22.23

AREA CAMPUS LABORATORI DI OPZIONALITA'

LA TUA SCUOLA LA **TUA MATERIA**

Nel piano di studi della nostra scuola è prevista un'area di opzionalità per gli studenti delle Classi Terze e Quarte del Liceo delle Scienze umane, dell'Istituto Professionale e del Liceo Scientifico. Quest'anno le materie opzionali (perché si tratta di materie a tutti gli effetti) saranno UNDICI e sono descritte in queste schede così che ogni studente possa scegliere con cura e approfittare davvero di questa opportunità per coltivare interessi e passioni o sperimentare cose nuove.
Le lezioni inizieranno Giovedì 17 Novembre 2022 con due ore settimanali (le prime due ore della mattinata: 8.30/10.10).

Ci si iscrive on line, sul sito della scuola.

Le iscrizioni saranno aperte il giorno 29 Ottobre alle 14.00 e termineranno il giorno 7 Novembre alle 24.00. Nel form di iscrizione, oltre ai dati dello studente, è previsto uno spazio per indicare la motivazione alla frequenza di un determinato corso (uno solo). I corsi sono a numero chiuso e l'assegnazione ad un corso viene decisa sulla base della qualità della motivazione. Una volta inviata la candidatura, il nome dello studente comparirà nell'elenco generale con le indicazioni (che vengono aggiornate progressivamente) di "in attesa di valutazione", "approvata" o "respinta". Nel caso di candidatura respinta si può procedere a fare una nuova candidatura per un altro corso.

Davide Bregoli
Architetto

LABORATORIO DI

MAKING E CODING

Due o tre cose da sapere
Se non sei curioso, paziente ed un po' testardo, skip it! Se invece vuoi metterti in gioco, collaborare e condividere i risultati raggiunti, here we go! Proverai il piacere di realizzare oggetti con le tue mani, il tuo pc ed altri strumenti. Avremo la possibilità di approfondire la scheda Arduino e la stampa 3D, tecnologie che hanno permesso il passaggio dal personal computer alla personal fabrication contribuendo ad un nuovo mondo fatto di partecipazione, condivisione e collaborazione. Sarà quindi necessario che tu abbia un tuo computer portatile.

Cosa faremo in questo laboratorio
Inizieremo con una prima fase "unplugged", ovvero scollegata da qualsiasi tipo di tecnologia, ma legata a strumenti e materiali, metodo e progetto: arriveremo anche a definire alcuni termini e concetti legati al mondo dell'artigianato, del design e della comunità digitale.
Dopo aver appreso della buona "filosofia da maker" avremo modo di addentrarci nella prototipazione, attraverso la programmazione con la scheda Arduino e la stampa 3D.
Nella fase finale dovrai realizzare un progetto pensato e sviluppato da te attraverso strumenti, metodi e le tecnologie apprese.

Cosa saprai fare, alla fine
Avrai sviluppato la tua espressione creativa e un tuo metodo di progettazione, così come competenze in materia di problem solving, spirito critico e pensiero computazionale.
Conoscerai per filo e per segno la scheda di Arduino, sarai in grado di programmarla, creare progetti e costruire semplici circuiti attraverso l'uso delle basi dell'elettronica.
Acquisirai le abilità necessarie per l'utilizzo dei software dedicati alla modellazione, allo slicing e alla stampa di un modello 3D. Sarai in grado di applicare conoscenze ed abilità apprese come strumenti creativi, mettendole in pratica all'interno di situazioni concrete, che possono accadere tutti i giorni.

Alessandra Angelini
Biotecnologa

Elisa Cazzago
Ingegnere Ambientale

LABORATORIO DI

GREEN DESIGN

ambienteparco

Due o tre cose da sapere
Devi avere un forte interesse per la sostenibilità ambientale, la promozione e la diffusione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Devi essere propositivo, innovativo e creativo. Devi essere disposto a sviluppare il pensiero laterale e a creare eventuali attività ed eventi interattivi per entrare successivamente in relazione con vari e differenti target. Non devi essere un esperto ma certamente un curioso.

Cosa faremo in questo laboratorio
Dopo una panoramica sull'Agenda 2030 (Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) potrai sperimentare la modalità espositiva di AmbienteParco attraverso l'esperienza diretta dei percorsi espositivi e dei kit scientifici. Approfondiremo quindi le modalità utilizzate da AmbienteParco nella divulgazione scientifica. Il laboratorio consiste nell'ideazione, progettazione e realizzazione di eventi atti alla diffusione delle tematiche legate al mondo della sostenibilità ambientale utilizzando diverse modalità in base al tema, al target e alla vostra creatività.

