

**ISTITUTO SALESIANO - «Beata Vergine di San Luca»  
Scuole secondarie di primo e di secondo grado - Paritarie**

**Scuola secondaria di primo grado** ( D. USR n. 148 del 27-08-2001)

**Istituto Professionale** settore Industria e Artigianato (D. USR n. 169 del 01.10.2001)  
*Meccanica: Manutenzione e Assistenza tecnica*

**Istituto Professionale** settore Servizi Commerciali (D. USR n. 170 del 01.10.2001)  
*Grafica: Promozione commerciale e Pubblicitaria*

**Istituto Tecnico** settore Tecnologico (D. USR n. 91 del 24.06.2014)  
*Meccanica e Meccatronica ed Energia: automazione e motoristica*

**Liceo delle Scienze Umane - Economico Sociale** (D. USR n. 221 del 27.06.2016) – Potenziamento “Comunicazione e New media”

**via Jacopo della Quercia, 1 - 40128 BOLOGNA**

**tel. 051.41.51.711 - fax 051.41.51.781 - [www.salesianibologna.net](http://www.salesianibologna.net)**

# **REGOLAMENTO ESAME CONCLUSIVO DEL PRIMO CICLO Allegato 1**

**Scuola Secondaria di 1° Grado**

**Prova Orale – Percorso A: sviluppo di un progetto**

## **LISTA DEI PROGETTI**

<b>01 – PROGETTA UN VIAGGIO GREEN .....</b>	<b>2</b>
<b>02 – PROGETTA UN EVENTO .....</b>	<b>4</b>
<b>03 - CANDIDA UN SITO A PATRIMONIO DELL'UNESCO .....</b>	<b>5</b>
<b>04 – PROGETTA UN CAMPO ESTIVO .....</b>	<b>7</b>
<b>05 – REALIZZA UNA APP CONTRO LO SPRECO.....</b>	<b>9</b>
<b>06 – REALIZZA UN LIBRO ILLUSTRATO .....</b>	<b>10</b>
<b>07- PRESENTA UN TEMA ATTRAVERSO UNA CARTA.....</b>	<b>12</b>
<b>08 - PROGETTA LA GIORNATA DI ACCOGLIENZA DELLE PRIME MEDIE.....</b>	<b>14</b>
<b>09 – REALIZZA UN GIOCO DA TAVOLO SOSTENIBILE .....</b>	<b>15</b>
<b>10 – PROGETTA LA CITTA' DEL FUTURO .....</b>	<b>16</b>
<b>11 – CREA UN MURALE PER IL CORTILE DELLA SCUOLA .....</b>	<b>17</b>
<b>12 – CELEBRA UN ANNIVERSARIO .....</b>	<b>18</b>

# 01 – PROGETTA UN VIAGGIO GREEN

## 1. OBIETTIVO: Progetta un viaggio green

Alla fine di questi tre anni di scuola media la tua famiglia ha deciso di fare un viaggio di 7 giorni in un paese extraeuropeo. Visto il buon lavoro che hai svolto in questi tre anni, le difficoltà che hai superato e le competenze che hai acquisito, ti ha affidato l'intera organizzazione del viaggio.

Progetta un viaggio di 7 giorni che abbia come meta un paese extraeuropeo e che risponda, in tutto o in una o più parti, alle caratteristiche del turismo sostenibile nell'utilizzo dei mezzi di trasporto, nelle modalità di soggiorno e di visita delle località scelte.

Come definito dall' Organizzazione Mondiale del Turismo (OMT), il turismo sostenibile è «un turismo che tiene pienamente conto dei suoi effetti economici, sociali e ambientali presenti e futuri per rispondere alle esigenze dei visitatori, dell'industria, dell'ambiente e delle comunità ospitanti.».

## 2. PRODOTTO FINALE: Una brochure.

Realizza una brochure utilizzabile dai ragazzi della tua età per presentare il viaggio progettato. Il formato sarà quello di un foglio A4 ripiegato in tre parti per un totale di sei spazi che dovranno contenere la copertina, le informazioni utili prima di partire e le indicazioni sul percorso da seguire.

## 3. FASI DI LAVORO

### FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto. Abbi cura di inserire almeno un riferimento all'educazione civica e inserisci una parte in lingua straniera nell'elaborato o nella presentazione dello stesso.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

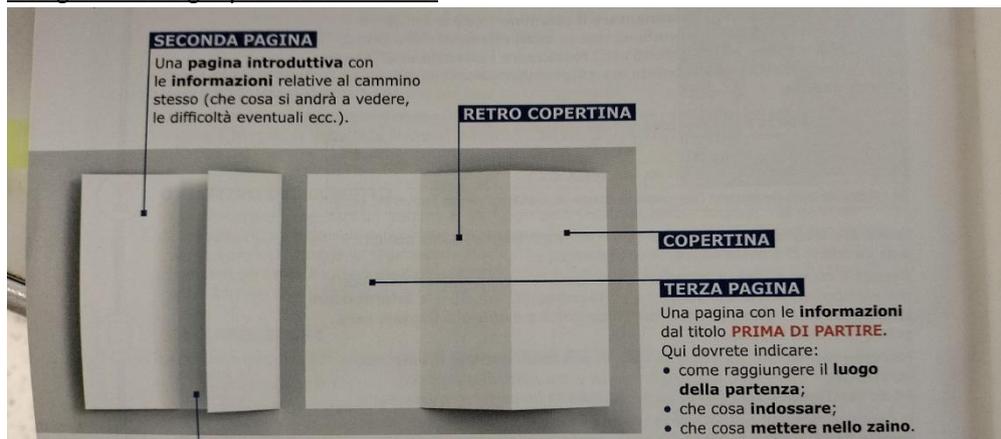
3. Raccogli appunti sui luoghi possibili e i mezzi di trasporto : Pensa a due/tre luoghi, prendi la carta geografica e cerchia l'area scelta che dovrà avere un'estensione circoscritta  
L a prima fase è molto importante per la progettazione del cammino perché si tratta di scegliere un percorso realizzabile nella realtà.

