

DAL DIRE AL FARE

Area Animazione - Ufficio Progetto Giovani

L'INTERVENTO

Il percorso intende accompagnare gli studenti nella simulazione del processo di costruzione di un evento, partendo dalle idee e proposte degli adolescenti per restituire a loro la complessità della trasformazione di un pensiero astratto in un progetto attuabile.

Seguendo passaggi chiari nella pianificazione, verifica delle premesse e azione, l'esercizio di ideare, organizzare e realizzare un'iniziativa permetterà di attivare ed esercitare risorse e capacità che le ragazze e i ragazzi già possiedono, ma di cui non sono sempre consapevoli. Il senso di auto-efficacia è il risultato di convinzioni e aspettative personali che è possibile rafforzare: a migliori esperienze di auto-efficacia seguiranno obiettivi più complessi che gli adolescenti si pongono e più alto sarà il coinvolgimento nel tentativo di raggiungerli.

Nel corso del laboratorio i ragazzi affrontano tutte le fasi dall'ideazione, alla progettazione, pianificazione, simulazione di realizzazione, documentazione. Le discriminanti dell'utilità e della sostenibilità aiuteranno a compiere scelte progressive e opportune, fino al raggiungimento del progetto definitivo.

GLI OBIETTIVI

- Promuovere e sostenere le capacità di auto-efficacia e problem-solving delle giovani generazioni.
- Offrire modelli e tecniche di progettazione.
- Aiutare il gruppo a compiere analisi e a elaborare scelte.
- Accompagnare il gruppo classe nella realizzazione di un'attività che intende realmente promuovere, per esempio in occasione delle assemblee e delle co-gestioni di Istituto.

Destinatari

Classi III-IV-V

Dove

Istituto scolastico

Quando

Da concordare

Modalità

Frontale e interattiva

Durata

2 ore

[Clicca qui
per prenotare
l'intervento](#)