Cosa saprai fare, alla fine
Saprai districarti nel mondo della divulgazione scientifica, presentare un percorso espositivo interattivo e organizzare un evento di divulgazione scientifica (e perché no diventare collaboratore di AmbienteParco). Saprai metterti in gioco nell'ideazione, programmazione e progettazione di attività interattive per avvicinare il pubblico al mondo della sostenibilità ambientale attraverso l'approccio scientifico di educazione non formale e il metodo hands on, in relazione a diversi tipi di pubblico.

Massimo Serra

Formatore e Consulente

LABORATORIO DI LEADERSHIP

TEAM BUILDING

Due o tre cose da sapere

Devi avere un forte interesse per le persone e la voglia di cercare forme e strumenti che ti aiutino a favorire e a facilitare conoscenze e relazioni. Devi avere la curiosità e la disponibilità a scoprire e sperimentare "giochi", esercizi ed attività che permettano alle persone e ai gruppi di incontrarsi e di fare esperienze insieme. Devi avere la passione per la "comunità" come spazio e luogo di ricerca e di crescita personale e collettiva. Non serve altro; né studi specifici né particolari predisposizioni. A parte credere (o anche solo aver voglia di sperimentare) che favorire la comunicazione e stabilire un clima di fiducia e di collaborazione tra i componenti di un gruppo faccia bene sia ai singoli che al gruppo.

Cosa faremo in questo laboratorio

Scopriremo e sperimenteremo attività ed "esercizi" che siano strumento e pretesto per capire la "vita" dei gruppi e cosa e come ciascuno possa crescere insieme agli altri e come sia possibile provare a dare il meglio di sé nella relazione con altri. Conosceremo strumenti, modalità e strategie per fare gruppo, per riconoscere e valorizzare ruoli e competenze, per prendere decisioni.E in ogni lezione ci prenderemo del tempo per ragionare su cosa abbiamo capito, su cosa succede quando ci si "allena" a fare squadra, ad assumere responsabilità, a condividere con altri le nostre "scoperte" e cosa tutto ciò ci dica di noi e degli altri. Impareremo a utilizzare tecniche di animazione sociale e poi a proporle a gruppi di bambini o ragazzi per far sperimentare loro alcune delle tecniche e degli esercizi appresi o... inventati da noi stessi.

Cosa saprai fare, alla fine

Conoscerai e avrai sperimentato giochi, esercizi, tecniche animative. Saprai gestire una discussione e degli approfondimenti su cosa ciascuno dei partecipanti ha "sentito", provato, capito... e che utilizzo fare di questi apprendimenti. Saprai dunque utilizzare delle tecniche, saprai capire di più te e gli altri, saprai discutere e argomentare e, se avremo lavorato bene, saprai anche ascoltare e valorizzare il

LABORATORIO DI

FOTOGRAFIA

Lucio Zogno
Fotografo Professionista

Due o tre cose da sapere
Dovrai avere una macchina fotografica digitale reflex o mirrorless. La voglia di raccontare e la curiosità di scoprire attraverso le immagini. Il desiderio di mettersi in gioco e di iniziare un cammino che ti permetterà di raggiungere mete inesplorate. L'energia dinamica di cambiare prospettiva, perché la fotografia è l'arte del meravigliarsi e condividere la meraviglia. Non devi avere già conoscenze delle tecniche fotografiche, avremo modo di scoprirle assieme. Ah prendi anche una penna e un taccuino!

Cosa faremo in questo laboratorio
Conosceremo le basi tecniche della fotografia e le metteremo a frutto attraverso pratica e revisione degli scatti di ogni partecipante. Ci immergeremo nella Storia della fotografia attraverso i lavori di quei fotografi che hanno dato un impulso nuovo ed hanno seguito metodi innovativi. Impareremo a comprendere cosa significa narrare attraverso le immagini. Per tutta la durata del laboratorio affronteremo anche due progetti, uno collettivo e uno personale. Potrai conoscere, sperimentare ed anche infrangere le regole della composizione, dell'illuminazione e della ripresa. Vedremo le basi della post-produzione. Faremo uscite e ci sarà ad ogni lezione spazio per creare, discutere e revisionare il progetto finale. Parteciperemo a concorsi fotografici e l'ultimo mese lo dedicheremo all'allestimento di una mostra dei progetti.

Cosa saprai fare, alla fine
Conoscerai le basi tecniche della fotografia e saprai scattare immagini usando in modo corretto tempi, diaframmi e sensibilità. Imparerai cosa vuol dire post-produrre le tue immagini. Imparerai a ragionare su un tema, a creare una storia, a realizzare una serie di immagini che nell'insieme e correlate tra di loro forniranno un corpo unico narrante, ma anche a creare immagini che anche singolarmente sappiano raccontare una storia.
Infine apprenderai come allestire una mostra, come valutare gli spazi, in modo tale da renderli funzionali al tuo progetto.

