



**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

REGOLAMENTO ESAME CONCLUSIVO DEL PRIMO CICLO Allegato 1

Scuola Secondaria di 1° Grado

Prova Orale – Percorso A: sviluppo di un progetto

LISTA DEI PROGETTI

01 – PROGETTA UN EVENTO	2
02 – RIPULISCI UNA SPIAGGIA DELLA ROMAGNA	3
03 - TUTELA UNA SPECIE ANIMALE.....	5
04 – PROGETTA UN CAMPO ESTIVO	7
05 – REALIZZA UNA APP CONTRO LO SPRECO.....	9
06 – REALIZZA UN LIBRO ILLUSTRATO	10
07- PROGETTA LA RIQUALIFICAZIONE DI UNO SPAZIO INTERNO DELLA SCUOLA	11
08 - PROGETTA UN PARCO DIDATTICO A TEMA	13
09 – REALIZZA UN GIOCO DA TAVOLO SOSTENIBILE	15
10 – PROGETTA LA CITTA’ DEL FUTURO	16
11 – CELEBRA UN ANNIVERSARIO	17
12 – REALIZZA UN MINI-DOCUMENTARIO	18

01 – 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

02 – RIPULISCI UNA SPIAGGIA DELLA ROMAGNA

1. **OBIETTIVO:** organizza una giornata dedicata alla pulizia di una spiaggia della Riviera Romagnola.
 - a. Fai parte dell'associazione 'W l'ambiente' che si occupa di numerosi aspetti legati alla tutela dell'ambiente. Tu e altri membri del gruppo, avete deciso di organizzare una giornata dedicata alla pulizia di una spiaggia. Dovrai occuparti di numerosi aspetti tra cui: organizzare delle locandine per pubblicizzare la giornata e raccogliere adesioni (pensa a come raccoglierle e se è previsto un numero minimo/massimo di partecipanti), dovrai realizzare uno striscione con materiali riciclati da appendere davanti alla sede della tua associazione e dovrai occuparti di organizzare il viaggio da Bologna alla spiaggia scelta, optando per uno spostamento il più green possibile tenendo conto del numero partecipanti e del costo più vantaggioso. Per raggiungere il maggior numero di persone, la locandina dovrà essere anche in lingua straniera.
2. **PRODOTTO FINALE:** una **locandina in formato A5** da appendere in giro per Bologna per pubblicizzare la giornata e raccogliere adesioni. Uno **striscione** da appendere davanti all'ingresso della sede dell'associazione. Una **piantina in scala** dell'area scelta con rappresentate tutte le zone e/o informazioni necessarie per descrivere al meglio l'area.

3. FASI DI LAVORO

a. FASI STANDARD

- Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a 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
- Motivazione della scelta: scrivi perché hai scelto di realizzare questo progetto, cosa ti ha colpito, interessato, cosa ha attirato la tua attenzione

b. FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

1. Individuazione della spiaggia da ripulire

Scegli la Provincia su cui concentrare l'attenzione. Individua una spiaggia e delimitane l'area che hai scelto per ripulirla.

2. Raccolta informazioni

Scegli la giornata in cui organizzare la spedizione. Fai attenzione che la Riviera Romagnola è una zona con molti impianti balneari, stai quindi attento a non scegliere una data in cui questi ultimi siano aperti.

Scegli il mezzo di trasporto più idoneo allo spostamento. Ad esempio, se scegli di spostarti col treno, controlla gli orari di partenza dalla Stazione Bologna Centrale e, viceversa, gli orari di ritorno dalla stazione scelta. Se opterai per un pullman, fai una ricerca delle varie ditte, contattale e richiedi un preventivo. Ecc...

3. Analisi dei costi e del materiale necessario. Smaltimento dei rifiuti.

Una volta scelto il mezzo di trasporto, segnati il costo totale e scegli quello che ti sembra più idoneo tenendo conto del rapporto numero di partecipanti/mezzo green/costo

Ti serviranno dei sacchi per raccogliere l'immondizia. La raccolta dovrà essere necessariamente differenziata, quindi dovrai pensare bene a quanti sacchi ti serviranno. I sacchi dovranno essere smaltiti prima del rientro a Bologna. Pensa a come fare...

