali · Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Digitale, Interdisciplinare

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Tutta Italia; nessun costo di trasferta nell'area locale. Nord Italia (Valle d’Aosta, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna): minimo 4 interventi, tra classi o gruppi di docenti, su giornate consecutive, con trasporto, vitto e alloggio a parte. Resto d’Italia: costi logistici da concordare; più la destinazione è lontana, più gli interventi vanno concentrati in blocchi di più giorni.

A CURA DI ALESSANDRO VALENTE

Stare nella complessità relazionale: laboratori sul conflitto per gli studenti

Un percorso per leggere i conflitti, abitare le tensioni e gestire le relazioni

Un percorso laboratoriale strategico ideato per potenziare l'empowerment degli studenti del triennio, offrendo strumenti pratici per abitare le tensioni quotidiane del gruppo e affrontare i conflitti tra pari senza subirli.

AREE TEMATICHE

Cittadinanza **Benessere** **Inclusione**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Triennio	Modulo breve	15–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

In tre incontri da tre ore, i ragazzi affrontano il tema della relazione muovendosi dal macro al micro. Nel primo modulo decodificano le dinamiche di convivenza nella quotidianità. Nel secondo, cuore del laboratorio, affrontano tensioni del gruppo dei pari, pressioni e incomprensioni, disinnescando le reazioni impulsive con attività cooperative. Nell'ultimo modulo lavorano sulla dimensione personale, esplorando la gestione delle proprie emozioni con un approccio strettamente educativo.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivi: potenziare l'empowerment degli studenti nell'abitare le tensioni quotidiane del contesto scolastico e fronteggiare le pressioni dei pari. Risultati attesi: passaggio da reattività impulsiva a scelta consapevole, con un impatto sistemico sul gruppo classe che supera le frammentazioni e si trasforma in un collettivo capace di accogliere il conflitto senza frantumarsi.

03

Competenze sviluppate

Civiche · Personali · Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop, Percorso PCTO/FSL

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Tutta Italia; nessun costo di trasferta nell'area locale. Nord Italia (Valle d’Aosta, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna): minimo 4 interventi, tra classi o gruppi di docenti, su giornate consecutive, con trasporto, vitto e alloggio a parte. Resto d’Italia: costi logistici da concordare; più la destinazione è lontana, più gli interventi vanno concentrati in blocchi di più giorni.

A CURA DI ALESSANDRO VALENTE

Stare nella complessità relazionale: laboratori sul conflitto per i docenti

Un percorso per affrontare le tensioni scolastiche e tutelare la relazione educativa

Un percorso strategico ideato per stare nelle tensioni quotidiane del sistema-scuola senza subirle, agendo direttamente sulla fatica relazionale e sul logorio professionale dei docenti per rigenerare il benessere comunicativo, la tenuta emotiva e l'autoefficacia educativa.

AREE TEMATICHE

Benessere · Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti	Secondaria II grado, Biennio, Triennio	Percorso	15–25

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

In 3 incontri da 3 ore, i docenti affrontano la complessità relazionale tra dinamiche scolastiche e vissuto professionale. Prima mappano le tensioni latenti nell'istituto e il loro impatto sul clima. Poi, nello snodo operativo, sperimentano come scegliere lo stile relazionale adatto e decostruire i rapporti di forza. L'incontro finale offre strumenti riflessivi per prevenire il burnout e tutelare l'autoefficacia emotiva del proprio ruolo.

02

Obiettivi e risultati attesi

Obiettivi: mappare le tensioni scolastiche latenti e fornire strumenti di de-escalation dello stress relazionale. Risultati attesi: riduzione del logorio professionale, attivazione di una mappa di lettura condivisa dei conflitti e aumento dell'autoefficacia percepita dei docenti nell'intero sistema di relazioni (classi, colleghi, famiglie e istituzione).

03

Competenze sviluppate

Personali

Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO

Laboratorio, Formazione docenti

MODALITÀ E LUOGO

In scuola

METODOLOGIE

Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE

Tutta Italia; nessun costo di trasferta nell'area locale. Nord Italia (Valle d’Aosta, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna): minimo 4 interventi, tra classi o gruppi di docenti, su giornate consecutive, con trasporto, vitto e alloggio a parte. Resto d’Italia: costi logistici da concordare; più la destinazione è lontana, più gli interventi vanno concentrati in blocchi di più giorni.

A CURA DI SILVIA VINCIARELLI

Da Ieri a Domani: Messaggi nel tempo

Il patrimonio culturale come ponte verso il domani

Un'esperienza didattica che, ispirandosi a un personaggio illustre locale e intrecciando tecniche creative e innovative, porta gli studenti a inviare dei messaggi nel futuro. Un'installazione artistica farà da portale temporale, unendo storia e visione, tradizione e innovazione.

AREE TEMATICHE

- **Didattica orientativa**
- **Linguaggi espressivi**
- **Multilinguismo**

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro di mezza giornata e giornata intera	**10–50**

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Il progetto trasforma il patrimonio in risorsa didattica per stimolare visione e innovazione. Gli studenti diventano custodi attivi, creando un ponte attraverso un'installazione che custodirà messaggi, visioni e progetti inviati al futuro.