4. Scegli la META del viaggio: scegli il taglio da dare alla brochure, cioè su quali elementi, (naturalistici, urbani, architettonici, artistici, storici ecc.), focalizza l'attenzione all'interno della tua guida. Raccogli in un file le informazioni utili alla sperimentazione:

Luogo di partenza e di arrivo	
Mezzi di trasporto green	
Cosa portare, (macchina fotografica, borraccia....)	
Abbigliamento	

5. Sperimenta con strumenti quali Google Earth o Google maps: Individua il percorso con Google Earth o Google maps. Cerca informazioni e immagini dei siti da visitare on line o in guide turistiche che trovi in biblioteca.
6. Fai un preventivo delle spese relative a trasporti, vitto e alloggio, attività da svolgere

7. Selezione e sintetizza il materiale raccolto: Fai una selezione ragionata dei tuoi appunti. Ricordati che devi scrivere una piccola brochure guida. Scegli le immagini da inserire, appuntati il tempo di percorrenza sui vari mezzi, inizia a scrivere il testo con le indicazioni che i viaggiatori dovranno seguire. Sii il più possibile preciso ed entra nel dettaglio.
8. Assegnazione degli spazi della brochure



Interno (due pagine) – mappa del percorso

Prima di concludere questa fase procurati delle brochure che possano esserti di esempio per la struttura e l'utilizzo degli spazi, recuperabili in uffici del turismo, pro loco, agenzie di viaggio.

9. Crea il prodotto finale

- ✓ Crea la copertina
- ✓ Compila la checklist "Prima di partire"
- ✓ Revisiona il testo descrittivo e informativo
- ✓ Produci la mappa/le immagini
- ✓ Stabilisci il posizionamento delle immagini
- ✓ Scegli il titolo della brochure
- ✓ Assembla il prodotto

10. Presentazione del prodotto: Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:

- ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
- ✓ Il perché della scelta della meta
- ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
- ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 02 – PROGETTA UN EVENTO

1. **OBIETTIVO:** Realizza un grande evento artistico/musicale/culinario/sportivo/di moda (es. mostra, concerto, festival, sagra, matrimonio, campionato, sfilata ecc.). Dovrai sviluppare l'evento assumendoti la responsabilità del progetto complessivo, curando gli aspetti creativi, tecnici, logistici e comunicativi
2. **PRODOTTO FINALE:** una **presentazione orale** del progetto elaborato **supportata da elementi multimediali, video o cartacei**.

### 3. FASI DI LAVORO

#### *FASI STANDARD*

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### *FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO*

3. Identifica il tema dell'evento, il luogo (la cosiddetta location) nel quale si terrà, il pubblico a cui rivolgi l'evento (il target), gli orari dell'evento. Ti consigliamo di fare una tabella e compilarla
4. Stendi un a scaletta dei momenti dell'evento
5. L'evento prevede la presenza di una guest star internazionale, presentalo/la al pubblico in lingua straniera, motivando la tua scelta
6. Illustra tutte le proposte per rendere l'evento ecosostenibile
7. Progetta una modalità di rilevazione finale dell'indice di gradimento dell'evento proposto
8. Crea un elaborato grafico o modello o digitale dell'intero progetto o di parti di esso finalizzate a pubblicizzare l'evento
9. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:"
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 03 - CANDIDA UN SITO A PATRIMONIO DELL'UNESCO

1. **OBIETTIVO:** Scegliere un sito per candidarlo a diventare Patrimonio Unesco. L'Unesco tutela il patrimonio culturale e naturale di tutto il mondo. Per patrimonio culturale si intendono monumenti o siti di importanza storica, dove vi sono caratteristiche culturali (lingue, tradizioni folcloriche, attività artigianali, ecc.) meritevoli di essere tutelati. Per patrimonio naturale si intendono luoghi con caratteristiche ambientali di rilevante interesse (Il Gran Canyon negli Stati Uniti, le Dolomiti in Trentino – Alto Adige). Per paesaggio culturale si intendono paesaggi che rappresentano "creazioni congiunte dell'uomo e della natura", ovvero luoghi che l'uomo ha in parte modificato con un lavoro spesso durato secoli.
2. **PRODOTTO:** supporto digitale, (Word, Power Point, Canva...) o cartaceo che documenti le fasi di lavoro e la proposta finale della candidatura.

