

PROGETTI
SCUOLA
PIANO LOCALE
GIOVANI
2018/2019



PRESENTAZIONE

COS'È PIANO LOCALE GIOVANI

Piano Locale Giovani è un servizio, fornito in co-progettazione con il Consorzio CS&L (ente assegnatario del bando) che mira a realizzare attività animative e socio educative per valorizzare il protagonismo e il talento creativo dei giovani.

Gli interventi messi in campo perseguono principalmente gli obiettivi seguenti:

- promuovere processi di apprendimento non formale e informale e di partecipazione volontaria al fine di conferire maggiori responsabilità ai giovani e ad incoraggiare la loro partecipazione attiva nella società, così come a fare loro acquisire capacità, competenze e esperienze per la vita;
- aggregare i giovani nei loro luoghi di vita quotidiana, anche creando laboratori artistici, creativi, espressivi, ambientali da svilupparsi secondo specifici percorsi idonei a vivacizzare il territorio comunale e gli spazi pubblici, e a coinvolgere i cittadini;
- praticare concretamente principi quali: diritti, inclusione, partecipazione, salute, occupabilità, pari opportunità.



DESTINATARI DEL PROGETTO

Destinatari principali degli interventi sono adolescenti e giovani adulti che vengono coinvolti sia attraverso le scuole sia con interventi animativi e laboratoriali di diversa natura.

Le sedi sono decentrate in ogni singolo comune che aderisce al progetto (attualmente i comuni aderenti sono 12), negli spazi aggregativi o in altra sede comunale.

Attualmente, gli Spazi Giovani sono presenti nei Comuni di:

Arcore, Bellusco, Bernareggio, Burago, Cavenago B., Cornate d'Adda, Mezzago, Ornago, Ronco B.no, Usmate Velate, Trezzo sull'Adda, Vaprio d'Adda.

PLG A SCUOLA

Gli educatori di Piano Locale Giovani progettano e realizzano percorsi e laboratori nelle scuole dei comuni aderenti al progetto.

FINALITÀ

- Comprendere il concetto profondo di individualità e gruppo
- Facilitare la crescita di un pensiero divergente capace di attingere dal proprio bagaglio esperienziale e culturale per sviluppare diverse competenze spendibili in vari ambiti
- Dare modo di esplorare il mondo della comunicazione e della didattica attraverso diversi linguaggi e strumenti
- Stimolare i ragazzi nella narrazione di sé e dei propri vissuti
- Far conoscere diversi strumenti

OBIETTIVI GENERALI

- Dare vita ad un percorso di crescita e creatività con i ragazzi
- Facilitare le dinamiche di gruppo
- Fornire strumenti per la gestione delle emozioni
- Stimolare la curiosità dei ragazzi
- Far conoscere i mezzi multimediali per apprendere contenuti didattici
- Coprogettazione con docenti e alunni

METODOLOGIA

La nostra proposta metodologica prevede un'interazione che tiene conto della situazione di partenza socioculturale della classe, delle variabili psicologiche, degli stili cognitivi individuali e dei contenuti e degli obiettivi fissati dei singoli progetti.

Le metodologie usate possono variare da un metodo più verbale ad uno più operativo, utilizzando strumenti audiovisivi, grafici e multimediali. Obiettivo dei progetti non è proporre contenuti ma lavorare sul processo e sul metodo al fine di facilitare le aggregazioni giovanili sia formali che informali, accompagnando gli studenti all'acquisizione di competenze di cittadinanza.

Infine Piano locale giovani in quanto progetto territoriale ha come sua mission il dialogo tra scuola e territorio.

PERCORSI

TIPOLOGIA 1: PERCORSI SU TEMI SPECIFICI

- **SOCIAL ED EMOZIONI:** incontri specifici sull'utilizzo dei social network.
- **CITTADINANZA ATTIVA:** incontri sullo sviluppo di competenze di cittadinanza. Nello specifico proponiamo un **Percorso di co-progettazione degli spazi**

TIPOLOGIA 2: STRUMENTI ALTERNATIVI A SUPPORTO DELLA DIDATTICA

- **VIDEO:** percorsi su temi didattici e su temi specifici utilizzando lo strumento video
- **RADIO:** percorsi didattici e su temi specifici utilizzando lo strumento della radio
- **GIOCHI DI RUOLO:** Il gioco di ruolo è un dispositivo educativo nel quale diviene possibile far esperire ai partecipanti delle situazioni tramite il gioco e l'impersonificazione di un ruolo all'interno di una storia. Tramite tale dispositivo i ragazzi possono, grazie alla finzione del gioco, fare esperienza in un contesto sicuro e protetto, guidati dalla figura educativa.

SOCIAL ED EMOZIONI

Incontri specifici sull'utilizzo dei social network e le implicazioni emotive che suscitano.

- Cos'è l'empatia? I ragazzi sono consapevoli che dall'altra parte dello schermo c'è un'altra persona?
- Come gestiscono le emozioni che provano quando usano i social network?
- Come cambiano le emozioni dei ragazzi in base alle informazioni che ricevono?
- Quanto è importante l'utilizzo dei social network nell'accettazione di sé e nella costruzione dell'identità?

[Clicca qui per maggiori info](#)

PERCORSI DI CITTADINANZA ATTIVA

Incontri sullo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva.

- Chi è un cittadino attivo?
- Come possono i ragazzi migliorare il loro ambiente quotidiano con piccole azioni creative?
- Come possono imparare ad essere liberi rispettando le regole?
- Come si porta a termine un progetto? Come si prendono insieme le decisioni?

[Clicca qui per maggiori info](#)

VIDEO

Percorso di ricerca, scrittura e realizzazione di video.

- Come possiamo utilizzare il mezzo video per trasmettere contenuti didattici?
- Come attraverso il video possiamo stimolare i ragazzi al confronto?
- Come si diventa una troupe cinematografica?
- Quanto la responsabilità individuale incide sul lavoro di gruppo?

[Clicca qui per maggiori info](#)

RADIO

Percorso di ricerca, scrittura e realizzazione di un prodotto radiofonico.

- Che cosa significa comunicare attraverso il mezzo radio?
- Come possiamo stimolare i ragazzi al confronto con l'utilizzo dello strumento radiofonico?
- Non si può fare radio da soli. Come si costruisce una redazione radiofonica?
- Come la radio può diventare uno strumento di studio e apprendimento?

[Clicca qui per maggiori info](#)

GIOCHI DI RUOLO

Percorsi tematici differenziati attraverso i giochi di ruolo.

- Si può imparare giocando?
- Come si fa a studiare la storia e la letteratura con i giochi di ruolo?
- Nei giochi di ruolo ogni azione ha una conseguenza. Come possono i ragazzi riflettere sulle proprie azioni?
- Come il gioco di ruolo può stimolare i ragazzi ad uno studio attivo e partecipe?

[Clicca qui per maggiori info](#)