PGPC09000R - Protocollo 0014059 del 12/11/2025

PROPOSTA LABORATORI SCUOLE MEDIE

Francese : « Qui est-ce ? » La prof.ssa Van Parys propone un laboratorio attivo per gli alunni delle medie che studiano (o non hanno mai studiato) il francese. L'obiettivo di questo laboratorio è di allenare la competenza orale e di utilizzare il gioco per studiare alcune parole e strutture grammaticali di base. Tutti gli alunni parteciperanno e dovranno fare delle domande in lingua francese per trovare l'identità di varie personalità famosi nel mondo. In alternativa, si propone un laboratorio basato sulla serie TV Emily In Paris, per scoprire la città di Parigi e la routine del personaggio principale della serie. Alla fine del laboratorio, gli alunni immagineranno la vità di Emily a Foligno.

FILOSOFIA (Troiani-Galardini) - *QUESTION GAME FILOSOFICO*:

gli studenti e le studentesse vengono suddivise in coppie per un'attività di esplorazione delle grandi questioni del pensiero, attraverso modalità creative. Ogni coppia estrae una carta dal mazzo delle questioni filosofiche, dove sono raffigurati alcuni dei principali filosofi della storia e le grandi domande che hanno posto: "Cos'è la felicità?", "È importante rispettare le opinioni altrui?", "In cosa consiste la libertà?", etc.

Le domande sono formulate in modo semplice e stimolante, per favorire la riflessione e il confronto. A partire dalla propria carta, ogni coppia inventa una storia di fantasia dalla quale deve emergere la loro posizione personale sulla questione filosofica. La finalità del racconto è di rendere chiaro il punto di vista scelto, esprimendo il pensiero in modalità narrativa.

Obiettivi:

- Avvicinare gli studenti e le studentesse alla filosofia attraverso il gioco e la narrazione
- Stimolare il pensiero critico e la capacità di argomentare
- Favorire l'espressione creativa e la collaborazione

SCIENZE UMANE - Galardini-Troiani

Laboratorio: "LA MEDIAZIONE DEL ROBOT" incentrato sulla Comunicazione interpersonale

Il laboratorio si propone di introdurre, in modo esperienziale, il tema della comunicazione interpersonale, nucleo fondante delle Scienze Umane. Attraverso attività di gioco e simulazione, gli studenti e le studentesse vengono guidati a riflettere sull'importanza del linguaggio, dell'ascolto e del feedback nei processi comunicativi. L'esperienza mira a far emergere le potenzialità e le difficoltà della comunicazione verbale, mettendo in luce come la chiarezza e la reciprocità siano alla base di ogni relazione efficace.

La metodologia adottata è di tipo interattivo e laboratoriale: i partecipanti sperimentano in prima persona le dinamiche comunicative attraverso un gioco di ruolo ("Istruzioni per l'Umano-Robot") che stimola osservazione, collaborazione e consapevolezza linguistica. La successiva rielaborazione collettiva consente di tradurre l'esperienza in riflessione teorica, avvicinando i ragazzi alle modalità di lavoro proprie del Liceo delle Scienze Umane, dove la pratica dell'osservazione, del confronto e dell'analisi dei comportamenti umani costituisce un tratto distintivo del percorso formativo.

Laboratorio: "IL BAROMETRO EMOZIONALE" incentrato sulla Gestione delle emozioni

Il laboratorio “Il Barometro Emozionale” intende introdurre gli studenti e le studentesse al tema della gestione delle emozioni, un ambito centrale nelle Scienze Umane e strettamente connesso allo sviluppo dell’intelligenza emotiva e relazionale. Attraverso attività ludico-esperienziali, i partecipanti vengono guidati a riconoscere, nominare e comprendere le proprie emozioni e quelle altrui, scoprendo quanto sia importante saperle esprimere e gestire in modo equilibrato.

La metodologia proposta è interattiva e riflessiva: si parte dal potenziamento del vocabolario emotivo, per arrivare all’analisi di situazioni quotidiane in cui emozioni come rabbia, tristezza o gioia si manifestano con diverse intensità. La discussione di gruppo e la costruzione condivisa di dinamiche di autoregolazione avviano gli studenti e le studentesse alla comprensione delle migliori strategie utili a sviluppare consapevolezza di sé, empatia e capacità di autocontrollo.