### 3. FASI DI LAVORO

#### FASI STANDARD

- 1- Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto. Abbi cura di inserire almeno un riferimento all'educazione civica e inserisci una parte in lingua straniera nell'elaborato o nella presentazione dello stesso."
- 2- Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO:

#### 3- Individuazione del sito

Individua elementi territoriali o culturali di particolare interesse. Per far questo è fondamentale conoscere i requisiti necessari al fine della candidatura.

Qui di seguito le Linee guida che l'Unesco stabilisce in base a criteri culturali e naturali; per avere maggiori informazioni consulta il sito Unesco – [www.unesco.it](http://www.unesco.it)

I siti naturali per la candidatura devono:

- ✓ contenere ambienti significativi per la conservazione di diversità biologiche, (specie animali e vegetali
- ✓ essere aree di eccezionale bellezza naturale, (scorci di paesaggio, particolari caratteristiche geomorfologiche del territorio, ecc.).

I beni culturali per la candidatura devono:

- ✓ essere una testimonianza del genio umano, di una civiltà o di una tradizione culturale;
- ✓ essere un eccezionale esempio di edificio o di insieme architettonico e paesaggistico.

Tieni conto dei siti Unesco già riconosciuti.

#### 4- Raccogli informazioni sul sito scelto

Ricordati che il sito scelto deve rispettare almeno uno dei criteri descritti sopra. Quindi raccogli informazioni di tipo storico, artistico, culturale, scientifico, naturalistico, ecc.. Una volta verificato il rispetto dei requisiti, scrivi il nome del sito o del bene scelto con le relative motivazioni da inviare virtualmente all'Unesco. Prima di stendere la proposta, raccogli le idee mediante una scaletta/mappa.

5- Scelta e stesura di una proposta di candidatura. Prepara la tua proposta motivando la candidatura del sito prescelto con riferimento agli indicatori del punto 1. Struttura in modo efficace la proposta di candidatura

È importante tenere conto del destinatario della tua proposta in modo da utilizzare un linguaggio adeguato a un'istituzione come l'Unesco. Per la struttura della proposta puoi seguire questa traccia divisa in paragrafi:

ESEMPIO PER COMUNICAZIONE
Nome del sito o del bene
Motivazione della scelta rispetto ai criteri delle Linee guida Unesco, (ragioni per cui ritieni che il luogo debba essere tutelato)
Modalità di selezione
Caratteristiche
Immagini significative

6- Comunicazione tramite social

- ✓ crea un hashstag
- ✓ ipotizza il tipo di social da utilizzare, (Instagram, Facebook, altro)
- ✓ crea una pagina con il relativo o i relativi hashtag, inserendo un'immagine rappresentativa e un breve testo

7- Realizzazione dle prodotto finale

- ✓ Inserisci e documenta ogni fase del tuo lavoro in un supporto digitale o cartaceo.

8- Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:

- ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
- ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare
- ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
- ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 04 – PROGETTA UN CAMPO ESTIVO

1. **OBIETTIVO:** Progetta un campo estivo di 6 giorni che abbia come tema un argomento affrontato in classe nel corso del terzo anno e che abbia come destinatari ragazzi tra i 12 e i 14 anni; il numero totale dei partecipanti sarà di 25 persone tra ragazzi e accompagnatori.
2. **PRODOTTO FINALE:** Un dépliant che sintetizzi e illustri la tua idea progettuale.

### 3. FASI DI ALVORO

#### FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto. Abbi cura di inserire almeno un riferimento all'educazione civica e inserisci una parte in lingua straniera nell'elaborato o nella presentazione dello stesso.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

3. Ricerca e ideazione: lavorando sui libri di testo e approfondendo con altri materiali, scegli l'argomento che sarà il tema del campo. Anche la scelta del luogo dove realizzare il campo può essere legato al tema scelto. Ricerca una soluzione per l'alloggio e i trasporti.
4. Scrivi tutte le idee che ti vengono in mente sul come presentare il campo estivo. Pensa anche a uno slogan.
5. Pensa a giochi e attività durante la permanenza, che rendano il campo divertente, oltre che istruttivo,
6. Realizzazione: dovrai produrre un dépliant che contenga:
  - ✓ una breve presentazione che introduca il contesto di riferimento: Scrivi un'introduzione, un breve testo, (massimo una facciata), in cui inserire una o due immagini pertinenti, (anche disegnate da te), che spieghi in modo semplice il contesto in cui si svolgerà il campo, dando anche i riferimenti storico – geografici – culturali necessari.
  - ✓ un orario delle attività giornaliere che siano varie e riconducibili a più aree, (scienze, storia, geografia, letteratura...)
  - ✓ la descrizione degli spazi in cui si svolgeranno le attività: scrivi le attività giornaliere che si svolgeranno nel campo ricordando che devono essere pertinenti al contesto prescelto e adatte a ragazzi. Dovrai procedere alla descrizione nel dettaglio delle attività, qualora non fossero abbastanza chiare.
  - ✓ un vademecum, (cioè, un prontuario di informazioni utili) che spieghi cosa i ragazzi dovranno procurarsi come bagaglio per comprendere a fondo lo spirito del campo estivo; abbigliamento, strumenti e materiali adatti che gli iscritti dovranno procurarsi per partecipare al campo
  - ✓ Se necessario, un glossario di termini specialistici

Questi materiali potranno essere realizzati in formato digitale o cartaceo. Per realizzarli in formato digitale puoi usare qualunque strumento di videoscrittura.

7. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

## ESEMPIO: un campo estivo al monastero

Terminata la fase di ideazione e ricerca in rete partendo da un motore di ricerca e digitando alcune parole chiave quali “monastero benedettino”, “San Benedetto”, “Regola di San Benedetto” ; cerca in siti che forniscano informazioni precise e attendibili. Scrivi tutte le idee che ti vengono in mente sul come presentare il campo estivo. Pensa anche a uno slogan.

Pensa a come realizzarlo, renderlo divertente, oltre che istruttivo, ideando giochi e attività durante la permanenza.

### Realizzazione

- ✓ Scrivi un'introduzione, un breve testo, (massimo una facciata), in cui inserire una o due immagini pertinenti, (anche disegnate da te), che spieghi in modo semplice **che cos'era un monastero benedettino , chi fu San Benedetto da Norcia e che cos'era la regola dando anche riferimenti storico culturali, (quando si svilupparono e dove si diffusero i monasteri benedettini).**
- ✓ Scrivi le attività giornaliere che si svolgeranno nel campo ricordando che devono essere pertinenti al contesto prescelto e adatte a ragazzi. Dovrai **tener presente le attività di un monaco nel monastero e trasformarle in attività giocose adatte ai ragazzi.**  
Realizza una colonna a doppia entrata inserendo da una parte **le attività dei monaci benedettini** e dall'altra la corrispondente proposta del campo. Ricordati di procedere alla descrizione nel dettaglio delle attività, qualora non fossero abbastanza chiare.
- ✓ Organizza il luogo in cui si svolgeranno le attività, **dopo aver cercato un'immagine di un monastero benedettino, crea un'immagine degli ambienti simile alla realtà.**
- ✓ Scrivi un vademecum, un breve testo espositivo, in cui spieghi in particolare quali dovranno essere abbigliamento, strumenti e materiali adatti che gli iscritti dovranno procurarsi per partecipare al campo estivo.
- ✓ Per la parte relativa al glossario scrivi e spiega i termini del lessico specifico utilizzati nel dépliant.

## 05 – REALIZZA UNA APP CONTRO LO SPRECO

1. **OBIETTIVO:** Un noto marchio informatico ha deciso di promuovere un concorso tra i giovanissimi (dai 13 ai 15 anni) per coinvolgere il più possibile tale fascia di età nella programmazione delle applicazioni software con un preciso scopo. *“Ormai in tanti (ma non tutti) sappiamo che 1/3 del cibo prodotto va perso e i nostri vestiti buttati in breve tempo (vedi fenomeno della fast fashion). Cerchiamo una nuova idea”* ha confermato il responsabile *“per sviluppare un’app che coinvolga gli utenti dai 13 ai 15 anni sul tema dello spreco di cibo e di vestiti, in maniera simpatica e coinvolgente. Ci aspettiamo che le proposte vengano fatte dai ragazzi per loro stessi e per i loro coetanei e che prevedano azioni reali o virtuali da condividere e moltiplicare, soprattutto nella loro vita quotidiana. Si chiede di coinvolgere le realtà locali e famigliari (es: la mamma ha comprato tagliatelle in abbondanza che non le servono nell’immediato. Qualcuno è interessato? Oppure: ho tanti vestiti che non uso più. Vorrei organizzare una piccola sfilata. Chi ci sta?)”*

Decidi di partecipare al concorso e di progettare e/o realizzare una app.

2. **PRODOTTO FINALE:** il progetto di una app illustrato con un documento (es. Power point, Canva, ecc) oppure il modello di una app realizzato con un software apposito (es. MitApp Inventor)

### 3. FASI DI LAVORO

#### FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

3. Decidi “cosa permette di fare” la tua app tenendo ben conto dell’obiettivo specifico, cioè combattere lo SPRECO di cibo (es di app conosciuti: Too Good To Go, Squisseat) e/o di vestiti (es di app conosciuti: Vinted, Depop, ecc) : può promuovere la sensibilizzazione alla tematica, proporre attività specifiche (incontri, dibattiti, sfilate di riuso, mercatini, ecc) all’interno di spazi frequentati dagli adolescenti (scuole, palestre, oratori, ecc), condividere suggerimenti che riguardano la vita di tutti i giorni (es: scrivi su un biglietto da attaccare al frigo tutti gli alimenti in scadenza), monitorare in tempo reale gli sprechi alimentari e/o di abbigliamento.
4. Inizia a progettare la tua app; definisci qual è lo scopo dell’app, il nome, il logo, quali sono le schermate e i colori associati, quali i comandi da associare ad ogni schermata. Nella schermata principale della tua app dovrai prevedere il comando per la traduzione di tutte le funzioni in inglese o spagnolo affinché anche ragazzi stranieri possano utilizzarla.
5. Scrivi una presentazione dell’app e crea il design di ogni schermata pensando agli utenti che la utilizzeranno.
6. Fai un elenco di tutto ciò che può fare la tua app, con menu e sottomenu
7. Confrontati con i tuoi amici. Se necessario dopo esserti confrontata/o rivedi l’impostazione. Inserisci la possibilità di inserire commenti o recensioni all’app e creane qualcuno tu pensando ai punti di forza e di criticità dell’app stessa. Puoi anche utilizzare le opinioni dei tuoi amici per scrivere questi commenti.
8. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto (es. quella particolare funzione dell’app, quei menu e sottomenu, ecc.)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 06 – REALIZZA UN LIBRO ILLUSTRATO

### 1. OBIETTIVO: Creare un libro illustrato

Sei appassionato di un argomento (cucina, botanica, mitologia, musica, storia, sport, racconti, poesia, viaggi, una città...). La casa editrice EDEBE ha deciso di pubblicare un tuo libro illustrato che sarà presentato alla prossima Fiera del Libro di Bologna.