Davide Manfredi
VIDEOMAKER

LABORATORIO DI

VIDEOMAKING

Due o tre cose da sapere
Facciamo finta che tu non sappia proprio proprio di preciso cosa si nasconda dietro alla creazione di un video. E mettiamo anche che tua sia un po' curioso di scoprirlo, curioso di capire perché quella inquadratura e non quell'altra, curioso di prendere in mano una videocamera e dare forma a ciò che fino al momento prima era solo immaginazione.

Cosa faremo in questo laboratorio
Ci saranno un po' di cose da conoscere, un po' di pezzi di storia del cinema che ti insegneranno le basi della progettazione di un video e un po' di nozioni di fotografia per aiutarti a manovrare e a sfruttare al meglio la tua videocamera. Abbiamo anche degli appuntamenti tradizionali da non mancare, come il video natalizio e il progetto di fine corso. Qua e là poi, durante l'anno, qualcuno ci chiederà di riprendere, tagliare, cucire, montare, registrare per dare vita a dei progetti scolastici ed extra-scolastici. Ci sarà un tempo anche per quelli. E, naturalmente, troverai spazio per le tue idee e i tuoi progetti personali.

Cosa saprai fare, alla fine
Imparerai, a fare video per bene. Imparerai che fare video non è solo tenere in mano uno smartphone o una videocamera, ma è prima di tutto un'idea, un testo, uno storyboard. E poi un'inquadratura, una luce, un movimento (e anche un software per il montaggio, non è poetico, ma serve anche quello).
Lavorerai con i tuoi compagni, creerai video e foto per supportare i racconti della vita della scuola e per dare luce e movimento alle idee che hai in testa. In poche parole, imparerai a creare, non semplicemente a fare video.

Chiara Abastanotti

Fumettista e facilitatrice
Scuola Internazionale di Comics

LABORATORIO DI

GRAPHIC STORYTELLING

Due o tre cose da sapere
Graphic storytelling è narrazione per immagini. Uno spazio in cui impareremo insieme a leggere e creare immagini efficaci, e a raccontare storie senza parlare. Scegli questo laboratorio se sei appassionato/a di fumetti, manga, libri, cinema, di storie insomma. Se vuoi capire come si costruisce un racconto, se vuoi scoprire cos'è uno storyboard, se vuoi creare dei mondi fantastici o avere gli strumenti per descrivere la realtà con altri occhi, se hai sempre voluto disegnare ma non sei mai riuscito a farlo, se adori disegnare ma non sai come usare questo talento, se odi disegnare ma vorresti che le cose che immagini diventino qualcosa.

Cosa faremo in questo laboratorio
In questo laboratorio giocheremo ad inventare storie, attraverso attività pensate per sbloccare la creatività e alimentare il nostro immaginario. Chi è interessato al disegno potrà approfondire tecniche e trucchi del mestiere, chi vuole solo scrivere o inventare troverà chi trasformerà le sue idee in immagini, disegni, fotografie, video, giochi, animazioni in stopmotion...
Trasformeremo le immagini in parole e le parole in immagini, e potremo farle diventare tutto ciò che vogliamo.
Potremo imparare anche ad usare il disegno come strumento di comunicazione efficace per i nostri appunti, per lo studio e la condivisione di un progetto scientifico o sociale (visual storytelling).
Questo laboratorio è un contenitore per le vostre idee e il vostro linguaggio artistico, ma è sopratutto uno spazio che creeremo insieme.

Cosa saprai fare, alla fine
La creatività è essenziale in ogni ambito della nostra vita, nello studio, nel lavoro, nelle relazioni.
Può essere uno spazio libero e puro, ma può anche trasformarsi in un servizio per gli altri, o diventare un mestiere. Alla fine del percorso insieme avrai acquisito tecniche di base di scrittura, disegno, narrazione crossmediale, facilitazione visuale, fumetto e/o stop motion.
strumenti per leggerle, integrarle e crearle, avvalendoti di ogni strumento a cui riuscirai a pensare.

Paolo Civardi

Docente ITC e Supervisore ICDL

LABORATORIO DI

IMAGE & WEB EDITING

Due o tre cose da sapere

Partiremo con un po' di sano hacking e per farlo dovremo scoprire e condividere le nostre competenze e interessi. Poi ci serviranno alcune basi di coding, ma non preoccuparti, non devi essere una nerd o uno smanettone. Vorremo poi far crescere le vostre idee e bisognerà saper immaginare il loro sviluppo, cosa le aiuterà a diventare grandi, quindi ci dedicheremo anche a design e progettazione.