Ti serviranno guanti, palette e rastrelli. Pensa a come procurarteli o se richiedere a ciascun partecipante di provvedere da sé

Tutte le cose elencate sopra, richiedono un costo, pensa se la tua associazione è in grado di offrire tutti questi servizi oppure ritieni di dover richiedere una piccola quota di iscrizione a ciascun partecipante.

Ricordati di controllare se ci sono abbastanza cassonetti dell'immondizia per raccogliere tutti i sacchi che farete o, se ritieni più opportuno, se è presente nelle vicinanze una stazione ecologica e, in tal caso, come raggiungerla. Puoi anche optare per una raccolta programmata dei sacchi da parte di qualche ente (es. Hera).

4. Creazione della **locandina**, dello **striscione** e della **piantina in scala**

Una volta raccolte tutte le informazioni, pensato alle motivazioni della tua scelta e le azioni concrete da proporre, realizza una locandina in cui dovranno essere presenti le seguenti informazioni:

- Cosa proponi
- Data della proposta

- Orario di partenza e punto di ritrovo
- Mezzo di trasporto scelto
- Orario di ritorno
- Eventuale quota di iscrizione e modalità di iscrizione
- Numero minimo/massimo di partecipanti
- Eventuali materiali da portare

Ricordati che la locandina dovrà essere in formato A5 e che una parte di essa dovrà essere in lingua straniera.

Lo striscione dovrà contenere una frase d'effetto per attirare l'attenzione e invogliare le persone che passeranno di fronte alla tua sede, ad entrare e fare domande sulla giornata e perché no, ad iscriversi subito. Ricordati che dovrà essere realizzato utilizzando esclusivamente materiali di riciclo.

- La piantina della zona scelta dovrà contenere le seguenti informazioni:
- La scala utilizzata
- La provincia e la località in cui ci troviamo
- La delimitazione della spiaggia scelta
- Eventuali infrastrutture presenti nell'area
- L'area di costa
- Eventuali alberi o altri elementi naturali presenti nell'area scelta
- La piantina potrà essere realizzata sia a mano che digitalmente e stampata, l'importante che sia fisica. Puoi anche optare per una realizzazione 3D.

4. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:"

- Il perché della scelta di questo particolare progetto
- Il perché della scelta del contenuto particolare (es. quella particolare spiaggia, quel particolare mezzo di trasporto, quel particolare materiale utilizzato, la scelta di come sostenere i costi ecc)
- Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte
- Realizzazione dei prodotti finali

Ricordati, infine, che non c'è una scelta sbagliata, l'importante è che sia sempre ben motivata.

03 - TUTELA UNA SPECIE ANIMALE

- 1. OBIETTIVO:** organizza una conferenza in cui proponi una specie animale da sottoporre a vincolo di tutela.
Sei stato convocato all'Ispra (Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale) per una conferenza in cui proponi di tutelare una specie animale in quanto ritieni essere importante avviare delle misure di prevenzione per limitarne il pericolo di estinzione. L'esposizione dovrà essere almeno in parte in lingua straniera.
Fai una ricerca e scegli una specie animale che pensi meriti di essere tutelata. L'Ispra – tra tutte le sue attività – si occupa di conservare la biodiversità sotto ogni aspetto. Prepara un discorso, aiutandoti con supporti digitali, (Power Point, Word ...) da fare durante la conferenza e crea un gadget a tema da lasciare ai partecipanti presenti alla tua conferenza. Crea anche un piccolo glossario Italiano-Inglese oppure Italiano-Spagnolo dei principali termini scientifici che utilizzerai durante la tua presentazione; dovrai consegnare il glossario alla commissione.
- 2. PRODOTTO FINALE:** una presentazione orale dell'intero progetto supportata da elementi multimediali e un prototipo di un gadget a tema

3. FASI DI LAVORO

FASI STANDARD

- Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a 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
- 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. Individuazione della specie animale da tutelare

Scegli dove concentrare l'attenzione (specie terrestre, acquatica, mammifero, anfibio ...) e individua la specie che proponi per essere tutelata.

