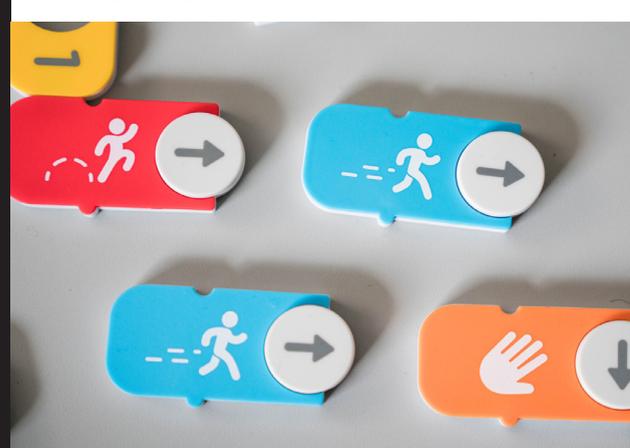
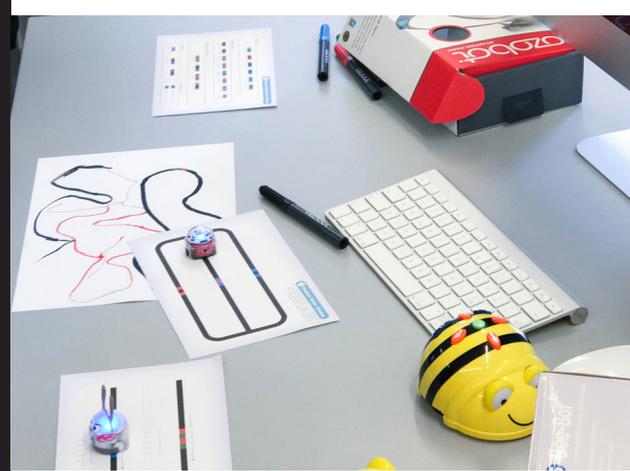


Progetto di *Fondazione  
Luigi  
Elerici*



**SKILLS TRAINING**<sup>®</sup>  
SPACE







**SKILLS TRAINING<sup>®</sup>**  
**S P A C E**

*Empower your skills, discover your future*

Laboratori di Empowerment delle competenze  
e di sviluppo del potenziale



# FORMAZIONE per L'EMPOWERMENT

La filosofia dello Skills Training Space®

Fondazione Luigi Clerici, dal 1972, **promuovere** l'empowerment delle competenze delle persone che si formano presso le sue 18 sedi lombarde, attraverso la costruzione di metodi e percorsi che permettano l'**espressione del loro potenziale**.

Il **processo educativo-formativo** rappresenta il contesto entro il quale **promuovere** lo **sviluppo** e la **valorizzazione delle risorse individuali**, in un processo di **apprendimento permanente**.

Fondazione Luigi Clerici contribuisce a costruire l'equipaggiamento di conoscenze, competenze e abilità essenziali per **creare il futuro** che ciascuno sogna.

Questo intento si traduce in occasioni formative che prevedono **risposte diversificate, metodologie, ambienti e strumenti di apprendimento flessibili**, nel **rispetto** dell'unicità di ciascuno, con il fine di promuoverne l'**integrazione** e il **benessere**.

All'interno del **dipartimento di Didattica Innovativa** di Fondazione Luigi Clerici nasce il progetto **Skills Training Space®**, uno spazio di opportunità esclusivo dove bambini, ragazzi e adulti possano far emergere le proprie abilità, passioni e vocazioni, grazie all'utilizzo di **strumenti tecnologici** guidati da un **approccio educativo centrato sulla persona**.

Skills Training Space® è un centro di **innovazione tecnologica** applicata all'educazione che si fonda sull'**apprendimento laboratoriale ed esperienziale**.

Un contesto di apprendimento per scoperta dove poter sperimentare e sviluppare le proprie skills, in linea con le raccomandazioni internazionali dell'Organizzazione Mondiale della Sanità in materia di **life skills** (OMS, 1992) e con la teoria delle **intelligenze multiple di Gardner** (1983; 2007).



# Cosa facciamo

L'obiettivo del nostro progetto



Skills Training Space® intende offrire **esperienze di apprendimento significativo** dedicate a bambini, giovani e adulti.

Le **nuove tecnologie** diventano uno strumento attraverso il quale potenziare le skill, con l'obiettivo di costruire un pool di competenze spendibili nella vita quotidiana e nel lavoro.

I **laboratori tecnologici**, costruiti secondo le più recenti **evidenze scientifiche** nel campo della **tecnologia educativa** e del **vocational coaching**, intendono offrire un contesto dove raccontare e scoprire le proprie passioni, sotto la guida di formatori esperti in tematiche educative e in linguaggi tecnologici.

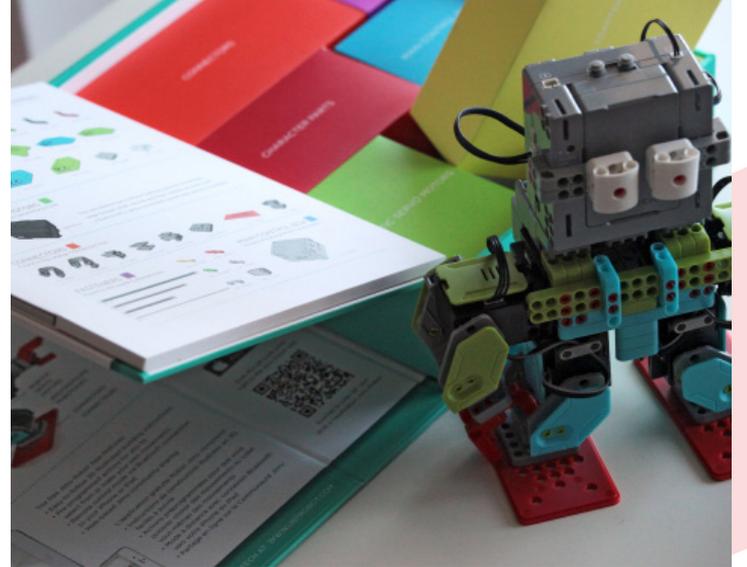
L'obiettivo principale è accompagnare ciascuno verso una maggiore conoscenza di se stesso e delle proprie abilità per costruire un percorso formativo, lavorativo e personale **in linea con le proprie risorse**.

Skills Training Space® è:

- un **laboratorio di empowerment** che favorisce lo sviluppo delle skill di bambini, ragazzi e adulti;
- un **centro di formazione e certificazione di competenze digitali** ed educative per formatori interessati ad acquisire un approccio didattico innovativo;
- un **servizio di orientamento** e accompagnamento ai processi di scelta, formativa, professionale e personale.

