

ALCUNE DELLE NOSTRE PROPOSTE AGENDA NORD



L'Avviso pubblico Agenda Nord è finalizzato al contrasto della dispersione scolastica e al potenziamento delle competenze di base attraverso percorsi formativi finanziati dal Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+), rivolti alle scuole statali del primo ciclo delle regioni del Centro-Nord.



ALCUNE DELLE NOSTRE PROPOSTE:

“LA PALESTRA DEL CERVELLO”



È un laboratorio pensato per bambini della scuola primaria, che unisce scienza, creatività e gioco per scoprire come funziona la nostra mente. Un viaggio alla scoperta del cervello: a ogni incontro esploreranno una diversa funzione cognitiva.

“LABORATORIO DELLE EMOZIONI CREATIVE”



Percorso rivolto ai bambini della scuola primaria, che unisce espressione artistica ed educazione emotiva in un contesto coinvolgente e dinamico.
I bambini saranno accompagnati a riconoscere, esplorare ed esprimere le emozioni in modo creativo e sicuro.

“CREIAMO UN CARTONE ANIMATO”



Laboratorio rivolto ai bambini della scuola primaria, che unisce creatività, narrazione ed espressione di sé attraverso la costruzione di una storia animata. I bambini saranno accompagnati nella creazione di un cartone animato, dall'ideazione dei personaggi fino alla realizzazione e visione del prodotto finale.

 **CONTATTACI**
 **ORA**

INFORMATIC PROJECTS SRL
IP@INFORMATIC-PROJECTS.IT
026570075



LA PALESTRA DEL CERVELLO

“La palestra del cervello” è un laboratorio pensato per bambini della Scuola Primaria, che unisce scienza, creatività e gioco per scoprire come funziona la nostra mente. Durante il percorso, i bambini intraprenderanno un viaggio alla scoperta del cervello: a ogni incontro esploreranno una diversa funzione cognitiva (come memoria, attenzione, linguaggio, orientamento e funzioni esecutive), attraverso spiegazioni semplici, coinvolgenti e adatte alla loro età.

Elemento distintivo del percorso è la costruzione progressiva di una “scatola del cervello”: a ogni lezione i bambini realizzeranno un nuovo elemento, creando passo dopo passo una rappresentazione concreta e personale delle funzioni cognitive esplorate.

OBIETTIVI:

- Sviluppare e potenziare le principali funzioni cognitive (attenzione, memoria, linguaggio, autocontrollo)
- Promuovere curiosità scientifica e consapevolezza del funzionamento della mente
- Favorire l'apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza diretta
- Stimolare partecipazione, collaborazione e motivazione



LABORATORIO DELLE EMOZIONI CREATIVE

Il “*Laboratorio delle emozioni creative*” è un percorso rivolto ai bambini della Scuola Primaria, che unisce espressione artistica ed educazione emotiva in un contesto coinvolgente, dinamico e sperimentale. Attraverso diverse forme d’arte – musica, arte materica, disegno e pittura, teatro ed espressione corporea – i bambini saranno accompagnati a riconoscere, esplorare ed esprimere le emozioni in modo creativo e sicuro.

I partecipanti verranno suddivisi in piccoli gruppi, che lavoreranno insieme per tutta la durata del percorso. Elemento centrale del laboratorio è la rotazione delle emozioni tra i gruppi: a ogni incontro, infatti, a ciascun gruppo verrà assegnata un’emozione diversa (gioia, rabbia, tristezza, paura, disgusto), che dovrà essere rappresentata attraverso la forma d’arte proposta nella lezione.