2. Raccolta informazioni sulla specie scelta

Raccogli informazioni di ogni genere sulla specie, anche di tipo scientifico e naturalistico consultando articoli in lingua straniera. Esempi di informazioni che potresti raccogliere sono le seguenti:

- ✓ Il suo areale di distribuzione attuale
- ✓ Il numero di individui attuali e passati. Fai riferimento a un anno specifico per poter fare il confronto della perdita di individui nel tempo e dare così valore alla tua proposta
- ✓ Il suo stile di vita
- ✓ Eventuali proposte già in atto di zone protette, Parchi Naturali il cui obiettivo è la tutela
- ✓ Bioparchi Nazionali (e non) in cui è eventualmente presente la specie
- ✓ Eventuali minacce già in corso (frammentazione del suo habitat naturale, azioni antropiche, ecc.)
- ✓ ...

Indica anche le motivazioni che ti hanno portato a scegliere proprio quella determinata specie. Le motivazioni devono essere concrete e vanno espresse durante la conferenza (es. *"ho scelto questa specie perché l'incremento dell'attività edilizia nel suo areale di distribuzione con conseguente abbattimento di alberi, frammenta il suo areale"*).

Prima di creare il Power Point (o altra progettazione digitale) da presentare durante la tua conferenza, raccogli e riordina tutte le idee facendo una piccola mappa e scaletta dell'ordine delle cose che vuoi dire e presentare.

3. Prepara la tua proposta motivando le tue scelte. Struttura la tua conferenza in modo efficace proponendo delle azioni concrete per proteggere la specie.

Ricordati che stai preparando un discorso da presentare all'Ispra, quindi cerca di utilizzare un linguaggio adeguato al contesto e ai destinatari che ti troverai di fronte. Cerca di avvalerti di termini il più scientifici possibile e pensa a delle azioni concrete da mettere in atto.

Esempi di azioni potrebbero essere:

- ✓ Istituire delle aree a tutela speciale
- ✓ Istituire un Parco Nazionale nella zona maggiormente popolata
- ✓ Se scegli una specie marina, potresti proporre zone interdette alla navigazione
- ✓ ...

Se proponi di istituire delle nuove aree protette e/o Parchi, inserisci anche una cartina in cui mostri l'area scelta e che vuoi sottoporre a vincolo; infine, evidenziane anche i confini.

4. Creazione del Power Point

Una volta raccolto tutte le informazioni, pensato alle motivazioni della tua scelta e le azioni concrete da proporre, realizza un Power Point (o altro) da presentare mentre esponi il tuo discorso.

Nel Power Point dovranno essere presenti:

- ✓ Immagini e breve descrizione della specie
- ✓ Dati numerici sulla specie (puoi inserire anche grafici di ogni genere)
- ✓ Areale/i di distribuzione
- ✓ Motivazioni della scelta della specie
- ✓ Proposte di azioni di tutela
- ✓ Minacce in atto
- ✓ ...

5. Realizzazione del gadget a tema

Realizza il prototipo di un gadget a tema che riguardi l'animale scelto e la sua tutela.

Scegli lo sfondo che preferisci e calcola bene gli spazi a disposizione cercando di inserire solo le informazioni principali e maggiormente significative che avvalgano la tua proposta.

Ricordati di inserire almeno un'immagine.

6. Presenta il prodotto seguendo questa impostazione

- ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
- ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. perché quella particolare specie, perché quella particolare misura preventiva, ecc)
- ✓ 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, Squiseat) 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:** 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 cartaceo.**

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**

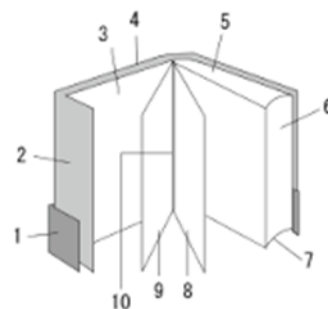
FASI STANDARD

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.