Skills Training Space®, marchio registrato di Fondazione Luigi Clerici, è un **progetto lungimirante e in continua evoluzione** che desidera favorire la **partecipazione attiva** della persona nella **scelta del proprio progetto di vita**, promuovendone il benessere cognitivo, emotivo, sociale e lavorativo.

Skills Training Space® prevede laboratori tecnologici e vocazionali, campus estivi, Academy, percorsi personalizzati, rivolti a tutti - bambini, ragazzi e adulti - in una prospettiva di **lifelong learning** (apprendimento permanente).





Aula Arancione



Aula Verde

# L'Ambiente

Movimento e Creatività

Gli spazi di Skills Training Space® sono **anticonvenzionali**. Attraverso l'uso delle tecnologie si inverte il tipico schema di insegnamento/apprendimento mediante la promozione del problem solving cooperativo e l'utilizzo di linguaggi digitali differenziati.

La (de)**strutturazione** dello spazio fisico di apprendimento diventa fondamentale per facilitare la generazione creativa di idee.

Skills Training Space® si compone di ambienti cooperativi che portano la firma di grandi brand tecnologici, come Samsung e Apple, caratterizzati da attrezzature e spazi flessibili che scompaiono per favorire il movimento e l'esplorazione libera.

Grazie all'ausilio delle nuove tecnologie, l'apprendimento diventa interattivo, collaborativo e pervasivo e la formazione assume confini flessibili.

La metodologia didattica di Skills Training Space® è laboratoriale e guidata dall'approccio learning by doing (imparare facendo), metodologia particolarmente adatta ad una educazione hands-on (mani in pasta), in cui il collegamento corpo-mente-pensiero è al centro.

Il modello adottato segue i seguenti step:

1. **esperienza concreta** (la persona mette in atto un'azione e ne vede l'effetto nella situazione specifica);
2. **osservazione e riflessione** (la persona comprende gli effetti sulla situazione specifica);
3. **concettualizzazione astratta** (la persona comprende il principio generale al quale sottostà la situazione specifica);
4. **sperimentazione in nuove situazioni** (la persona applica, in una nuova circostanza, il principio generale appreso).

L'apprendimento all'interno dello Skills Training Space®, è un processo di costruzione della conoscenza che avviene divertendosi!



In accordo con l'Organizzazione Mondiale della Sanità (1993; 2003), lo Skills Training Space® aiuta i ragazzi a sviluppare le loro:

## SKILLS COGNITIVE

**Presa di decisione**, la capacità di decidere in modo attivo valutando le possibili alternative e le conseguenze di ciascuna di esse.

**Problem solving**, la capacità di affrontare e risolvere in modo costruttivo i problemi della vita quotidiana.

**Pensiero critico**, la capacità di analizzare obiettivamente le informazioni e le situazioni valutando criticamente i diversi fattori di influenza.

**Pensiero creativo**, la capacità di trovare soluzioni originali rispondendo in maniera adattiva e flessibile alle situazioni della vita quotidiana.



## SKILLS SOCIALI

**Comunicazione efficace**, la capacità di esprimersi in modo appropriato alla situazione e all'interlocutore, sia a livello verbale sia a livello non verbale.

**Relazioni Interpersonali**, la capacità di instaurare e mantenere relazioni positive in ambito familiare ed extrafamiliare per ricevere e dare sostegno emotivo.

**Empatia**, la capacità di sentire e comprendere la vita di un'altra persona, le sue esigenze, i suoi sentimenti.



## SKILLS EMOZIONALI

**Gestione delle emozioni**, la capacità di riconoscere le proprie e altrui emozioni e di rispondervi in modo adeguato.

**Gestione dello stress**, la capacità di individuare gli stati di tensione e di rendersi conto degli effetti che tali stati producono, per imparare a regolarli.

**Autoconsapevolezza**, la capacità di conoscere se stessi, il proprio carattere, i propri punti di forza e di debolezza.

# Lo sviluppo delle INTELLIGENZE



**Linguistica** è la capacità di giocare con le parole, esprimere gli stessi significati in molti modi differenti, prendersi cura della forma e del contenuto di ciò che si desidera comunicare, sia attraverso la lingua scritta che parlata. È una intelligenza molto sviluppata nei poeti e negli scrittori.



**Logico-Matematica** è l'amore per le astrazioni, la capacità di pensare in maniera critica, dubitando di qualsiasi verità "preincartata". È questa la capacità dei matematici, dei fisici e degli scienziati, delle persone che sono in grado di giocare con le idee, creare ipotesi e categorie, di essere intuitivi e di confrontare il loro pensiero con i dati di realtà.



**Corporeo-Cinestetica** è la capacità di controllare i propri movimenti corporei, anche a fini espressivi e la capacità di manipolare abilmente oggetti. Le abilità di usare il corpo a fini espressivi e di manipolare gli oggetti. È questa una capacità essenziale per i mimi, per i ballerini, per gli artigiani e gli sportivi, e per tutti coloro che utilizzano il proprio corpo per comunicare, assieme oppure al di là delle parole.



**Spaziale** è la capacità di percepire il mondo visivo con precisione, analizzando le diverse relazioni spaziali tra oggetti e ricreando aspetti della propria esperienza visiva anche in assenza di stimoli fisici. Questa è un'intelligenza fondamentale per persone come scultori, topografi, pittori e sportivi di tutte le discipline.



**Musicale** è la capacità di coloro che hanno sempre "suoni in testa", note, melodie e canzoni che costituiscono una speciale modalità di cogliere ed elaborare il mondo. Persone come compositori e musicisti sono capaci di riconoscere, ricostruire e comporre brani musicali tenendo conto delle loro componenti essenziali: l'altezza, il timbro e il ritmo.



**Personale** che si declina in **interpersonale**, legata alla conoscenza degli altri e l'intelligenza **intrapersonale**, legata alla conoscenza di sé. La prima riguarda la capacità di comprendere gli altri, i loro stati d'animo e la loro personalità, e di regolare sulla base di queste, le relazioni. La seconda riguarda la conoscenza e comprensione di sé, dei propri affetti e del proprio modo di guardare il mondo.



*Queste risorse, cognitive, emotive e relazionali, che ciascuno di noi possiede sono in parte, frutto del nostro patrimonio genetico e delle interazioni con il nostro ambiente di vita, possono essere potenziate all'interno di esperienze formative create ad hoc.*

# I LABORATORI

A chi sono rivolti

Destinatari dei laboratori sono:

- **bambini** che vogliono conoscere le nuove tecnologie e accrescere le proprie capacità;
- **ragazzi** che devono scegliere il proprio percorso formativo o professionale e che necessitano di uno spazio di sperimentazione in cui sia facilitata la presa di decisione;
- **adulti** che desiderano riscoprire se stessi o riqualificarsi nel mondo del lavoro;
- **formatori** e **docenti** che vogliono approfondire le loro competenze metodologiche e tecnologiche, in modo da arricchire il loro metodo educativo.