OBIETTIVI:

- Favorire il riconoscimento e la comprensione delle emozioni
- Promuovere l’espressione emotiva attraverso diversi canali artistici
- Stimolare creatività, immaginazione e flessibilità
- Sviluppare empatia, collaborazione e ascolto nel gruppo



CREIAMO UN CARTONE ANIMATO

“Creiamo un cartone animato” è un laboratorio rivolto ai bambini della Scuola Primaria, che unisce creatività, narrazione ed espressione di sé attraverso la costruzione di una storia animata. Durante il percorso, i bambini saranno accompagnati nella creazione di un cartone animato, partendo dall’ideazione dei personaggi fino alla realizzazione e visione del prodotto finale. Il laboratorio si sviluppa in più fasi:

- Creazione del personaggio
- Realizzazione concreta
- Costruzione della storia
- Registrazione del cartone animato
- Visione e condivisione

OBIETTIVI:

- Stimolare creatività e immaginazione
- Favorire l’espressione di sé attraverso la costruzione di personaggi
- Sviluppare competenze narrative e capacità di lavorare in gruppo
- Promuovere consapevolezza di punti di forza e difficoltà personali
- Rafforzare autostima e senso di realizzazione

FORMAZIONE SULL'USO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

CORSO BASE SULL' AI

Modulo formativo sull'intelligenza artificiale che tratta principi, potenzialità e rischi in ambito scolastico, oltre a regolamentazione e privacy. Include strumenti di AI generativa per progettare attività didattiche e valutazioni.

CORSO DI AI PER L'INCLUSIONE

Modulo formativo sull'UDL – Universal Design for Learning, che esplora come l'AI possa offrire opzioni di personalizzazione e individualizzazione per tutti gli studenti, non solo per quelli con disabilità e BES.

STRUMENTI E CREATIVITÀ CON L'AI

Il corso “Intelligenza Artificiale nell'Arte e Creatività” guida i docenti nell'uso innovativo dell'AI nelle arti. Fornisce competenze per integrare strumenti di intelligenza artificiale nella creazione di contenuti visivi e materiali didattici personalizzati, stimolando la creatività degli studenti.



KIDS INNOVATION LAB

Il corso “Kids Innovation Club” è un'avventura imprenditoriale per bambini basata sul Project Based Learning (PBL). I partecipanti svilupperanno una mentalità di crescita e miglioreranno la propria autostima attraverso giochi di team building, attività di rafforzamento della leadership e altre esperienze interattive.

1. Introduzione al concetto di impresa

Il progetto chiarisce il significato di impresa e i concetti di produzione, vendita e profitto con esempi pratici e storie di giovani imprenditori digitali, per avvicinare adulti e bambini alla tecnologia.

2. Competenze e mindset imprenditoriale

Illustrare le competenze e le abilità che un imprenditore deve possedere: problem solving, decision making e lavoro in team. Queste soft skills sono trasferibili a qualsiasi ambito della vita e del futuro professionale.

3. Identificazione delle opportunità

Insegnare a riconoscere le opportunità di business, analizzare il mercato e identificare le esigenze dei clienti. I ragazzi apprendono guardando il mondo con uno sguardo curioso e critico, trasformando i problemi in soluzioni.

4. Creazione di un artefatto

Incoraggiare la creatività e l'innovazione attraverso la creazione di prodotti o servizi originali. Ogni idea si trasforma in un prototipo concreto su cui lavorare, testare e perfezionare.

KIDS INNOVATION LAB

UN CORSO INNOVATIVO

- Promuove la creatività e l'innovazione
- Favorisce il miglioramento e lo sviluppo delle competenze imprenditoriali e digitali
- Stimola la consapevolezza sociale
- Contribuisce alla crescita economica
- Consente di riconoscere che, per vari motivi, il proprio progetto potrebbe non avere successo

ATTIVITÀ

- Brainstorming e generazione di idee digitali
- Progettazione di applicazioni o piattaforme innovative
- Sviluppo di strategie di marketing digitale
- Simulazione di vendita online e presentazione virtuale
- Analisi di storie di successo e fallimento nel mondo digitale

COSA OTTERAI

- Certificato di partecipazione “Kids Innovation Lab”
- Competenze imprenditoriali di base
- Prototipo del prodotto o servizio

A CHI È RIVOLTO

- Studenti delle classi 3 - 4 - 5 della Scuola Primaria e I-II-III della Scuola Secondaria di I grado
- Con programmi educativi differenti per grado scolastico]