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. Fai una ricerca su come sono i libri illustrati: andare in libreria o in biblioteca può essere di grande ispirazione.
2. Fai una ricerca sui diversi stili che ci sono, tecniche, illustratori...
3. Fai una ricerca su come pubblicare un libro e gli elementi che deve contenere
4. 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...
5. 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.
6. Cerca informazioni sull'argomento e pensa a che cosa vorresti comunicare o raccontare.
7. Trasforma le informazioni in immagini usando le tecniche che tu consideri più adatte o di tuo gradimento.
8. 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...



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 LIBRO ILLUSTRATO



RAMEN, LE RICETTE

SHOYU RAMEN: TOKYO RAMEN

FIG 4 PISCE
 Il fondo: 1 litro di brodo (p. 60).
 Il condimento alla salsa: 1 litro di salsa tera (p. 60).
La preparazione: fettoni di carne chianina (p. 60), manzo, capollino salsiccia, wakana, cipolla bianca, tagliata in due.
Come assemblare: distribuire la salsa in ogni ciotola, versare il brodo molto caldo, poi aggiungere i manzo, wakana e salsiccia. Disporre la guarnizione sui tagliandi. Servire senza aspettare.

TONKOSTU RAMEN: HAKATA RAMEN

FIG 4 PISCE
 Il fondo: 1 litro di brodo (p. 60), aggiungere olio e 2 porzioni di manzo (p. 60), ripulire tutto il condimento (senza manzo) con il manzo.
Il condimento: 1 litro di salsa tera (p. 60).
La preparazione: fettoni di carne chianina (p. 60), manzo, capollino salsiccia, wakana, cipolla bianca, tagliata in due.
Come assemblare: distribuire la salsa in ogni ciotola, versare il brodo molto caldo, poi aggiungere i tagliandi con le salsicce. Disporre in superficie la guarnizione.

MISO RAMEN: SAPPORO RAMEN

FIG 4 PISCE
 Il fondo: 1 litro di brodo (p. 60).
Il condimento al miso: mettere in una pentola a bagnomaria la salsa (Shoyu) in una padella con aglio e cipolla e cuocere a fuoco medio per 10 minuti. Aggiungere olio e manzo tritato con un litro di brodo di manzo. Cotta e cosparsa di salsa di manzo e di uova di pasticcino cotto sminacciato di manzo. Mescolare e cuocere ancora per un minuto.
La preparazione: fettoni di chianina (p. 60), manzo, capollino salsiccia, wakana, cipolla bianca, tagliata in due, cipolla di mare e una noce di burro.
Come assemblare: versare, mescolando, il condimento e il brodo. Distribuire i manzo e salsicce sulle tagliandi. Versare il brodo e aggiungere con il condimento sui tagliandi. Aggiungere per ultima la noce di burro.

TANTAN MEN

FIG 4 PISCE
 Il fondo: 1 litro di brodo (p. 60).
Il condimento speziato: è costituito interamente dal manzo alle spezie. Spalare in una padella con aglio e cipolla e cuocere a fuoco medio per 10 minuti. Aggiungere olio e manzo tritato con un litro di brodo di manzo. Cotta e cosparsa di salsa di manzo e di uova di pasticcino cotto sminacciato di manzo. Mescolare e cuocere ancora per un minuto.
La preparazione: versare il brodo bollente sul manzo alle spezie. Distribuire i manzo con le salsicce sulle tagliandi. Versare il brodo con la salsa, poi guarnire con il condimento.