I laboratori Skills Training Space® si differenziano per specificità dei partecipanti e obiettivi formativi.

L'offerta formativa di Skills Training Space® prevede:

- laboratori digitali per **bambini e ragazzi**;
- laboratori d'**orientamento per ragazzi** che stanno scegliendo la scuola secondaria di secondo grado;
- laboratori d'**orientamento post-diploma** per ragazzi che devono decidere l'indirizzo di studio universitario da intraprendere o il percorso lavorativo;
- laboratori **tecnici digitali** per **giovani e adulti** appassionati di nuove tecnologie che vogliono approfondire le loro passioni o trasferirle nel contesto lavorativo;
- **sessioni formative per docenti, insegnanti e formatori** che desiderano approfondire le loro competenze metodologiche e tecnologiche;
- **sessioni formative per genitori** che vogliono potenziare le loro competenze attraverso esperienze laboratoriali e/o approfondire temi legati al loro ruolo educativo;
- **laboratori per le famiglie** che desiderano divertirsi scoprendo le nuove tecnologie.

I laboratori Skills Training Space®, grazie alla loro flessibilità e trasportabilità, possono adattarsi a molti contesti, rendendo aule, uffici e luoghi d'incontro, degli spazi unici di apprendimento!



# LABORATORI PER BAMBINI E RAGAZZI

I laboratori Skills Training Space® si rivolgono a bambini e ragazzi di tutte le età (dalla scuola dell'infanzia, sino alla scuola secondaria) e possono essere personalizzati sulla base delle esigenze dei partecipanti, modulandone i livelli di complessità.

## CODING CON SWIFT E XCODE

Il laboratorio di Swift Playground è un viaggio di scoperta nel fantastico mondo del coding.

Il coding consente di imparare le basi della programmazione informatica, di “dialogare” con la macchina, di impartire comandi in modo semplice e intuitivo.

L'intento educativo di queste tecnologie non è formare una generazione di futuri programmatori ma promuovere il pensiero computazionale che consiste nella capacità di risolvere problemi applicando la strategia migliore per arrivare alla soluzione.

A partire da Swift Playground, il laboratorio consentirà ai partecipanti di mettere alla prova le loro capacità logiche, di analisi delle situazioni e di risoluzione di problemi, in contesti di apprendimento flessibili e di complessità crescente.

Ogni bambino e ogni ragazzo potrà imparare a programmare per avere in futuro l'opportunità di creare qualcosa di grande.

**Tempi:** 5 incontri da 1 ora.

**Strumenti:** ogni partecipante avrà a disposizione un iPad di ultima generazione e l'applicazione di Swift Playground comprensiva di tutti i contenuti didattici.

### **SKILL in gioco**

**Skill cognitive:** presa di decisione; problem solving; pensiero critico e pensiero creativo.

**Skill emotive:** gestione delle emozioni; gestione dello stress.

**Skill relazionali:** comunicazione efficace.

**Intelligenze:** logico-matematica; linguistica.

### **Programma**

*Giorno 1:* basi di coding; sequenze; loop; bugging e debugging; eventi e azioni; composizioni e decomposizioni.

*Giorno 2:* funzioni; comandi condizionali; cicli; input e output.

*Giorno 3:* variabili; tipi; parametri.

*Giorno 4:* liste; creazione di mondi.

*Giorno 5:* programmare giochi.

## ROBOTICA EDUCATIVA

Nel laboratorio di robotica educativa, l'apprendimento di nuove skill avviene attraverso il gioco, la scoperta, l'emozione e il ragionamento. Utilizzare robot per imparare a progettare e programmare sistemi complessi, genera curiosità e stimola la creatività e la motivazione all'apprendimento.

Attraverso la robotica si educa all'autonomia nell'affrontare problemi e nell'imparare a risolverli, pianificando strategie. L'utilizzo di robot potenzia le abilità visive e spaziali e permette di affinare le capacità di interazione con organismi non umani. Il laboratorio è un percorso "alla scoperta della robotica" basato sulla cooperazione e finalizzato alla programmazione del proprio robot.

Gli strumenti utilizzati rispondono a livelli di complessità crescente e vanno da BEE-BOT, OZOBOT, SPHERO, LEGO WEDO 2.0, MINDSTORM, EV3, JIMU, Droni, fino ad Arduino.

**Tempi:** 5 incontri da 1 ora.

**Strumenti:** ogni partecipante avrà a disposizione un iPad di ultima generazione, robot e applicazioni correlate: Bee-Bot e Blue Boot; Ozobot kit e ozobot EVO; Sphero SPRK; Lego education WEDO 2.0; Lego education macchine motorizzate semplici; Lego education energie rinnovabili; Mindstorms EV3; Lego Mindstorms Education NXT; Lego Mindstorms education EV3; Jimu Robot; Jimut robot explorer level; Minidrone Rolling Spider... e molto altro!

### **Skill in gioco**

**Skill cognitive:** presa di decisione; problem solving; pensiero critico.

**Skill emotive:** gestione dello stress.

**Skill relazionali:** relazioni interpersonali; empatia; comunicazione efficace.

**Intelligenze:** logico-matematica; corporeo-cinestetica; personale; spaziale; musicale.

**Programma:**  
**APPROCCIO ALLA ROBOTICA EDUCATIVA PER LA SCUOLA PRIMARIA**

*Giorno 1:* Introduzione: attività a corpo libero; il primo algoritmo; robots; deframmentazione e comandi.

*Giorno 2:* BEE-BOT e BLUE-BOT: quadranti, istruzioni, bug e debugging; programmino BEE-BOT e BLUE-BOT; un percorso nella matematica e nella geometria; BEE-BOT e BLUE-BOT scoprono le lingue.

*Giorno 3:* Ozobot e Ozobot Evo: robots "line followers"; impariamo i codici di colore; programmino Ozobot con l'iPad; disegniamo i percorsi e i codici di Ozobot; la sfida di Ozobot; classifica finale.

*Giorno 4:* Sphero SPRK: introduzione alla programmazione a blocchi con iPad e Tickle; realizziamo un percorso ad ostacoli per Sphero; sfida di programmazione con Sphero; classifica finale.

*Giorno 5:* Lego Wedo 2.0: sensori di movimento; sensori tilt; primi progetti; macchine motorizzate semplici.

**LEGO WEDO 2.0 PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

*Giorno 1:* Introduzione: sonde spaziali, satelliti e droni; realizziamo "Milo", la nostra sonda; sensori di movimento; sensori tilt; cooperazione.

*Giorno 2:* Velocità e Accelerazione: costruzione macchina da corsa; sensori; programmazione; test e condivisione progetto.

*Giorno 3:* Progetto Ingegneristico Strutture Antisismiche: costruzione della struttura robusta; sensori; Programmazione; test e condivisione progetti.

*Giorno 4:* Progetto Piante E Insetti Impollinatori: costruzione fiore e insetto; sensori; programmazione; condivisione del progetto.