Un albo illustrato è un libro caratterizzato dall'uso di poche parole e molte figure. Si rivolge a un pubblico che va dai bambini in età prescolare, grazie all'uso delle illustrazioni, fino agli adulti. Il libro dovrà avere un minimo di 20 pagine con un minimo di 10 illustrazioni (5 se sono a doppia pagina)

### 2. PRODOTTO FINALE: Un libro fisico o digitale.

Crea il tuo libro illustrato su un argomento a tua scelta. Crea un libro con tante immagini e un po' di testo sull'argomento. Le immagini devono essere create da te e in linea all'argomento a trattare. Ricorda che deve attirare l'attenzione e spiegare tante cose con poche parole. La tecnica per creare le illustrazioni è libera (pittura, collage, disegno...)

### 3. FASI DI LAVORO

#### FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.

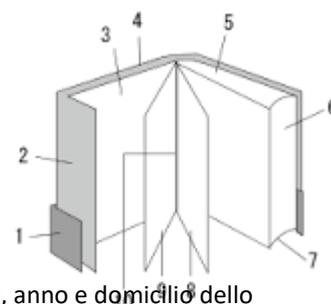
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

3. Fai una ricerca su come sono i libri illustrati: andare in libreria o in biblioteca può essere di grande ispirazione.
4. Fai una ricerca sui diversi stili che ci sono, tecniche, illustratori...
5. Fai una ricerca su come pubblicare un libro e gli elementi che deve contenere
6. Scegli un argomento che veramente ti appassioni: la musica, lo sport, l'arte, il cinema, i fumetti, la cucina, la botanica, la storia, la mitologia... oppure scrivi poesia, racconti, storie...
7. Sull'argomento scelto pensa a un tema: per esempio la musica pop, il calcio, la pittura impressionista, il film di fantascienza, la cucina italiana... e fai una bozza di quello che vorresti raccontare.
8. Cerca informazioni sull'argomento e pensa a che cosa vorresti comunicare o raccontare.
9. Trasforma le informazioni in immagini usando le tecniche che tu consideri più adatte o di tuo gradimento.
10. Cerca come creare libri fisici e libri digitali e scegli l'opzione che ti piaccia di più
11. Crea il prodotto finale:

- ✓ Il tuo libro deve contenere un minimo di 20 pagine con un minimo di 10 illustrazioni (5 se sono a doppia pagina)
- ✓ Pensa a la copertina del libro e gli elementi che deve contenere

Le parti del libro: 1) fascetta; 2) sovraccoperta; 3) controguardia incollata alla coperta; 4) labbro; 5) taglio di testa; 6) taglio davanti; 7) taglio di piede; 8) pagina pari o di destra 9) pagina dispari o sinistra; 10) piega del foglio che forma il fascicolo.



- ✓ Aggiungi anche tutte le informazioni necessarie che contiene un libro: luogo, nome, anno e domicilio dello stampatore, il nome dell'editore, ISBN, Copyright...
- ✓ Nel caso nel quale il libro sia fisico: pensa alla rilegatura, i materiali che userai...
- ✓ Nel caso di un libro digitale: cerca il software che ti permetta creare il libro e che permetta di sfogliarlo come un libro fisico. Ricorda anche che le immagini che avrai creato in forma fisica andranno digitalizzate e che devono essere ad alta risoluzione.

12. Prepara la presentazione del tuo libro davanti ai responsabili della casa editrice che decideranno se il libro sarà pubblicato o no.

13. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:"

- ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
- ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
- ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
- ✓ Realizzazione del prodotto finale

ALCUNI ESEMPI DI LIBRI ILLUSTRATI



## 07- PRESENTA UN TEMA ATTRAVERSO UNA CARTA

1. **OBIETTIVO:** La carta tematica è una carta geografica che dà informazioni su uno o più aspetti del territorio e grazie all'utilizzo di determinati colori e simboli offre una visione d'insieme immediata del fenomeno e del territorio. La carta tematica permette quindi sia di capire il grado di diffusione di un fenomeno su un territorio, sia di conoscere meglio un'area geografica.

Realizza una o due carte tematiche per comunicare informazioni relative a un unico campo di interesse che abbia come tema un argomento affrontato in classe nel corso del terzo anno. Abbi cura di inserire almeno un riferimento all'educazione civica e inserisci una parte in lingua straniera nell'elaborato o nella presentazione dello stesso.

2. **PRODOTTO FINALE:** una o due carte tematiche realizzate in due o tre dimensioni; un supporto digitale, (Word, Power Point, Canva...) o cartaceo che documenti le fasi di lavoro.