07- PROGETTA LA RIQUALIFICAZIONE DI UNO SPAZIO INTERNO DELLA SCUOLA

1. **OBIETTIVO:** Pochi giorni fa la Preside ha inviato questa comunicazione a tutti i ragazzi della scuola media: *“In una scuola spaziosa come quella dei Salesiani, molti sono gli ambienti ancora liberi o sfruttati in maniera provvisoria. Se hai un’idea per riqualificare e riorganizzare una stanza in modo da poterla usare nelle giornate più fredde o piovose, con lo scopo di renderla uno spazio di relax, chiacchiere e gioco con la presenza di adulti in affiancamento e coinvolti nelle attività, crea modellino fisico a scala o un modellino virtuale da presentare a un’apposita commissione che selezionerà il progetto migliore. Si vorrebbe dare spazio anche alla condivisione di passioni come la lettura, la musica, giochi di società e tutto quello che è possibile svolgere in sicurezza e in gruppi più o meno ampi di giovani. Particolare attenzione va data alle barriere architettoniche e a fornire il più ampio ventaglio di proposte, per favorire l’inclusione del maggior numero possibile di studenti. Il progetto deve prevedere un language corner, cioè uno spazio dedicato ad attività in lingua straniera. Decidi di presentare un tuo progetto.*

2. **PRODOTTO FINALE:** Un modellino fisico a scala o un modellino virtuale della stanza riqualificata e riorganizzata

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; 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. Studio del contesto: scegli lo spazio da riqualificare, vai a visionarlo personalmente e trova informazioni tecniche in merito (ad esempio le misure della stanza, la presenza o meno di barriere architettoniche...: a chi puoi rivolgerti per avere informazioni?)
2. Attiva le tue conoscenze di ambito tecnico e artistico: pittura murale e Street art; planimetria, gestione degli spazi, barriere architettoniche e soluzioni logistiche; colori e loro collegamento con le emozioni che suscitano.
3. Analisi del tempo di esecuzione, dei costi dei lavori (materiali), delle risorse umane necessarie e presentare un preventivo.
4. Pensa ad alcune attività/passatempi che reperi adatti alla socializzazione e a divertirsi insieme: se se vuoi, chiedi ai tuoi compagni un parere con un sondaggio.
5. Sviluppo del progetto con grafici, collage, fotomontaggi e modelli tridimensionali ambientati nello spazio del cortile
6. Pensa ai materiali, ai mobili, alle decorazioni: il budget deve essere il più economico possibile e ben documentato.
7. Ciò che importa è la creatività della tua idea, la capacità di coinvolgere e attrarre gli studenti in questo spazio, il modo in cui saprai inserirlo nel contesto della **nostra scuola salesiana**
8. Crea il prodotto finale: un modellino fisico a scala o un modellino virtuale dove far vedere il risultato del tuo progetto con l’immagine creata da te. Se scegli di realizzare un modellino 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
 - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte

08 - PROGETTA UN PARCO DIDATTICO A TEMA

1. **OBIETTIVO:** La Società Il pianeta delle idee www.creaparcotematico.com cerca nuove proposte per realizzare un parco tematico didattico nella tua regione. Realizza un progetto da presentare ai responsabili in cui unisci didattica, divertimento e cura per l'ambiente. Il tuo parco coinvolgerà bambini e adulti mettendo alla prova i loro sensi.

2. **PRODOTTO FINALE:** Un modellino 3D o una mappa interattiva o una brochure.

Crea il tuo progetto su un argomento che ti appassiona (musica, sport, arte, cinema, fumetti, storia, mitologia, geografia, scienza...) e presentalo sotto forma di modellino tridimensionale o mappa interattiva o brochure.

3. FASI DI LAVORO

FASI STANDARD

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.


