



LICEO DELLE SCIENZE UMANE
STELLA MARIS

STELLA MARIS OPEN LAB

Scuola-laboratorio
Scuola aperta al futuro

Periodo: da novembre 2021 a gennaio 2022

Iscrizione: Gratuita per studenti della Scuola secondaria Primo Grado (seconda e terza media)

Finalità: educative-orientative, per approcciare alle discipline di un Liceo delle Scienze Umane in modo originale e creativo, per orientarsi alla scelta della scuola superiore di secondo grado.

Le date dei corsi saranno comunicate dopo un numero di iscrizioni congrui alla loro apertura e contattando chi si è preventivamente iscritto.

Pre-iscrizioni fino al 20 novembre 2021

Pre-iscrizione tramite **Google Form** al seguente link

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScxwllJadWex9HL_0GebXHJVnyu75EwDM3Zb3la8jgAjdyeVA/viewform?usp=sf_link

Per informazioni scrivere a liceostellamaris@gmail.com o chiamare il numero **0733/817588**

I Laboratori saranno attivati nel pomeriggio *presso la sede del Liceo Stella Maris, in Via Saragat 50, Civitanova Marche*

LABORATORI

NEUROSCIENZE IN AULA

Disciplina: Scienze Naturali

Durata: 2/3 ore

Che cos'è?: Il laboratorio verterà sul tema delle neuroscienze applicate all'apprendimento. Dal punto di vista didattico verrà presentata un'introduzione alle neuroscienze utilizzando materiale multimediale da cui partire per costruire un dibattito sul tema trattato, con un focus sull'approccio multidisciplinare.

FUN ENGLISH

Disciplina: Inglese

Durata: 6 ore

Cos'è?: Il laboratorio è pensato e costruito per un approccio all'inglese che sia divertente e pratico. Attraverso alcuni giochi (Taboo, Guess the world, Fill the crossword, Let's write a story, etc...) le docenti accompagneranno i ragazzi alla scoperta della lingua e della cultura inglese.

NON PLUS ULTRA

Disciplina: Latino

Durata: 4 ore

Cos'è?: Il laboratorio consiste in un breve corso di avviamento alla lingua e alla civiltà latina, in parte volto alla conoscenza dei primi rudimenti fonetici e grammaticali, ma soprattutto alla comprensione delle affinità che legano il latino alla lingua viva di oggi, cogliendo l'utilità e il valore attuale di una lingua spesso definita "morta". Si propone, pertanto, un percorso che affronta aspetti di storia della lingua, analisi etimologica, elementi di fonetica e morfologia latina.

IL MERAVIGLIOSO MONDO DELLE SCIENZE UMANE

Disciplina: Scienze Umane (Psicologia, Pedagogia, Sociologia, Antropologia)

Durata: 8 ore

Cos'è?: laboratori su: *"La percezione e i sensi"*, *"La memoria e i ricordi"*, *"Lo Sport dalla prospettiva delle scienze umane"*, *"Come orientarsi nel mondo delle Scienze Umane"*

PENSO DUNQUE "AGISCO GIUSTAMENTE"? L'ISOLA DI UTOPIA (FILOSOFIA E DIRITTO)

Disciplina: Filosofia e diritto

Durata: 4-6 ore

Cos'è?: è un laboratorio di Filosofia pratica e Diritto sul tema della *giustizia*. I partecipanti saranno chiamati a costruire con le loro idee un'ipotetica società attraverso l'attività di una *comunità pensante*. Le domande che li accompagneranno saranno: *che cosa significa agire secondo giustizia? Chi decide cosa è giusto e perché? In che rapporto sono la morale e la legge se si parla di giustizia?*

A SCUOLA DI TEATRO

Disciplina: italiano

Durata: 4/6 ore

Cos'è?: Il laboratorio propone, tramite la lettura e la drammatizzazione di testi teatrali, la scoperta, da parte dei ragazzi-attori, del loro io e del mondo che li circonda. Si propone una scelta di testi teatrali della letteratura antica e contemporanea che possano catturare l'attenzione degli studenti sulla base di tematiche condivise (amore, amicizia, equivoci etc...) che verranno analizzati e interpretati nelle ore laboratoriali.

VOYAGER. VIAGGI GEO-STORICI, MA SENZA SCUOLABUS!

Disciplina: Geostoria

Durata: 4 ore

Cos'è?: Voyager è un laboratorio che propone di ripercorrere, attraverso strumenti digitali e la realtà aumentata, alcuni macro argomenti di carattere geostorico. Le attività del laboratorio propongono due diverse tipologie di esperienze, attraverso altrettanti strumenti digitali. La prima, con l'aiuto di un modello plastico-digitale (Sand-box, allego filmato e spiegazione), permette agli studenti di comprendere in maniera interattiva come leggere una carta topografica, il significato delle curve di livello e prende coscienza dell'evoluzione dei territori e dei processi geologici. La seconda esperienza utilizza i pacchetti in realtà aumentata messi a disposizione da Google Earth (e Google Arts&Culture) per viaggiare attraverso diversi territori studiando alcuni casi specifici sotto la guida del docente: dai cambiamenti climatici fino ad arrivare a ricostruzioni di eventi storici. Lo scopo del laboratorio è quello di sensibilizzare gli studenti alla conoscenza dei territori, nell'ottica di porre al centro dello studio della storia tanto gli eventi quanto i luoghi, attraverso una didattica guidata ma digitale, immersiva e pratica.

Sand-Box: <https://www.gomeeting.eu/sandbox-la-realta-aumentata-per-conoscere-il-territorio/>

Google Arts&Culture e Google Earth for Education: https://www.google.com/intl/it_ALL/earth/education/inspiration/
<https://artsandculture.google.com/explore>

PAROLE FERMATE IN VOLO

Disciplina: Italiano

Durata: 6 ore

Cos'è?: Il laboratorio si struttura come un breve corso di scrittura creativa che si propone di far scoprire ai ragazzi il piacere della scrittura, di sperimentare pratiche di scrittura condivisa e cooperativa e di potenziare tecniche per far emergere e selezionare le idee. In tre incontri da due ore ciascuno, il docente proporrà esercizi volti a potenziare la creatività e a valorizzare le fasi spesso sommerse nel processo di scrittura, con particolare attenzione alla progettazione (prescrittura) e alla revisione (postscrittura). Testi guida saranno "La seconda luna", percorso antologico e didattico ideato da Alessandro Baricco e scritto dalla Scuola Holden (da cui è attinto il titolo del laboratorio), e "Esercizi di stile" di Raymond Queneau.

MUSICA E POESIA

Disciplina: Italiano

Durata: 4 ore

Cos'è?: Il laboratorio si propone di analizzare i testi di alcune canzoni dal punto di vista prettamente letterario, individuando legami con avvenimenti storici o citazioni di opere della letteratura e dell'arte in genere. Attraverso la lettura dei versi delle singole canzoni lo studente sarà chiamato ad effettuare un percorso virtuoso che farà tappa nel mondo del cinema, della pittura e della letteratura

¡A JUGAR CON EL ESPAÑOL!

Disciplina: Spagnolo

Ore previste: 5 / 6

Cos'è?: Questo laboratorio è pensato sia per chi studia spagnolo già da alcuni anni sia per chi si avvicina alla lingua per la prima volta. Si utilizzerà un approccio ludico con attività che mirano ad arricchire il proprio vocabolario di spagnolo e, per coloro che non l'hanno mai studiato, a familiarizzare con i suoni di questa nuova lingua. Una piccola parte sarà dedicata alla cultura e all'arte spagnola tramite "sopas de letras" (cruciverba) e tramite giochi a tempo.