L’esperienza si configura come una finestra sul metodo di lavoro del Liceo delle Scienze Umane, in cui l’osservazione, la comprensione dei vissuti personali e la riflessione sui comportamenti emotivi costituiscono strumenti fondamentali per leggere e interpretare le relazioni umane nei diversi contesti di vita e di studio.

SCIENZE UMANE: “Stili relazionali” prof.ssa Falcinelli Paola

L’incontro ha l’obiettivo di far conoscere i diversi modi in cui comunichiamo e interagiamo con gli altri. La possibilità di iniziare a prendere consapevolezza del proprio stile relazionale e di quello altrui è fondamentale per migliorare la comunicazione e per creare legami più sani al fine di gestire meglio incomprensioni e conflitti.

Dopo una prima presentazione dei contenuti, attraverso una modalità dialogata e partecipata, gli alunni saranno invitati a fornire un feedback attraverso un breve test a cui verrà chiesto di rispondere in modo individuale per poi procedere all’autocorrezione dello stesso.

Se il tempo a disposizione lo consente, infine, attraverso un lavoro a coppie, potrà essere prodotto un Vedemecum per la classe sui “Diritti assertivi”.

LABORATORIO DI DIRITTO: “CACCIA ALLA NORMA” Prof.ssa Salustri

Gli alunni riceveranno da parte degli studenti del nostro liceo, supportati da slides animate, alcune semplici spiegazioni del concetto di norma, della differenza fra la norma giuridica e le altre norme e dei diversi tipi di norma giuridica, oltre che del concetto di sanzione come conseguenza legata al mancato rispetto. Verranno poi suddivisi in piccoli gruppi, ciascuno munito di copia cartacea del Codice Civile. Ogni gruppo cercherà all’interno del Codice Civile alcuni articoli scelti dall’insegnante e individuerà all’interno di essi lo specifico tipo di norma giuridica che contiene e l’eventuale sanzione prevista.

Tempo necessario: 2 ore. Materiale: copie cartacee del Codice Civile, carta e penne.

OBIETTIVI: Comprendere in modo semplice alcuni principi fondamentali del diritto; conoscere il significato di norma giuridica e i principali tipi; conoscere la struttura del Codice Civile e imparare a orientarsi tra articoli e commi. Sviluppare il lavoro di squadra e la capacità di ricerca.

Laboratorio di Lingua Latina – *Latine loqui* - Rondolini (45 minuti/1 ora)

L'obiettivo del laboratorio è sperimentare la lingua latina in forma parlata e prendere il primo contatto diretto del sistema dei casi e delle peculiarità della lingua latina. Il prof. o la prof.ssa di latino verrà con un gruppo di studenti del Liceo Classico e metterà in atto, a piccoli gruppi, piccole scenette di vita quotidiana in latino insieme agli studenti della Secondaria di primo

grado, che saranno coinvolti attivamente nel riproporre e personalizzare i brevissimi dialoghi; il prof. farà da guida e raccordo linguistico (utilizzando esclusivamente il latino). Le scene saranno *in forō* (presentazioni e saluti), *in grammatici scholā* (termini e situazioni scolastiche), *ad thermopolium* (termini alimentari e situazioni da bar). Gli ultimi 10 minuti, *in theatrō*, assisteranno a una breve scena da Plauto, prima in latino e poi tradotta in italiano.

Laboratorio di cultura greca – *Raccontare il mito oggi* - Rondolini (45 min, max 1 ora)

Il prof. o la prof.ssa di greco verrà con alcuni alunni e guiderà gli studenti del Frezzi e quelli della Secondaria di primo grado in un percorso nell'Odissea, concentrandosi sulla geografia fantastica dei viaggi di Odisseo e soprattutto sul mito delle Sirene. L'obiettivo è far immedesimare gli studenti della Secondaria di primo grado nel punto di vista degli antichi, farli riflettere sul concetto di mito in generale e sulla sua funzione in una società tradizionale come quella greca arcaica. A partire da ciò, concentrandosi sul racconto delle Sirene, del quale verranno letti espressivamente dagli studenti del Liceo dei passi, mentre verranno proiettate immagini significative alla LIM, il laboratorio, altamente interattivo, stimolerà tramite domande e curiosità negli studenti riflessioni autonome sulle analogie tra la loro personale storia e quel racconto millenario, sul loro modo di rappresentare il mondo, compresi i suoi aspetti ignoti e pericolosi, e quello del mito. Infine saranno consegnate agli studenti della Secondaria di primo grado carte che contengono parole latine/greche da un lato e dall'altro quelle derivate nelle lingue italiane ed europee.