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. Fai una ricerca e analizza come sono fatti i parchi a tema: spazi, servizi, attrazioni, ambientazione...
2. Fai una ricerca sui diversi argomenti e stili che trattano.
3. Scegli un argomento che veramente ti appassioni: la musica, lo sport, l'arte, il cinema, i fumetti, la storia, la mitologia, la geografia, la scienza...
4. Sull'argomento scelto pensa a un tema e fai una bozza cartacea di come vorresti il tuo parco. Alcuni esempi possono essere: la musica pop, il calcio (nello specifico può essere una determinata squadra), il cinema (scegli un genere: fantasy, horror, fantascienza, ...), un fumetto (il parco Astérix esiste già), un evento o un periodo storico (la seconda guerra mondiale, la rivoluzione industriale, preistoria...), la mitologia greca, le culture del mondo, il sistema solare.
5. Una volta deciso l'argomento e il tema, pensa alle parti che costituiranno il tuo parco e crea due tabelle come riportato negli Esempi 1 e 2:
6. Progetta le diverse attrazioni: disegna, inventa il nome, specifica a cosa si ispira, descrivi cosa fa, pensa all'età dei partecipanti...
7. Progetta i servizi: ristoranti, hotel, shop... e pensa al nome, alla decorazione, ai prodotti...
8. Per rendere l'esperienza educativa anche dal punto di vista linguistico, includi: cartelli e spiegazioni in doppia lingua (italiano + inglese o spagnolo), almeno un'attrazione che preveda sfide linguistiche (ad es., per avanzare nell'attrazione bisogna risolvere quiz o tradurre parole in inglese o spagnolo), menù e negozi con scritte in lingua straniera.
9. Pensa a una o più aree del parco ispirate a uno degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030
10. Crea o disegna la **mascotte** del tuo parco.
11. Crea il prodotto finale che, insieme alla **mascotte**, dovrai presentare ai responsabili della Società.
12. 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 1

Progettazione delle attrazioni

Disegno (a mano o digitale)	Nome dell'attrazione	Descrizione e dettagli
	<p>"Avventura Subacquea nei Caraibi"</p>	<p>Descrizione: Benvenuti a "Avventura Subacquea nei Caraibi", un'esperienza immersiva che ti porterà nel cuore delle acque cristalline e dei coloratissimi fondali marini dei Caraibi. Sali a bordo di un sottomarino tematizzato, dove ogni dettaglio è stato curato per replicare l'atmosfera di una vera esplorazione subacquea.</p> <p>Dettagli dell'attrazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sottomarino Interattivo: Gli ospiti entreranno in un sottomarino completamente tematizzato con finestre panoramiche che mostrano incredibili scenari marini creati tramite tecnologie avanzate di proiezione e realtà aumentata. ● Scoperta della Fauna Marina: Durante il viaggio, i visitatori potranno osservare una varietà di creature marine come pesci tropicali, tartarughe, delfini e forse anche un relitto sommerso. ● Narrativa Coinvolgente: Un narratore virtuale guiderà i passeggeri lungo il percorso, raccontando storie affascinanti e aneddoti sulla vita marina e i tesori nascosti dei Caraibi. ● Effetti Speciali: L'attrazione includerà effetti sonori e visivi realistici, come il movimento dell'acqua, le bolle e persino qualche spruzzo d'acqua per rendere l'esperienza più autentica. ● Zona Educativa: Al termine del viaggio, i visitatori potranno esplorare una zona educativa con informazioni sulla conservazione marina e l'importanza di proteggere gli ecosistemi dei Caraibi. ● Età dei partecipanti: Da 7 anni in su. ● Non adatto a:.....

Esempio 2:

Progettazione dei servizi

Disegno (a mano o digitale)	Tipo di servizio e nome	Descrizione e dettagli
	<p>Ristorante "El Caribe Encantado"</p>	<p>Questo ristorante offre un'atmosfera accogliente e vibrante che cattura la magia dei Caraibi, con piatti deliziosi che faranno viaggiare i tuoi sensi in una meravigliosa avventura culinaria.</p> <p>Esempio di menù:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ceviche di Gamberi con Avocado e Lime ● Pesce alla Griglia con Salsa Mango-Papaya ● Fagioli Neri alla Cubana ● Flan al Cocco ● Piña Colada

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, Shanghai, 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

1. 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
2. Calcola per iscritto le misure del plastico secondo la scala di riduzione scelta
3. Realizza il plastico usando materiali a tua scelta
4. 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 – CELEBRA UN ANNIVERSARIO

1. **OBIETTIVO:** organizza un'iniziativa per celebrare uno a tua scelta tra gli anniversari che ricorrono nel 2026 (puoi trovarne alcuni alle seguenti pagine: <https://tg24.sky.it/mondo/2025/12/31/anniversari-ricorrenze-2026#15> <https://www.orizzontescuola.it/2026-il-calendario-degli-anniversari-storici-culturali-e-sociali-che-interessano-il-mondo-della-scuola/>). 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

FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

1. Identifica l'anniversario da celebrare, motivando la tua scelta.
2. Scegli cosa vuoi realizzare per celebrare l'anniversario (album, libro, opera artistica, altro genere di iniziativa)
3. 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
5. Progetta almeno tre modalità di pubblicizzare la celebrazione dell'anniversario scelto
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 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 – REALIZZA UN MINI-DOCUMENTARIO

1. **OBIETTIVO:** Realizza un breve documentario cinematografico della durata di **4 minuti** su un tema a tua scelta che spazi tra l'**attualità** o un **tuo interesse personale** (es. un hobby, una passione, un fenomeno sociale, una ricerca storica o scientifica basata sulle tue curiosità, un luogo poco conosciuto che ritieni interessante). Dovrai sviluppare il progetto assumendoti la responsabilità della regia, curando gli aspetti creativi, tecnici e comunicativi. Il documentario dovrà essere narrato obbligatoriamente dalla **tua voce**, per dimostrare le tue capacità espositive e la padronanza delle conoscenze acquisite.
2. **PRODOTTO FINALE:** Un file video di 4 minuti e una presentazione orale del progetto supportata da elementi multimediali

3. FASI DI LAVORO

FASI STANDARD

1. Analisi personale della consegna: rileggi bene la consegna, facendo attenzione a rilevare tutte le sotto-richieste; valuta 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 e cosa ha attirato la tua attenzione verso questo tema.

FASI PROPRIE DI QUESTO PROGETTO

1. **Individuazione del tema:** scegli un argomento di attualità o legato alle tue conoscenze personali che desideri raccontare attraverso il linguaggio multimediale.
2. **Raccolta di materiali e testimonianze:** ricerca dati e contenuti visivi. Puoi includere:
 - Interviste: brevi interventi con esperti o persone coinvolte nel tema.
 - Immagini e video: riprese effettuate da te o materiali d'archivio.
3. **Creazione del copione e Storytelling:** stendi una scaletta dei momenti del documentario e scrivi il testo che leggerai come voce narrante.
4. **Grafiche e Animazioni:** inserisci elementi grafici (testi a video, tabelle o semplici animazioni) per illustrare in modo chiaro dati complessi o concetti chiave.
5. **Inclusione linguistica:** valorizza le tue competenze nelle lingue straniere (inglese o spagnolo) scegliendo tra una o più di queste modalità:
 - Sottotitolazione: inserisci i sottotitoli in lingua per una parte significativa del video.
 - Narrazione bilingue: registra una parte del commento audio (ad esempio l'introduzione o la conclusione) direttamente in lingua straniera.
 - Graphic News: inserisci dei "cartelli" o delle grafiche animate con testi e parole chiave in lingua che spieghino i passaggi cruciali del racconto.
6. **Montaggio e Post-produzione audio:** assembla i contenuti utilizzando software digitali (come Canva o CapCut). Cura con attenzione:
 - Musica e suoni: utilizza una colonna sonora e degli effetti sonori per enfatizzare i momenti chiave e coinvolgere lo spettatore.
 - Voce narrante: registra la tua voce assicurandoti che sia chiara e ben bilanciata con la musica.
7. **Riferimento a educazione civica:** inserisci nel racconto un riferimento a temi di educazione civica, sostenibilità o cittadinanza.
8. **Presenta il prodotto seguendo questa impostazione:**
 - ✓ Il perché della scelta di questo particolare progetto
 - ✓ Il perché della scelta del contenuto particolare (es. perché quel tema di attualità, perché quella passione personale, ecc.).
 - ✓ Illustrazione delle fasi di lavoro che hai seguito e motivazione delle scelte fatte (perché hai inserito proprio quell'intervista, come hai scelto la musica e quali strumenti di montaggio hai usato ecc...).
 - ✓ Realizzazione del prodotto finale: visione del documentario e giustificazione critica del risultato.