*Giorno 5:* Organizzazione Missione Salvataggio: costruzione elicottero di salvataggio; sensori; programmazione; test e condivisione progetto.

**ROBOTICA EDUCATIVA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO**

*Giorno 1:* Jimu: Introduzione teorica; Costruzione; Prove azioni; Individuazione musica e ritmo; Programmazione "Jimu dance"; Esibizione e condivisione progetto.

*Giorno 2:* Jimu Robot Explorer Level: Introduzione teorica; Costruzione; Programmazione azioni.

*Giorno 3:* DroniRolling spider: Introduzione teorica all'utilità dei droni; Azioni di volo; Mappe di volo; Decollo e comandi di controllo; Video e foto aeree.

*Giorno 4:* Ozobot e Ozobot Evo: Robots "line followers"; Impariamo i codici di colore; Programmino Ozobot con l'iPad; disegniamo i percorsi e i codici di Ozobot; La sfida di Ozobot; Classifica finale.

*Giorno 5:* Sphero SPRK: introduzione alla programmazione a blocchi con iPad e Tickle; realizziamo un percorso ad ostacoli per Sphero; sfida di programmazione con Sphero; classifica finale.

**ROBOTICA EDUCATIVA AVANZATA CON MINDSTORMS EV3 PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO**

*Giorno 1:* Robotica Base: panoramica di programmazione; costruzione modello; configurazione a blocchi; approfondimento.

*Giorno 2:* Informatica: panoramica di programmazione; costruzione modello; configurazione a blocchi; giroscopio; approfondimento.

*Giorno 3:* Scienze: data logging; costruzione modello; configurazione a blocchi; oscilloscopio; approfondimento.

*Giorno 4:* Matematica: panoramica di programmazione; costruzione modello; configurazione a blocchi; funzioni matematiche.

*Giorno 5:* Tecnologia e Ingegneria: panoramica di programmazione; costruzione modello; configurazione a blocchi; funzioni matematiche; motori e sensori.

## MUSICA DIGITALE

La musica è un linguaggio universale, grazie al quale tutti possono esprimersi in modo libero e creativo.

Il laboratorio di musica digitale darà a tutti, dai più grandi ai più piccoli, l'opportunità di scoprire e allenare la propria passione e il proprio talento. L'unico limite alla creatività sarà solo la propria immaginazione.

Un viaggio nella storia, nella cultura della musica attraverso l'utilizzo di strumenti musicali reali e digitali che permetteranno a bambini e ragazzi, di sperimentare un vasto repertorio di generi musicali.

Imparare a comporre, suonare, registrare, campionare e realizzare gli arrangiamenti per produrre un proprio brano musicale, diventerà un'esperienza appassionante, supportata dall'utilizzo di Apple GarageBand per iOS.

**Tempi:** 5 incontri da 1 ora.

**Strumenti:** ogni partecipante avrà a disposizione un iPad con iOS 10 o successivo; GarageBand vers. 2.2.2 o successiva.

### **Skill in gioco**

**Skill cognitive:** pensiero creativo.

**Skill emotive:** gestione delle emozioni.

**Skill relazionali:** empatia; comunicazione efficace.

**Intelligenze:** linguistica; musicale.

### **Programma**

#### **APPROCCIO ALLA ROBOTICA EDUCATIVA PER LA SCUOLA PRIMARIA**

*Giorno 1:* Introduzione alla Musical Composition: esploriamo l'App Garage Bnad e usiamo i loop.

*Giorno 2:* Narrative soundscape: creiamo un passaggio sonoro per il racconto di una storia.

*Giorno 3:* My first song: analisi, comprensione e composizione nella forma AB.

*Giorno 4:* Ringtone 1: analisi delle caratteristiche fondamentali di una suoneria e composizione originale della propria suoneria.

*Giorno 5:* Ringtone 2: mixaggio ed esportazione del progetto

## IMPARARE A PROGRAMMARE

Un laboratorio tutto dedicato alla programmazione che prevede molteplici attività che vanno da giochi a corpo libero unplugged, utili a far comprendere il significato di comando, istruzione e algoritmo, passando poi per le attività di programmazione tramite strumenti didattici destinati ai giovani in età scolare (OSMO CODING, CODE.ORG, SCRATCH e MINECRAFT) per apprendere, divertendosi, concetti complessi come i cicli, le funzioni, i comandi condizionali e il debugging.

Grazie al laboratorio di programmazione supportato dalla tecnologia MICROSOFT, i giovani saranno in grado di programmare in autonomia un videogioco frutto della loro fantasia e abilità, che potranno condividere con la famiglia e gli amici.

**Tempi:** 5 incontri.

**Strumenti:** ogni partecipante avrà a disposizione un iMac 24" e un iPad, oltre a programmi come: Osmo coding; Code.org; Scratch 2.0; Minecraft education.

### **SKILL in gioco**

**Skill cognitive:** presa di decisione; problem solving; pensiero creativo; pensiero critico.

**Intelligenze:** logico-matematica; corporeo-cinestetica; spaziale.

### **Programma**

*Giorno 1:* Introduzione: introduzione alla programmazione a blocchi; Osmo coding.

*Giorno 2:* code.org: la programmazione a blocchi; - concetti base di comandi istruzioni, cicli, funzioni e comandi condizionali; programmazione di risoluzione di labirinti.

*Giorno 3:* Scratch: la programmazione a blocchi; concetti base di comandi istruzioni, cicli, funzioni e comandi condizionali; programmazione di un proprio videogioco.

*Giorno 4:* Minecraft Code.org (2 ore circa): azioni e personaggi; programmare i personaggi di Minecraft.

*Giorno 5:* Swift Playground (2 ore circa): basi di coding con Swift Playground; il mondo di Byte.

## REALTÀ VIRTUALE

Contenuti esclusivi accompagneranno bambini e ragazzi alla scoperta di una tecnologia che aprirà una finestra sul loro futuro!

La realtà virtuale stimola la partecipazione attiva delle persone alla creazione della propria conoscenza.

L'esperienza in ambienti virtuali permette di conoscere il mondo attraverso un apprendimento senso-motorio, più rapido di quello simbolico, tipico degli ambienti scolastici tradizionali.

La realtà virtuale aumenta il coinvolgimento emozionale e l'immersività nell'esperienza oltre ad offrire la possibilità di riflettere sui propri processi cognitivi.

All'interno del laboratorio sarà possibile esplorare nuovi mondi virtuali applicati a numerosi settori scientifici e professionali grazie alla tecnologia SAMSUNG e ai visori VR GEAR.

**Tempi:** 5 incontri da 1 ora.

**Strumenti:** ogni partecipante avrà a disposizione un Samsung galaxy S7" o successivo, e ad ogni gruppo verrà fornito un Samsung Galaxy TAB A e una Gear 360° (videocamera), Virtours Creator e Virtours.