Laboratorio di cultura latina – *Il mito di Icaro come mito di passaggio* (45 minuti/1 ora)

Il prof. o la prof.ssa di latino verrà con alcuni alunni del Liceo Classico e guiderà insieme a loro gli studenti della Secondaria di primo grado in una lettura del mito di Icaro tratta dalle *Metamorfosi* di Ovidio. Durante la lettura espressiva (da parte degli studenti del Liceo Classico) verranno proiettate immagini che rappresentano gli episodi centrali del mito con qualche frammento in latino con traduzione in italiano. Il prof. e gli studenti del Liceo Classico stimoleranno con opportune domande riflessioni sul senso del mito in generale e sul possibile senso del mito di Icaro in particolare (rapporto padre/figlio, il senso del pericolo, il senso del limite). Gli studenti della Secondaria di primo grado saranno invitati a riflettere su come momenti di passaggio tra fanciulezza/adolescenza e adolescenza/età adulta siano rappresentati in testi/film/canzoni/immagini che loro conoscono e sulla loro personale storia, di ragazzi e ragazze colte in un momento di passaggio. Si vorrebbe anche consegnare agli studenti carte che contengono parole latine/greche da un lato e dall'altro quelle derivate nelle lingue italiane ed europee.

TEDESCO

"***Deutsch macht Spaß - il Tedesco diverte***"

La Prof.ssa Stella Finocchi propone un laboratorio di un'ora per far approcciare gli studenti alla lingua tedesca.

I ragazzi verranno condotti in un viaggio virtuale alla scoperta di una lingua e di un mondi per lo più sconosciuti, attraverso la piattaforma interattiva **Destinazione Deutsch**: guidati da un amico Avatar, saliremo a bordo di uno speciale bus che, attraverso cinque tappe, ci farà scoprire curiosità interessanti e inaspettate sulla lingua e la cultura tedesca!

Seguirà poi **MACH MIT!**

SPIELEND DEUTSCH ENTDECKEN - Unisciti a noi! Scopri il tedesco giocando, la seconda parte del laboratorio ludico-didattica. I ragazzi verranno divisi in gruppi e potranno cimentarsi in giochi (Memory, Domino, Pantomime...) che attiveranno le loro preconoscenze sul Tedesco o faranno scoprire loro tante novità che ruotano intorno al mondo di lingua tedesca in modo divertente, ma istruttivo.

La docente si rende anche disponibile ad organizzare, in alternativa o in aggiunta al laboratorio, anche un mini corso di 2, 3 o 4 ore (a discrezione della scuola secondaria di primo grado) da proporre agli alunni per permettere loro di fare i primi passi nella lingua tedesca.

Laboratorio Spagnolo: UN VUELO POR ESPAÑA

Gli alunni propongono un laboratorio per coinvolgere i ragazzi delle terze medie simulando un volo aereo che li farà percorrere le principali città spagnole (Barcelona, Valencia, Santiago de Compostela, Sevilla, Córdoba, Granada, ect..) , utilizzando il lessico specifico e facendogli conoscere le tipicità di quei posti per approfondire l'aspetto culturale spagnolo.

INGLESE: prof.ssa Baldassarri Lucia
Il laboratorio d'inglese proposta dal Liceo Frezzi- B. Angela sarà strutturato a partire da alcuni giochi teatrali in lingua inglese che porteranno ad una breve drammatizzazione finale. Gli studenti si troveranno in una lezione immersiva e dinamica che metterà alla prova le loro skills: writing, reading and…acting!
Il laboratorio permetterà agli studenti di conoscere e approfondire personaggi iconici inglesi, dai grandi autori come Shakespeare fino a Harry Potter e la regina Elisabetta!
Si configurerà come un momento formativo, ludico e inclusivo per tutti.

MATEMATICA/FISICA: prof.ssa Virili Roberta

Il laboratorio ha l'obiettivo di divulgare l'importanza delle discipline scientifiche all'interno di un percorso liceale. Insieme ad alcuni studenti del liceo verranno proposte brevi attività per suscitare curiosità verso la matematica, la fisica e, in generale, verso le discipline STEM. Si favorirà un approccio attivo e dialogato. Ci saranno anche riferimenti a figure storiche come Archimede, Galileo o Newton e si piegheranno semplici origami: ogni studente potrà portare a casa un artefatto.

Tempo: 1 ora. Materiale: carta e matite colorate.