Anche se, non basterà saper usare bene lo smartphone portalo insieme al tablet, al PC, al tuo robot o alla consolle preferiti, useremo diversi strumenti e linguaggi e servirà disponibilità e impegno per apprenderne l'uso e... english will help you!

Cosa faremo in questo laboratorio

Nel Laboratorio inizierai ad apprendere i linguaggi più usati nel web, il metodo sarà misto, sia tradizionale - con la conoscenza dei concetti, della sintassi e degli strumenti essenziali di programmazione - sia innovativo - con l'hacking civile, gli open data, le web app e altre risorse per capire come funzionano, smontarle, migliorarle o utilizzarle per te, per noi, per gli altri... Potrai così iniziare a sviluppare un tuo progetto personale o in gruppo, intraprendere percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento e realizzare un prodotto che potrà essere usato dalla scuola o altre persone. I percorsi avranno in comune: curiosità, passione e condivisione.

Cosa conoscerai e saprai fare, alla fine

Avrai imparato le basi dei principali linguaggi di coding usati oggi online e quindi conoscerai come funziona e si può usare meglio e partecipare al web. Avrai provato a strutturare e sviluppare un tuo progetto, grande o piccolo che sia, e quindi conoscerai quali sono gli step per lavorare da soli o in gruppo verso un obiettivo. Avrai conosciuto persone che hanno usato queste stesse competenze nel loro lavoro e quindi saprai come usare le tue skills per sviluppare le tue future professionalità. Alla fine avrai una tua personale raccolta di nuovi strumenti, abilità, idee e curiosità che ti serviranno nei tuoi prossimi studi e nelle professioni future, hack'em!

LABORATORIO DI

DEBATE E PUBLIC SPEAKING

Lydia Whiles

Docente Inglese Madrelingua

La partecipazione a questo laboratorio costituisce credito per l'accesso ai programmi di mobilità internazionale.

Due o tre cose da sapere

Bisogna sapere che partecipare bene a un dibattito richiede preparazione, lavoro di squadra e capacità di ascoltare e capire l'altro. Per fare un discorso convincente serve non solo la logica, ma anche la capacità di relazionarsi e di comunicare a livello emotivo. Certo che parlare davanti a un gruppo può innervosirci, il che è normale, ma la pratica costante rende il processo sempre più facile. Il nostro corso è un luogo in cui ognuno deve sentirsi supportato dai compagni e in cui ci si allena a vicenda per sviluppare le nostre capacità.

Il corso è aperto a tutti, ma sarà più facile se hai già consolidato un livello B1 o più d'inglese.

Cosa faremo in questo laboratorio

Entrano in gioco anche la pazienza e l'impegno, perchè andiamo a perfezionare dettagli come la pronuncia, l'intonazione e il linguaggio del corpo. Ascolteremo e analizzeremo esempi di discorsi per prendere spunto dalle tecniche usate, dopodiché ti verrà chiesto di fare un esposizione scritta e orale di un TED talk o di un cabaret (stand up comedy), e concludere con un discorso ispiratore.

Durante la parte Debate, impareremo a svolgere un dibattito strutturato in cui due squadre argomentano i pro e contro di un idea. Dovrai a volte argomentare un'opinione diversa dalla tua, il che svilupperà la tua capacità a capire punti di vista diversi. La squadra sarà giudicata non solo sul contenuto del discorso, ma anche sull'organizzazione e presentazione.

Cosa saprai fare alla fine

Saprai usare tecniche non solo per mantenere l'attenzione del pubblico e comunicare con chiarezza, ma addirittura di convincere chi ti sta ascoltando. Per quanto riguarda l'inglese, avrai più confidenza nel parlare davanti a un gruppo e lo farai con più fluidità e con una pronuncia più naturale. Saprai come si svolge un dibattito e sarai capace di organizzare e presentare le tue idea per poi vincerlo!

LABORATORIO DI

TEATRO

Angelo Facchetti
Anna Tereshchenko

TEATRO TELAIO

Due o tre cose da sapere

La maggioranza delle persone che si iscrivono ad un corso di teatro lo fa perché afferma di essere timida, perché vuole migliorare la propria capacità di entrare in relazione con se stessi e con gli altri. Altre persone si iscrivono a teatro perché sono, all'opposto, spavaldi: vogliono mettersi alla prova e si divertono all'idea di poter interpretare un personaggio, misurarsi con una situazione nuova, immaginarla. Poi ci sono tutte le persone che stanno nel mezzo: persone “normali” che al teatro non hanno mai pensato o lo vedono come qualcosa di pesante, vecchio, polveroso e pure noioso.