### SKILL in gioco

**Skill cognitive:** presa di decisione; problem solving; pensiero creativo; pensiero critico.

**Skill emotive:** gestione delle emozioni.

**Skill relazionali:** empatia; comunicazione efficace.

**Intelligenze:** artistica-visiva; cinesica; comunicazione e relazioni.

### Programma

*Giorno 1:* presentazione della realtà virtuale; introduzione della realtà virtuale e stesura del progetto.

*Giorno 2:* utilizzo smartphone; utilizzo tablet; introduzione all'utilizzo della piattaforma.

*Giorno 3:* utilizzo della piattaforma; utilizzo della video camera 360°.

*Giorno 4:* realizzazione di un Virtual Tour.

*Giorno 5:* conclusione e condivisione progetto Virtual Tour.



LABORATORI DI  
ORIENTAMENTO



# TIC-TAC TIC-TAC L'ORA SI AVVICINA

Le scuole stanno per avviarsi alla conclusione. La domanda rimbalza tra i banchi: "Che cosa farò dopo la scuola media?" In prossimità della scelta della scuola superiore, i ragazzi si trovano a fare i conti con dubbi, aspettative, test di orientamento, consigli. Tutti si sono fatti la stessa domanda almeno una volta nella vita: "Cosa farò da grande?". Nessuno quasi, pensa a come ci arriverà.

Skills Training Space® inverte la rotta!

## OBIETTIVI

I laboratori d'empowerment dello Skills Training Space® rispondono al bisogno di capire come funzioniamo, quali sono le nostre skill, come affrontiamo le sfide quotidiane, come risolviamo problemi, come regoliamo le nostre emozioni e come viviamo le nostre relazioni.

Comprendere meglio se stessi è il punto di partenza per fare scelte consapevoli, in linea con le nostre inclinazioni.

Skills Training Space® desidera accompagnare i ragazzi e le loro famiglie durante il delicato passaggio dalla scuola media a quella superiore, non dicendo loro cosa dovranno diventare da grandi ma con quale "equipaggiamento" partono per questo meraviglioso viaggio di scoperta.

## DESTINATARI DEI LABORATORI

studenti delle scuole secondarie di primo grado e le loro famiglie.

## TEMPI

3 incontri laboratoriali, di cui il primo e il terzo di 2.00 ore, il secondo di 1.30 ora. È previsto un incontro di restituzione con la famiglia.



Durante il primo incontro verranno sviluppate le **skill cognitive**, risolvere i problemi, prendere decisioni, pensiero critico, pensiero creativo.

I partecipanti affronteranno attività in cui dovranno risolvere problemi individuando soluzioni creative, considerando punti di vista differenti e prendendo decisioni autonomamente oppure in gruppo.

Durante il secondo incontro verranno sviluppate le **skill emotive**, consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress. I partecipanti simuleranno situazioni di vita reale o immaginata, in cui dovranno mettere in scena delle emozioni, riconoscerle, celarle, trovare strategie innovative per gestire eventi stressanti, essere consapevoli di ciò che accade dentro di loro.

Durante il terzo incontro verranno sviluppate le **skill relazionali**, empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci. I partecipanti dovranno affrontare il loro modo di relazionarsi agli altri, mettendo in gioco competenze e abilità di comunicazione e comprensione dei pensieri e delle emozioni altrui, per imparare ad intessere e mantenere relazioni significative o ad affrontare in modo costruttivo eventuali relazioni conflittuali.

### ASSESSMENT

Durante il primo incontro, il ragazzo affronterà un quiz digitale il cui esito sarà un profilo delle proprie life skills.

Lo stesso profilo alla fine del percorso potrà essere integrato alla luce delle nuove competenze che il ragazzo sentirà di avere acquisito e che i suoi compagni di viaggio, gli riconosceranno.

Verrà inoltre chiesto ai ragazzi di esprimere il loro grado di piacevolezza per l'esperienza.

Un ultimo incontro sarà destinato alla restituzione e alla discussione dell'esperienza con il ragazzo e con la sua famiglia.



LABORATORI  
DI DIDATTICA  
INNOVATIVA

## DESTINATARI

I laboratori di didattica innovativa sono rivolti a docenti, educatori e formatori che desiderano acquisire competenze certificate Skills Training Space® nel settore digital per integrare ed innovare il loro approccio didattico educativo.

Il progetto Skills Training Space® aspira a diventare accessibile per tutti, in termini di spazio e di tempo.

Per questo motivo, la formazione per docenti viene erogata anche a distanza, sotto forma di Webinar.

A questo proposito, Skills Training Space® sta innovando e ampliando la sua offerta formativa per rispondere a tutte le esigenze educative e metodologiche dei docenti che quotidianamente affrontano le sfide di una didattica sempre più rivoluzionaria.

## TEMPI

I laboratori avranno durata di 8 ore totali (suddivisibili in 4 incontri da 2 ore oppure in 2 incontri da 4 ore), personalizzabili in termini di difficoltà, sulla base delle esigenze dei docenti.

Basi di coding per la  
didattica:

UN NUOVO  
APPROCCIO ALLO  
SVILUPPO DEL PENSIERO  
COMPUTAZIONALE

**Obiettivi formativi:** il laboratorio promuove l'impiego di learning strategies innovative per incrementare conoscenze e abilità di docenti e formatori in merito all'introduzione di strumenti tecnologici di coding per sviluppare il pensiero computazionale.

Il laboratorio intende offrire l'opportunità di declinare la didattica in progetti che favoriscano il ragionamento analitico, attivando negli ragazzi le capacità di risolvere problemi in maniera creativa ed efficace. In questo modo, ogni ragazzo sperimenterà modalità personalizzate e divertenti di apprendimento, ideando, programmando e testando il risultato della propria attività di coding.

**Contenuti:** basi di programmazione a blocchi; riconoscimento e utilizzo di cicli, bug, debugging, comandi condizionali e funzioni, per fare coding; capacità di programmare un prodotto multimediale.

**Competenze professionali in uscita:** sapere declinare la didattica in progetti che favoriscano il pensiero computazionale; sapere introdurre strumenti di lavoro che impieghino il coding per lo sviluppo del pensiero computazionale; sapere creare applicazioni semplici, fare simulazioni, utilizzare il codice per applicare le tecniche del pensiero computazionale alla propria disciplina di insegnamento.

Robotica Educativa:  
progetti di sviluppo  
delle competenze

**SCIENTIFICHE,  
TECNOLOGICHE,  
INGEGNERISTICHE E  
LOGICO-MATEMATICHE**

Generazione  
Digitale:

**NUOVI STILI  
COGNITIVI**

**Obiettivi formativi:** il laboratorio è un percorso alla scoperta della robotica, in un'ottica creativa basata sulla cooperazione e sulla collaborazione alla costruzione del proprio robot e alla programmazione dello stesso.