02

Obiettivi e risultati attesi

Rafforzare il legame scuola-territorio usando la storia locale come bussola per il domani. I messaggi custoditi nell'installazione saranno fonte di ispirazione per chi li leggerà in futuro.

03

Competenze sviluppate

Personali · Sociali · Imprenditive · Linguistiche · Espressive

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio, In viaggio, Ibrido

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Da completare

A CURA DI SILVIA VINCIARELLI

La Coesistenza Consapevole: AI, etica, inclusione, didattica

Pensiero critico, collaborazione e consapevolezza etica nell'uso delle tecnologie

Workshop esperienziale basato sulla metodologia LEGO® Serious Play® rivolto ai docenti per progettare l'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale a scuola. Attraverso la costruzione metaforica, i docenti bilanciano i valori umani (Radice Pedagogica) e le potenzialità dell'AI (Spinta Rigenerativa) per rigenerare l'ecosistema didattico in una coesistenza consapevole.

AREE TEMATICHE

STEM · Digitale · Didattica orientativa · Linguaggi espressivi · Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Docenti, Dirigenti e staff	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro di mezza giornata e giornata intera	5–10

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

Il workshop utilizza la metodologia LEGO® Serious Play®, che offre a tutti un linguaggio tridimensionale, neutro e condiviso. Questo linguaggio comune permette a persone con ruoli e competenze diverse di esprimersi alla pari, rendendo visibili idee complesse e facilitando la costruzione di significati e visioni condivise.

02

Obiettivi e risultati attesi

Il percorso sviluppa nei partecipanti la capacità di leggere l'Ecosistema Didattico, integrare valori pedagogici e potenzialità dell'AI e co-generare valore con la scuola. I partecipanti allenano pensiero critico, collaborazione e consapevolezza etica nell'uso delle tecnologie, esplorando la complessità in modo attivo e creativo.

03

Competenze sviluppate

STEM · Digitali · Civiche · Personali · Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale, Cooperativa, Project based, Gamificata, Interdisciplinare

MODALITÀ E LUOGO
In scuola, Sul territorio

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Da completare

A CURA DI SILVIA VINCIARELLI

Lo Specchio

Scoprire, ascoltare, connettere attraverso la rilevazione dei talenti e bisogni

Lo Specchio è un laboratorio partecipativo che aiuta gli studenti a riconoscere i propri talenti e bisogni attraverso carte creative, ascolto attivo e presentazioni empatiche. Il percorso culmina in una mappa visiva collettiva che trasforma la classe in un ecosistema di relazioni, collaborazione e benessere condiviso.

AREE TEMATICHE

- Benessere
- Linguaggi espressivi
- Inclusione

DESTINATARI	ORDINE E GRADO	DURATA	PARTECIPANTI
Studenti, Docenti	Secondaria I grado, Secondaria II grado, Biennio, Triennio, Classi terminali	Singolo incontro di mezza giornata e giornata intera	8–40

Approfondimento

01

Cosa faranno i partecipanti

I partecipanti useranno carte creative per identificare talenti e bisogni, condivideranno brevi presentazioni guidate e praticheranno l’ascolto attivo in piccoli gruppi. Insieme costruiranno una mappa visiva del gruppo, organizzando le informazioni emerse in categorie e connessioni. L’esperienza è pratica, collaborativa e produce un output immediatamente utilizzabile.

02

Obiettivi e risultati attesi

L’obiettivo del progetto è favorire la conoscenza reciproca e il benessere in classe, aiutando ogni studente a riconoscere i propri talenti e bisogni. Attraverso attività creative, ascolto empatico e una mappa visiva collettiva, la classe costruisce un ecosistema collaborativo che valorizza le differenze.

03

Competenze sviluppate

- Civiche
- Personali
- Sociali

04

Modalità di svolgimento

FORMATO
Laboratorio, Workshop, Formazione docenti

METODOLOGIE
Laboratoriale, Esperienziale

MODALITÀ E LUOGO
In scuola

DISPONIBILITÀ TERRITORIALE
Da completare

Restiamo in contatto

Se una proposta ti interessa, se hai un progetto già finanziato oppure se vuoi costruire un percorso su misura per la tua scuola, il team Sophia Edu è a disposizione. Grazie per aver sfogliato il catalogo Sophia Edu.

ONLINE O IN PRESENZA

Possiamo incontrarci nel modo più utile per la scuola: online con il team Sophia oppure, quando nel territorio è presente una persona della nostra comunità educante, anche in presenza a scuola o sul territorio.

FISSA UN INCONTRO

Prenota un confronto 1-to-1 con il team Sophia, oppure partecipa a un webinar per scoprire il progetto e fare le tue domande.

RISORSE UTILI

Kit e materiali, cataloghi e risorse. Ci vediamo a scuola, online o sul territorio.

YouTube Instagram

Scansiona il QR
per compilare il form

CONTATTI DIRETTI

WhatsApp
+39 351 302 8648

Email
sophia@apical.org

Orari
Lun–Ven, 9:30–18:00

Apical Srl · Via Stretta 32, 25128 Brescia (BS) · P.IVA 03958620985 · Tour Operator ai sensi del Codice del Turismo · REA BS-577256 · SCIA 0191 363 del SUAP di Milano