Forse hanno ragione loro. Forse no. Non sappiamo che idea tu abbia di teatro, ma di sicuro sappiamo che il teatro non è uno solo: le forme e i modi di stare sul palco sono infiniti e se ci provi siamo sicuri che ne troverai uno adatto anche a te.

Cosa faremo in questo laboratorio

Farai esercizi di movimento e di relazione: da solo, nello spazio, con gli altri. Prenderai confidenza con la gestione del corpo, della voce, delle emozioni. Giocherai con le parole, con i testi, con i dialoghi. Ti inventerai uno spettacolo, immaginandolo sulla scena e poi lavorando per improvvisazioni, tentativi. Partorirai idee, abbandonerai strade, ne percorrerai di nuove. Salirai su un palco, farai delle prove, andrai in scena. Prenderai pure degli applausi.

Cosa saprai fare, alla fine

Imparerai alcune tecniche di gestione della voce e del movimento. Entrerai in contatto e in relazione con nuovi compagni, scoprendoli sotto nuovi punti di vista e condividendo con loro parte del tuo mondo interiore. Approfondirai un testo e i suoi dialoghi e capirai come analizzare personaggi, caratteri e psicologie. Saprai lavorare in gruppo, collaborare per dare corpo ad un'idea, tua o altrui: partecipare alla realizzazione di un'opera artistica collettiva. Saprai inventare, creare, costruire, ma imparerai anche quanto sia importante saper distruggere, rinunciare a qualcosa di tuo per poi ricominciare. Sperimenterai come gestire la tensione, la paura, l'adrenalina, convogliarle sul palco e trasformarle in energia positiva.

Rita Duchi

Docente di discipline grafiche e pittoriche al Liceo Artistico Foppa e docente di modellato al Centro San Clemente.

LABORATORIO DI ARTI CREATIVE

Due o tre cose da sapere
Devi entrare in atelier con la voglia di guardare le cose da un altro punto di vista. Lasciati stupire dai dettagli, dalla storia e dalle idee che poco per volta hanno prodotto una nuova pagina del tuo libro di storia dell'arte. Il nuovo capitolo sei tu e il tuo desiderio di fare la differenza.

Cosa faremo in questo laboratorio
Realizzeremo elaborati con diverse tecniche artistiche. Dialogheremo con la storia dell'arte a caccia di ripensamenti, espedienti, inganni visivi, intrecci amorosi e immortalità. Sembra la trama di un film, ma questa storia è tutta vera e parla dell'umanità. La nostra evoluzione ha preso una piega inedita da quando si è iniziato a decorare il mondo, li davvero sono nati i primi uomini e le prime donne: quando hanno tracciato dei segni sulla terra e sulla roccia per raccontare una storia. Disegno, luci e ombre, colore e tridimensionalità sono i temi che affronteremo. Entra nel quadro! Tocca la scultura e "assaggia" la vita con un senso in più: la bellezza. Le vostre creazioni saranno individuali e collettive, faranno l'occhiolino al passato, lanceranno una sfida al presente e vi proietteranno nel futuro con una marcia in più: quella dell'artista.

Cosa saprai fare, alla fine
Sulla carta ci sarà scritto che avrete sperimentato varie tecniche artistiche raggiungendo, perché no, anche una discreta competenza. Ma quello che vi rimarrà alla fine sarà uno sguardo più consapevole della realtà, una fantasia audace e un io felice.

Progetti individuali (su candidatura)
di ricerca, approfondimento,
formazione e stage

BPL

BIG PICTURE LEARNING

E' possibile anche presentare un progetto individuale (al massimo in due o tre per progetto)
per attività di studio, ricerca, approfondimento, formazione.

La realizzazione di un progetto può avvenire nel “contenitore” dei laboratori avendo come riferimento l'orario, il docente e lo spazio fisico in cui si svolge un laboratorio (ovviamente se questo è compatibile con l'attività) oppure anche in tempi e in luoghi diversi, con un insegnante-tutor.
L'impegno in termini di quantità deve essere analogo a quello dei laboratori
(50 ore, documentabili). L'ambito del progetto deve essere su un'area di innovazione.
L'attività deve essere certificabile e deve produrre cose o competenze che possano essere oggetto di valutazione. La candidatura va fatta attraverso il format che trovi sul sito e che dovrai inviare
per mail a: direzione@canossacampus.it (sempre entro il 7 Novembre).