Il laboratorio intende fare in modo che gli insegnanti e i formatori imparino ad utilizzare la robotica educativa come strumento in grado di aumentare la motivazione e il coinvolgimento e favorire l'apprendimento *learner-centered*, le abilità di *problem-solving*, la creatività, la curiosità e il lavoro di squadra negli alunni e negli studenti.

**Contenuti:** basi di robotica calate in un progetto scientifico-matematico/ingegneristico; competenze di utilizzo di rotori, sensori, connettori e componenti; capacità di costruire e programmare un robot a scopo didattico.

**Competenze professionali in uscita:** sapere declinare la didattica in progetti che favoriscano il pensiero computazionale; sapere utilizzare semplici kit di costruzione e programmazione a scopo didattico; sapere impiegare progetti didattici finalizzati all'apprendimento delle basi di robotica e di programmazione.

**Obiettivi formativi:** il laboratorio intende promuovere nei docenti e nei formatori l'acquisizione di competenze necessarie a predisporre ed erogare interventi scolastici adeguati agli stili di apprendimento degli studenti, che tengano conto del nuovo contesto culturale caratterizzato dal "digitale". Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno modificato in maniera radicale la forma mentis delle nuove generazioni. Di fronte ad un cambiamento culturale epocale è necessario che i docenti adottino nuove metodologie didattiche per favorire un apprendimento adeguato ai nuovi stili cognitivi dei giovani.

Il laboratorio fornirà un inquadramento teorico ma soprattutto spunti operativi per rinnovare le strategie didattiche dei docenti e renderle più efficaci, coinvolgenti e soprattutto accessibili a tutti.

**Contenuti:** il mito dei "nativi digitali"; come le tecnologie cambiano i processi cognitivi; nuove strategie didattiche per nuove generazioni.

**Competenze professionali in uscita:** saper progettare la didattica con strumenti e metodologie innovative; saper utilizzare metodologie e tecnologie adatte ai nuovi stili cognitivi; saper rispondere in maniera adeguata alle esigenze degli studenti che vivono in un contesto culturale caratterizzato dal "digitale".

Impostare e gestire  
un corso secondo  
il metodo  
**FLIPPED**

Introduzione  
alla didattica con  
**DISPOSITIVI  
MOBILI/TABLET**

Didattica con  
la LIM

**Obiettivi formativi:** il laboratorio intende promuovere l'apprendimento di una metodologia per l'integrazione della LIM nelle attività d'aula, quale opportunità per ripensare l'insegnamento e innovare la didattica.

**Contenuti:** oltre il proiettore - cenni generali sullo strumento; impostare una lezione che preveda l'utilizzo della LIM; strumenti online integrativi ed elaborati didattici creati per/con la LIM.

**Competenze professionali in uscita:** comprendere e saper sfruttare al meglio le potenzialità della LIM; saper individuare software e risorse online idonee all'uso con la LIM; saper progettare e gestire una lezione che abbia al proprio centro l'uso della LIM; creare librerie di risorse multimediali, ipertestuali ed interattive, facilmente recuperabili e immediatamente utilizzabili dagli studenti.

**Obiettivi formativi:** il laboratorio intende promuovere l'apprendimento di metodologie per l'utilizzo e l'integrazione di dispositivi mobili/tablet nelle attività didattiche. In questo modo sarà possibile innovare spazi, modi e tempi di insegnamento e dell'apprendimento.

**Contenuti:** cosa si intende per didattica mobile e come questa influenza i processi cognitivi ed il metodo didattico; case history: successi e insuccessi; didattica mobile e successo formativo: presupposti, condizioni, difficoltà.

**Competenze professionali in uscita:** comprendere e saper sfruttare al meglio le potenzialità dei dispositivi mobili/tablet; saper progettare e gestire una lezione che abbia al proprio centro l'uso dei dispositivi mobili/tablet; saper individuare software e risorse online adeguate all'uso con dispositivi mobili/tablet.

**Obiettivi formativi:** il laboratorio intende fornire ai docenti presupposti teorici e metodologici nonché suggerimenti tecnici per impostare una lezione o corso applicando il metodo della flipped classroom. Questo approccio ribalta i tempi e gli spazi dell'apprendimento: a casa gli studenti vengono introdotti all'argomento tramite la visione di video tutorial o materiali introduttivi preparati dall'insegnante mentre in classe i ragazzi lavorano a piccoli gruppi su esercizi a livelli diversificati o alla creazione di prodotti didattici. Il corso guiderà i docenti nell'impostazione di questo tipo di didattica, alternativa rispetto alla lezione frontale. **Contenuti:** flipped classroom: presupposti teorici; Progettare un intervento didattico Flipped; Realizzare un intervento didattico flipped: la preparazione dei materiali (spunti, risorse, software, apps).

**Competenze professionali in uscita:** saper progettare la didattica secondo criteri innovativi; saper comprendere e sfruttare al meglio le potenzialità di video e tutoriali; saper utilizzare strumenti idonei alla preparazione del materiale didattico; saper gestire la classe differenziando le attività didattiche.

Metodologia  
innovativa e  
contenuti interattivi  
per le **MATERIE  
UMANISTICHE,  
SCIENTIFICHE e  
LINGUISTICHE**

Relazionare  
strumenti di  
verifica  
**INTERATTIVI**

Tecnologie per  
l'integrazione  
**BES e DSA**

**Obiettivi formativi:** il laboratorio si pone l'obiettivo di far acquisire agli insegnanti una serie di spunti metodologici e di strumenti di lavoro per progettare e condurre attività didattiche innovative nell'ambito della propria area disciplinare. Verranno presentate applicazioni e strumenti atti ad impostare le lezioni in modo nuovo ed efficace.

**Contenuti:** strategie didattiche e strumenti innovativi; fonti online e risorse; impostazione di una lezione tematica e dei relativi materiali.

**Competenze professionali in uscita:** saper individuare metodologie idonee alla trattazione dei contenuti umanistici; saper individuare e suggerire alcune fonti innovative e di qualità per lo studio delle materie umanistiche; saper preparare materiali didattici che favoriscano un nuovo approccio alle discipline umanistiche.

**Obiettivi formativi:** il laboratorio intende potenziare le competenze di docenti e formatori nell'impiegare efficacemente metodologie, strumenti e strategie didattiche per favorire e facilitare l'apprendimento degli utenti con DSA e BES e garantire a ciascun allievo il proprio personale successo formativo. Si discuteranno spunti metodologici e di strumenti di lavoro per facilitare l'apprendimento, coinvolgendo gli studenti con DSA e BES.

**Contenuti:** nozioni base sui DSA e sui BES; modalità di apprendimento in alunni con DSA e BES; metodologie, strumenti e strategie didattiche per supportare l'attività didattica con alunni con DSA e BES; applicazioni consigliate per la didattica inclusiva.