### 3. FASI DI LAVORO

#### *FASI STANDARD*

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### *FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO*

3. Scegli il fenomeno d'interesse e l'area geografica che vuoi rappresentare. La carta tematica può raffigurare un territorio più o meno esteso, come quello di un Comune, di una Regione, di uno Stato, di un continente, fino ad arrivare al planisfero.

4. Prima della carta tematica: la raccolta dei dati statistici.

- ✓ Una volta stabiliti il fenomeno da studiare e l'area geografica, bisogna cominciare a raccogliere i dati che verranno poi rappresentati graficamente attraverso colori e simboli.
- ✓ La fase di raccolta dati è molto importante perché da essa dipende il grado di accuratezza della carta ed è quindi fondamentale valutare bene le fonti da cui attingere i dati statistici, dando priorità alle fonti ufficiali e istituzionali.
- ✓ Come scegliere le fonti dei dati statistici?

Le fonti da cui si possono attingere i dati statistici sono innumerevoli e vanno privilegiate quelle ufficiali e istituzionali. Comuni, Province e Regioni sono sicuramente autorevoli, e se si stanno cercando dati sull'Italia, la prima fonte da consultare è l'Istat, l'Istituto Nazionale di Statistica. A parte qualche raro caso, tutti gli Stati del mondo hanno un proprio Istituto Nazionale di Statistica che rilascia periodicamente dati (disponibili anche online) su moltissimi temi, dalla demografia all'economia, dall'ambiente alla giustizia.

Se l'area da rappresentare varca i confini del singolo Stato e riguarda un continente o tutto il mondo, si possono consultare le fonti internazionali, come l'Eurostat per l'Europa e la World Bank, l'Onu e la Fao per il mondo.

5. Riduzione in scala.

- ✓ Permette di rappresentare qualsiasi area territoriale, riducendola e mantenendone le proporzioni.
- ✓ Lo strumento che consente di capire a quanta area geografica nella realtà corrisponde una determinata parte della carta tematica è la scala di riduzione.
- ✓ L'unità di misura più comune è il centimetro, e se su una carta tematica c'è scritto scala 1:1.000.000, significa che 1 cm sulla carta equivale a 1 milione di centimetri (ossia 10 km) sulla Terra. Naturalmente, più è grande il territorio da raffigurare, più bisogna ridurlo e quindi più diminuisce il dettaglio.

6. Realizzazione del prodotto

✓ Inserisci e documenta ogni fase del tuo lavoro in un supporto digitale e/o cartaceo.

7. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:

- ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
- ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
- ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
- ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 08 - PROGETTA LA GIORNATA DI ACCOGLIENZA DELLE PRIME MEDIE

1. **OBIETTIVO:** Il primo giorno di scuola porta sempre con sé emozioni, aspettative e qualche timore, specie all'inizio di un nuovo ciclo scolastico. La scuola media dei Salesiani considera molto importante il momento dell'accoglienza, specie per i ragazzi di prima media, nel desiderio che si sentano fin da subito inseriti in un ambiente sereno sia nell'impegno che nei momenti di gioco, accompagnati da adulti e compagni più grandi per crescere insieme. La giornata dovrà anche servire per dare una panoramica sulle materie o gruppi di materie che vengono insegnate alla scuola media. La Vicepreside ha chiesto il tuo aiuto per progettare il primo giorno di scuola delle prime medie a settembre 2024, assegnandoti il compito di stendere una proposta per questo giorno così importante.
2. **PRODOTTO FINALE:** un programma scritto dettagliato della giornata, contenente tutte le informazioni utili per chi dovrà condurre i vari momenti e almeno 2 prototipi di "segni di accoglienza"

### 3. FASI DI LAVORO

#### *FASI STANDARD*

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### *FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO*

3. Cerca informazioni da chi ritieni più adatto a fornirle: quanti saranno i ragazzi di prima media, quali saranno gli orari della giornata e quali i servizi a disposizione (Bar, mensa, campi da gioco, aule speciali,...). Attento/a all'uso degli spazi: alcuni sono ampi e possono contenere tutti gli allievi insieme, altri no; in alcuni spazi in certi orari ci saranno altri allievi... informati in merito. Può esserti utile preparare una serie di domande alla persona o alle persone che hai scelto di consultare
4. Ripensa a quando sei arrivato in questa scuola: come ti sentivi? Quali timori avevi? Cosa ti è stato utile? Cosa avresti voluto che ci fosse nel tuo primo giorno di scuola e non c'è stato? In base a queste riflessioni, stendi un elenco di attività e momenti da inserire nella giornata.
5. Stendi una scaletta della giornata scandendo bene gli orari delle diverse attività, gli spazi utilizzati, le attività previste, i materiali necessari e realizza una tabella.
6. Poni attenzione anche all'ambiente (portone, cortili, aule, banchi,...) e progetta qualche segno speciale di accoglienza e realizzane un prototipo.
7. Scrivi il programma dettagliato della giornata dell'accoglienza
8. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 09 – REALIZZA UN GIOCO DA TAVOLO SOSTENIBILE