**Competenze professionali in uscita:** saper individuare le difficoltà dei propri studenti ed agire nel modo più idoneo a supporto; conoscere nuovi strumenti ed app che possono facilitare l'inclusione; conoscere nuove strategie didattiche e metodi di gestione della classe che tengano conto di bisogni specifici degli alunni.

**Obiettivi formativi:** le nuove tecnologie impongono una riflessione sui criteri e contenuti della valutazione che si riflettono nelle modalità di valutazione. Il laboratorio intende fornire ai docenti e ai formatori le competenze per utilizzare software e applicazioni per realizzare quiz, questionari e strumenti di verifica interattivi.

**Contenuti:** criteri e tecniche di valutazione; esempi di strumenti online ed applicazioni per la realizzazione di sondaggi, quiz, questionari, competizioni interattive; uso e sperimentazione di strumenti per la progettazione di materiale didattico.

**Competenze professionali in uscita:** comprendere e scegliere i vari criteri e metodi di valutazione degli apprendimenti; comprendere e scegliere i vari criteri di valutazione delle competenze - predisporre strumenti di verifica interattivi.

La realtà virtuale:  
**CREARE** ed  
**ESPLORARE**  
**NUOVI MONDI**

Sistemi cloud al  
servizio dei docenti:  
**COSA SONO E**  
**COME UTILIZZARLI**

Creare Video  
**DIDATTICI**

**Obiettivi formativi:** il laboratorio intende fare conoscere le potenzialità dei sistemi cloud per la didattica e la formazione collaborativa. Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione permettono ai docenti di collaborare in modo sempre più efficace, in presenza ma anche a distanza. Tramite i sistemi cloud, attraverso apposite piattaforme, applicazioni e strumenti online gli insegnanti e i formatori possono condividere idee, scrivere documenti in modo collaborativo, scambiarsi file, prodotti multimediali e prospetti aggiornati a vantaggio della programmazione didattica.

**Contenuti:** il cloud computing a scuola; utilizzare il cloud per il brainstorming e la progettazione; creare un documento collaborativo; condividere file tramite strumenti cloud. Competenze professionali in uscita: saper utilizzare il cloud per la condivisione di informazioni, file, materiale multimediale a vantaggio dell'erogazione degli interventi formativi; saper creare ed organizzare un documento per la modifica collaborativa; saper progettare interventi didattici sfruttando le potenzialità del cloud

**Obiettivi formativi:** il laboratorio desidera far comprendere a docenti e formatori le potenzialità del video come strumento didattico per la trasmissione ed acquisizione dei contenuti. Attraverso un linguaggio immersivo e multimediale come, i docenti saranno in grado di coinvolgere gli studenti nella co-costruzione e condivisione della conoscenza e li guideranno nella realizzazione di divertenti video didattici.

**Contenuti:** come fare per": i video-tutorial in rete e il loro impiego nella didattica; "video per imparare": documentare i processi e narrare storie; prove pratiche: basi di storyboard, basi di riprese e montaggio; illustrazione di alcune app ed applicativi per la realizzazione di video didattici.

**Competenze professionali in uscita:** saper comprendere utilità ed impieghi dei video per la didattica; saper realizzare brevi e semplici video didattici.

**Obiettivi formativi:**

il laboratorio desidera introdurre docenti e formatori all'utilizzo della realtà virtuale nei contesti di apprendimento. L'esperienza in ambienti virtuali permette di conoscere il mondo attraverso un apprendimento senso-motorio, più rapido di quello simbolico, tipico degli ambienti scolastici tradizionali e per questo motivo aumenta il coinvolgimento emozionale e l'immersività nell'esperienza oltre ad offrire la possibilità di riflettere sui propri processi cognitivi.

**Contenuti:**

introduzione della realtà virtuale; utilizzo di smartphone, tablet e piattaforme per la realtà virtuale; utilizzo della video camera 360°; realizzazione di virtual tour; applicazioni dei virtual tour nella didattica.

**Competenze professionali in uscita:**

saper comprendere e utilizzare virtual tour per la didattica; saper realizzare virtual tour.

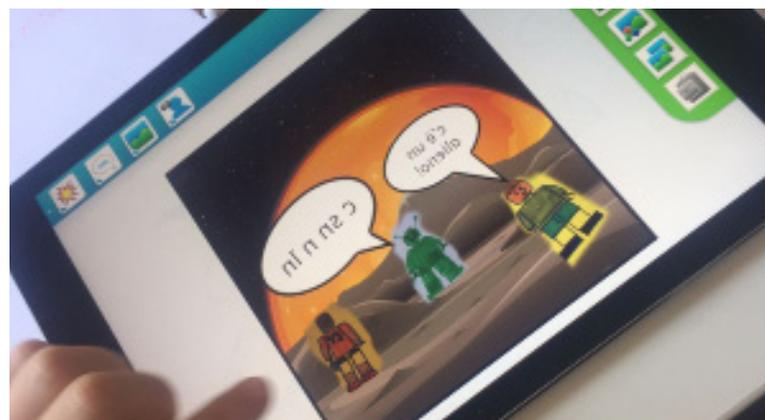
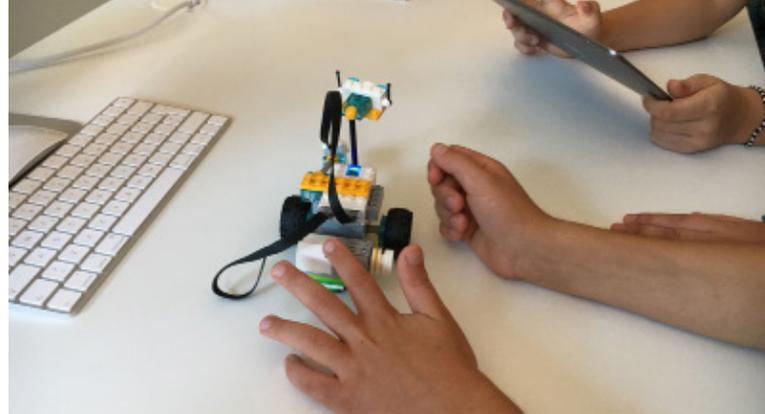


# SKILLS TRAINING<sup>®</sup> SPACE

I laboratori Skills Training Space<sup>®</sup> offrono molte altre occasioni di formazione in:

- Didattica motivazionale
- Editoria Multimediale
- App smashing nella didattica
- Google for Education
- Alfabetizzazione alle tecnologie didattiche
- Creare e-book
- Creare podcast didattici
- Insegnare con la suite Microsoft Office 365 (per qualsiasi tipo di tablet, MAC o PC)
- Progettare e gestire corsi in e-learning
- Utilizzare piattaforme per la didattica
- Strumenti digitali per la collaborazione tra docenti e la co-progettazione

...e molte altre soluzioni personalizzate.  
Vieni a scoprire il nostro progetto!