1. **OBIETTIVO:** Una nota casa produttrice di giochi da tavolo ha pubblicato il seguente annuncio: *“Per l’uomo il gioco è da sempre un’attività in cui non solo ci si diverte, ma si impara a sviluppare alcune abilità e/o ad ampliare e rafforzare le proprie conoscenze, oltre che sviluppare la socializzazione. Cerchiamo una nuova idea per un gioco da tavolo adatto a ragazzi dagli 8 anni in su, con un numero di giocatori di 2 o più. Il gioco dovrà essere realizzato per la maggior parte con materiali di riutilizzo, riciclabili o riciclati e dovrà contenere presentare almeno una parte delle istruzioni o del gioco stesso in Inglese o Spagnolo per favorire la socializzazione tra ragazzi di provenienze diverse. Se hai in mente un nuovo gioco da tavolo o hai un’idea per rivisitare un gioco tradizionale, rispondi a questo annuncio entro il 5 Giugno 2024. Sarai chiamato a un colloquio in cui dovrai presentare il prototipo del gioco da te progettato.”*

Decidi di rispondere all’annuncio e di progettare e realizzare il prototipo di un gioco da tavolo.

2. **PRODOTTO FINALE:** un gioco da tavolo in tutte le sue componenti (scatola o contenitore, materiali di gioco, regolamento)

### 3. FASI DI LAVORO

#### FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

3. Decidi “cosa insegna” il tuo gioco: può potenziare le capacità di attenzione e memoria (come Memory o Indovina chi?), la capacità di strategia e ragionamento (Risiko, Monopoli, Labirinth, Cluedo), la capacità grafica o di comunicazione (Taboo, Pictionary, Scarabeo); può essere basato su un repertorio di conoscenze (Trivial pursuit); può essere in parte basato sulla strategia, in parte sulla casualità (Tombola, Uno, Gioco dell’oca), in parte su abilità manuali (Genga, Shangai, Allegro chirurgo)
4. Inizia progettare il regolamento del tuo gioco; definisci qual è lo scopo del gioco, qual è la situazione di partenza, quali sono le regole per raggiungere lo scopo prefissato dalla situazione di partenza, se ci sono imprevisti, casualità, ecc, come si stabilisce il vincitore.
5. Scrivi una prima bozza del regolamento.
6. Fai un elenco di tutti i materiali occorrenti (sia di riutilizzo che eventuali materiali nuovi occorrenti) e tieni il conto di tutte le spese da sostenere.
7. Realizza il gioco e testalo con di volontari (familiari o amici). Se necessario dopo il test rivedi il regolamento e scrivine poi la versione definitiva.
8. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc.)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 10 – PROGETTA LA CITTA' DEL FUTURO

1. **OBIETTIVO:** Il Comune di Bologna ha deciso di realizzare un nuovo quartiere tenendo conto delle idee dei ragazzi della città con età dai 13 ai 15 anni che riguardino la “Bologna del futuro”.

*Nonostante occupino solo il 3% della superficie globale, le città sono il campo di battaglia nel quale oggi si combattono alcune tra le sfide più importanti per il futuro del nostro Pianeta. Fenomeni come il cambiamento climatico, le disuguaglianze economiche e la disgregazione dei legami sociali sono direttamente collegati al modo in cui viviamo, a come ci muoviamo e a come lavoriamo, a quanto consumiamo e a cosa acquistiamo. I centri urbani sono quindi sottoposti a forti pressioni e stanno attraversando profonde trasformazioni. Per rispondere ai bisogni più urgenti dei cittadini, è necessario ideare nuovi modelli di sviluppo, che tengano conto delle tante dimensioni della sostenibilità. Ma quali soluzioni adottare? Come immaginare le città del futuro? Quali strumenti mettere in campo per garantire il benessere non solo di questa, ma anche alle prossime generazioni?*

Si chiede quindi ai ragazzi di presentare una proposta per un quartiere della città del futuro che tenga conto dei tanti aspetti che la costituiranno: quali saranno i maggiori punti di aggregazione? Che caratteristiche avranno? Come saranno le vie carrabili, pedonali e ciclabili? Ne esisteranno di altro genere? Come saranno gli spazi adibiti al lavoro? Quelli della scuola? Quelle residenziali? Quali forme di energia saranno sfruttate?

Decidi di partecipare alla proposta per vedere le tue idee realizzate nel nuovo quartiere.

2. **PRODOTTO FINALE:** Plastico in formato A3 o A2 (progetta il quartiere utilizzando una scala di riduzione in base al formato da te scelto).

### 3. FASI DI LAVORO

#### *FASI STANDARD*

1. **Analisi personale della consegna:** rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. **Motivazione della scelta:** **COMUNICA IN MODO CHIARO** perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

#### *FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO*

3. Inizia a mettere per iscritto, anche in forma di elenco ciò che vuoi inserire nel progetto della tua città. Inserisci all'interno del quartiere almeno questi elementi:
  - 1 edificio dedicato ad una scuola secondaria di II grado (scuola media)
  - 1 edificio destinato a luogo di aggregazione culturale (biblioteca o centro culturale)
  - Edifici destinati a residenza ed uffici
  - Strade carrabili, percorsi pedonali, percorsi ciclabili
  - Verde
  - Una piazza o spazio di aggregazione
  - Elementi per lo sfruttamento di energia pulita
4. Calcola per iscritto le misure del plastico secondo la scala di riduzione scelta
5. Realizza il plastico usando materiali a tua scelta
6. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare forma o posizionamento dell'edificio, il verde concentrato in un punto o diffuso in tutto il quartiere, se tutti i percorsi risultano accessibili, ecc.)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte (quali elementi hai considerato e inserito per prima? Perché? E quali a seguire?)
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