# LABORATORI PER I GENITORI



Il centro di Empowerment, Skills Training Space® di Fondazione Luigi Clerici, desidera accompagnare i genitori nella costruzione del loro ruolo educativo, equipaggiandoli dei migliori strumenti per affrontare le sfide della nostra società.

I laboratori di approfondimento che Skills Training Space® organizza, riguardano i seguenti temi:

- genitorialità nell'era digitale: relazioni educative nei tempi che cambiano;
- bullismo e cyberbullismo: istruzioni per il "disuso";
- nuovi compiti evolutivi per nuovi giovani: generazioni a confronto sul tema della crescita;
- girovagare in rete: rischi reali o virtuali?
- relazioni genitoriali efficaci: le condizioni che facilitano la crescita nella relazione educativa;
- gestire i conflitti: abbiamo bisogno di genitori autorevoli?
- "compiti sì, compiti no?": modalità e strumenti per accompagnare il percorso di apprendimento del proprio figlio a casa;
- Genitori e DSA: "istruzioni per l'uso";
- "A casa ho un figlio che...": il ruolo dei genitori nel supportare i ragazzi con bisogni educativi speciali.

... e molte altre possibilità che un team specializzato di educatori, psicologi e formatori, può offrire e costruire insieme a te!

Grazie alla collaborazione con importanti brand tecnologici come Apple, Samsung e Microsoft, Skills Training Space® organizza delle formazioni per educatori, formatori e appassionati di innovazione!

All'interno dei laboratori Skills Training Space® si svolgono corsi di metodologia didattica e innovativa e nuove tecnologie, che qualificano le competenze acquisite dai partecipanti e li certificano animatori digitali, Skills Training Space®.

A seconda della formazione che ciascuno sceglierà di seguire, si diventerà un animatore digitale Beginner, Intermediate, Advanced! Uno spazio esclusivo viene riservato ai nostri Skills Training Space® Teacher Ambassador.

## IL NOSTRO TEAM

### Teacher Ambassador



**Isabella Baldi**

Fisica "in pectore", specializzata nella progettazione e applicazione di percorsi didattici e metodi di apprendimento personalizzati. Uso le nuove tecnologie per appassionare gli studenti a ciò che apprendono e motivarli ad utilizzarlo criticamente nella loro vita quotidiana!

### Animatori Digitali Advanced



**Cristina Barutta**

Estroversa, dinamica, sognatrice. Sono un'amante della tecnologia e dei colori. Mi descrivono come un vulcano di energia e creatività...è davvero difficile non divertirsi nei miei laboratori



**Davide Di Bernardo**

Riflessivo, metodico, tecnologico "di indole". Insaziabile appassionato delle nuove tecnologie, sono un curioso scopritore di nuovi modi di imparare e divertirsi con il digitale!

### Animatori Digitali Beginner



**Vanessa Bellini**

Studentessa di Psicologia, equilibrata, razionale e determinata. So ascoltare con disponibilità ed empatia. Amo sperimentarmi in avventure dove posso incontrare l'altro con i suoi bisogni e con le sue risorse, aiutandolo a crescere, proprio come i laboratori Skills Training Space®!



**Ilaria Cassotti**

Studentessa di Scienze della Comunicazione, solare, vivace e sognatrice. La mia determinazione mi spinge a sperimentarmi in nuove esperienze, come lo Skills Training Space®, dove ho la possibilità di liberare la mia creatività, guidando i più piccoli alla scoperta delle loro qualità!



**Camilla Vitali**

Diplomata in scienze umane, intraprendete, dinamica e curiosa. Amo sperimentarmi in attività innovative. Lo Skills Training Space® è per me un'avventura alla scoperta di come le nuove tecnologie possano essere messe al servizio delle persone e del loro benessere!



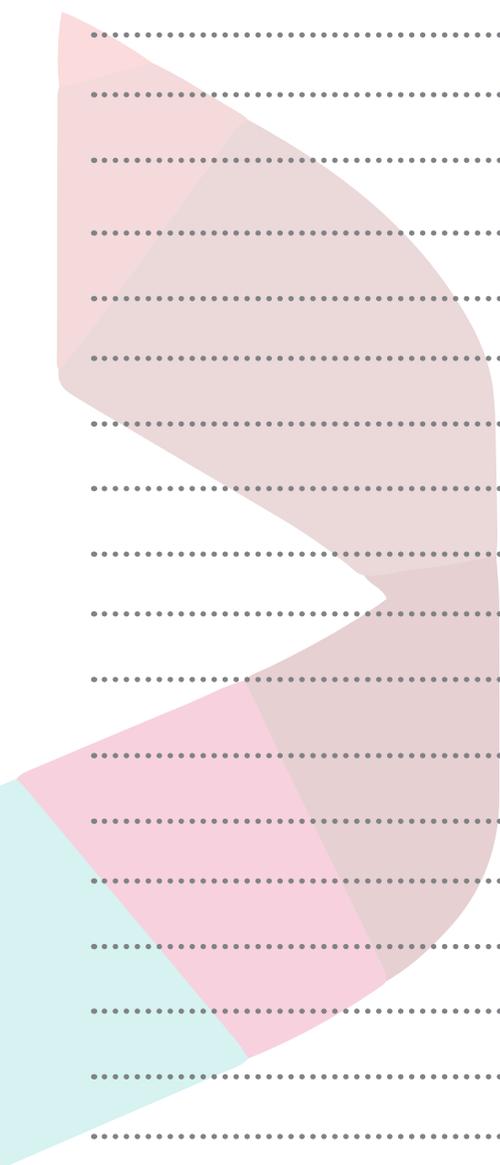
**Irene Rizzo**

Diplomata in lingue, ho fatto delle skill comunicative il mio passe-partout nella relazione con gli altri. Sono un'amante dell'avventura e dei "viaggi di scoperta", come lo Skills Training Space® dove, attraverso laboratori interattivi, appassiono bambini e ragazzi a nuovi linguaggi, anche tecnologici!

NOTE

A series of 20 horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.





A series of 20 horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for writing.

# Contatti

Informazioni e Iscrizioni

T. 02 416757

*info@skillstrainingspace.it*

*Orari segreteria:*

*Lunedì - Venerdì  
dalle 9.00 alle 13.00  
dalle 13.30 alle 15.30*

🌐 [www.skillstrainingspace.it](http://www.skillstrainingspace.it)

f @SkillsTrainingSpace

**Vuoi rimanere  
aggiornato sulle  
nostre ultime novità?**

Iscriviti alla nostra  
Newsletter

[www.skillstrainingspace.it/newsletter/](http://www.skillstrainingspace.it/newsletter/)







Per maggiori informazioni visita il sito  
[www.skillstrainingspace.it](http://www.skillstrainingspace.it)

[info@skillstrainingspace.it](mailto:info@skillstrainingspace.it)