# 11 – CREA UN MURALE PER IL CORTILE DELLA SCUOLA

## 1. OBIETTIVO: Creare un murale per il cortile della scuola

Pochi giorni fa il Preside ha inviato questa comunicazione a tutti i ragazzi della scuola media: *“In questi ultimi anni le pareti del cortile della tensostruttura, che tempo fa hanno iniziato a vedere delle opere dei ragazzi, hanno perso il colore, altri pezzi risultano monotoni e altri non sono neanche decorati. Eppure gli studenti si raccolgono spesso in questo spazio per incontrarsi e chiacchierare. Forse è rimasto un po' abbandonato perché è un luogo di nessuno, non c'è niente. Per dare un senso a questo luogo bisogna metterci un segno, creare un murale grande e colorato. Se hai un'idea per realizzare un murale fatto da te, che faccia sentire tuo questo spazio, crea un modellino da presentare a un'apposita commissione che selezionerà il progetto migliore”*

Decidi di presentare un tuo progetto

## 2. PRODOTTO FINALE: Un modellino fisico a scala o virtuale

## 3. FASI DI LAVORO

### FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto. Abbi cura di inserire almeno un riferimento all'educazione civica e inserisci una parte in lingua straniera nell'elaborato o nella presentazione dello stesso.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

### FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

1. Analisi della tecnica della pittura murale (come fare per passare dall'idea alla realtà) e come hanno risolto lo stesso problema in altre situazioni (Street art)
  2. Studio del contesto (dove si troverà la tua opera, le caratteristiche che deve avere, misure, messaggio da trasmettere)
  3. Analisi del tempo di esecuzione, dei costi dei lavori (materiali), delle risorse umane necessarie e presentare un preventivo. Scopri come si fa un preventivo da consegnare alla commissione quando presenterai il tuo progetto.
  4. Pensa a uno o due temi da rappresentare: chiedi ai tuoi compagni che tipo di murales piacerebbe facendo dei sondaggi
  5. Sviluppo del progetto con grafici, collage, fotomontaggi e modelli tridimensionali ambientati nello spazio del cortile
  6. Pensa ai materiali: questi dovranno essere poco costosi e resistenti all'aria aperta. Anche lo stile dovrà essere semplice, perché il murale verrà realizzato per davvero.
  7. Ciò che importa è la creatività della tua idea, la capacità di comunicare e emozionare che avrà il murale, il modo in cui saprai inserirlo nel contesto del cortile e della **nostra scuola salesiana**
  8. Crea il prodotto finale: un modellino fisico a scala o virtuale dove far vedere il risultato del tuo progetto con l'immagine creata da te. Se lo fai fisico puoi usare materiali come il cartone, il legno, il cartone espanso per dare consistenza e poi decorarlo con i materiali che tu consideri opportuni.
  9. Alla fine dovrai presentare il tuo progetto alla commissione che deciderà se l'opera viene realizzata o meno, prova a convincerla!
  10. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:”
- ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale

## 12 – CELEBRA UN ANNIVERSARIO

1. **OBIETTIVO:** organizza un’iniziativa per celebrare uno a tua scelta tra gli anniversari che ricorrono nel 2024 (puoi trovarne alcuni alle seguenti pagine: <https://www.focus-scuola.it/date-appuntamenti-anniversari-2024/> ; <https://tg24.sky.it/cronaca/2023/12/28/anniversari-ricorrenze-2024#25> ). L’iniziativa può consistere nella pubblicazione di un album o libro, nella realizzazione e inaugurazione di un’opera artistica di qualsiasi genere da collocare in un luogo significativo inerente con il fatto o il personaggio commemorato, oppure in un’iniziativa di altro genere.
2. **PRODOTTO FINALE:** realizza un prodotto cartaceo (brochure) o materiale (modellino) o digitale (power point, Canva, video,...) che presenti l’iniziativa progettata

### 3. FASI DI LAVORO

#### *FASI STANDARD*

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste contenute in essa, sottolinea le parole chiave della consegna; valuta bene se le tue propensioni, le tue attitudini, le tue abilità e i mezzi che puoi reperire senza troppa difficoltà ti permettono di realizzare il prodotto richiesto.
2. Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione
3. Identifica l’anniversario da celebrare, motivando la tua scelta.
4. Scegli cosa vuoi realizzare per celebrare l’anniversario (album, libro, opera artistica, altro genere di iniziativa)
5. Fai un elenco delle risorse che ti occorrono per realizzare il progetto: materiali? spazi? Altro?
4. Crea un prodotto cartaceo (brochure) o materiale (modellino) o digitale (power point, Canva, video,...) che presenti l’iniziativa progettata
6. Progetta almeno tre modalità di pubblicizzare la celebrazione dell’anniversario scelto
7. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:”
  - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
  - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare meta del viaggio, quel particolare evento, quel particolare gioco da rielaborare, ecc)
  - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
  - ✓ Realizzazione del prodotto finale