



PIAZZA D'ARMI, 16 - 07100 SASSARI - Tel. 079 23 44 66 C.F. 80004610905

Sito web www.liceoartisticosassari.edu.it MAIL sssd020006@istruzione.it PEC sssd020006@pec.istruzione.it

Anno Scolastico 2023-24

Circolare n. 239/2023-24

SASSARI, 20 aprile 2024

**Agli studenti e alle loro famiglie
Ai docenti
Alla DSGA**

Oggetto: avvio della Misura 4 – PERCORSI LABORATORIALI - del progetto PNRR della Linea di investimento 1.4“Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nel I e II ciclo della scuola secondaria e alla lotta alla dispersione scolastica.

Nell'ambito delle azioni didattiche in oggetto, saranno avviati i laboratori mirati all'acquisizione e consolidamento di competenze trasversali, rivolti esclusivamente agli studenti della scuola e riguardano attività non legate alla didattica mattutina.

I laboratori, tenuti da un esperto supportato da un tutor, hanno durata totale di 20 ore e verranno svolti sulla base di un calendario da definire e da concordare con i partecipanti, anche è bene chiarire che, in ogni caso, le attività dovranno concludersi entro i primi di ottobre.

Al fine di consentire agli studenti di conoscere le varie proposte, qui sotto si pubblica una tabella con una breve presentazione dei singoli laboratori.

Gli studenti interessati ad iscriversi ad un laboratorio o ad avere maggiori informazioni possono rivolgersi al responsabile della misura 4, prof. Cristiano Sabino, o alle prof.sse Claudia Caria e Pierina Lunesu. Le prenotazioni ai laboratori hanno un tetto massimo di 15 partecipanti e si darà la precedenza secondo i seguenti **criteri di selezione**:

- a) iscrizione a un solo laboratorio;
- b) ordine cronologico d'iscrizione.

Alla fine del corso verrà rilasciato un **attestato** e l'attività sarà valida per i crediti scolastici e per l'orientamento.

Il termine di scadenza per aderire ai percorsi laboratoriali proposti: martedì 30 aprile

Il Dirigente Scolastico

Dr. Mariano Muggianu

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 D. Lgs. n. 39/93

<p>LABORATORIO 1</p> <p>TITOLO</p> <p><i>Vaccino contro il virus AF</i></p> <p><i>Imparare ad imparare</i></p> <p><i>Docente esperto:</i></p> <p><i>Cristiano Sabino</i></p> <p><i>Tutor: Barbara Sanna</i></p>	<p>Un terribile virus si aggira per la città: il virus AF</p> <p>Se ti contagia non riesci a sostenere una conversazione non banale, non riesci a capire un messaggio un po' articolato, per non parlare di un qualunque testo come un articolo di giornale o una pagina di un libro scolastico.</p> <p>Come capire se ti sta contagiando, ecco alcuni sintomi:</p> <p>Quando vedi un testo più lungo di una pagina ti viene ansia, sonnolenza, voglia di chiudere tutto;</p> <p>quando prendi in mano un libro vai subito a vedere quante pagine mancano alla fine con la voglia matta di chiudere tutto e fare altro;</p> <p>quando ascolti un video più lungo di cinque minuti ti viene voglia mandare avanti o passare oltre;</p> <p>quando ascolti un prof. non riesci a seguire ciò che dice la tua mente vola via come una farfallina;</p> <p>Quando provi a leggere o studiare qualcosa, alla prova del nove capisci di averci capito poco o nulla e ci rinunci.</p> <p>Come debellare il virus AF?</p> <p>Ai primi sintomi ti è capitato di chiedere aiuto e di sentirti dire "studia di più!", ma nessuno ti ha mai insegnato come leggere, come individuare e organizzare informazioni e come produrre qualcosa di efficace in un tempo non infinito?</p> <p>Al solo pensiero di affrontare l'orale della maturità e i primi esami all'università ti tremano le ginocchia?</p> <p>Si? Allora forse hai bisogno di frequentare questo corso.</p> <p>Facciano un patto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Niente argomenti di studio 2. Se non ti piace puoi mollare e amici come prima. <p>Ci stai?</p>	<p>Triennio per la preparazione all'esame di stato e al percorso universitario</p> <p>Possibile calendario:</p> <p>maggio / settembre</p>
---	---	---

<p>LABORATORIO 2</p> <p>TITOLO</p> <p><i>Il corpo primitivo: agire per essere</i></p> <p>Docente esperto: Stefano Petretto</p> <p>Tutor: Romano Foddai</p>	<p>Il progetto propone la realizzazione di un laboratorio teatrale rivolto agli studenti del Liceo Artistico Filippo Figari di Sassari.</p> <p>Gli studenti conosceranno la professione teatrale confrontandosi con il lavoro dell'attore studiandone i principi: dal training, percorso di studio e crescita dell'attore, alla messa in scena in cui i partecipanti uniranno ciò che apprenderanno durante il laboratorio a ciò che già studiano a scuola nel loro corso di studi artistico.</p> <p>Il laboratorio prevede una piccola messa in scena concordata con i partecipanti.</p>	<p>Rivolto a: tutti</p> <p>Possibile calendario: maggio /giugno</p>
<p>LABORATORIO 3</p> <p>TITOLO</p> <p><i>Arte e futuro</i></p> <p>Docente esperto: Pierina Lunesu</p> <p>Tutor: Giuseppe Uzzanu</p>	<p>Scopo del progetto è coinvolgere i ragazzi attraverso una didattica più accogliente e motivante. Le materie d'indirizzo danno agli studenti la possibilità di comunicare non solo attraverso le parole e la scrittura ma anche con il gesto e il colore, ci permettono di portare fuori da noi stessi certi stati d'animo che diversamente ci rattristerebbero. L'arte è personale, motivante e gratificante, nelle giornate "storte" potrebbe aiutarci a cambiare direzione e a vedere il futuro con occhi migliori, ad osservarlo da una prospettiva differente.</p> <p>Scopo del progetto è anche quello di lavorare in spazi all'aria aperta, i luoghi possono ispirarci e aiutarci a non sentirci troppo "compressi", cambiare il contesto lavorativo ci ispira, non più solo lo sguardo e la vista ma anche l'olfatto, riconoscere un luogo dai profumi e adeguarsi ad esso, considerando i pro e i contro. Il cambiamento ci porta ad affrontare situazioni a cui non siamo abituati, affrontarle con fiducia e buona volontà ci permette di approfondire e migliorare certe nostre debolezze.</p> <p>Il desiderio è quello di lavorare con leggerezza e cercare di imparare osservando la scuola con occhi diversi</p>	<p>Possibile calendario:</p> <p>Maggio / Settembre</p> <p>Preferibilmente triennio</p>

<p>LABORATORIO 4</p> <p>TITOLO</p> <p><i>Competenze in gioco</i></p> <p>Docente esperto: Davide Barone</p> <p>tutor: Claudia Caria</p>	<p>“Competenze in Gioco” è un progetto che promuove l'utilizzo del Gioco da Tavolo come strumento per allenare e consolidare abilità e sviluppare competenze trasversali. Il gioco strutturato è altamente interattivo e chi gioca è sempre coinvolto in prima persona nell'esperienza ludica, diventandone attore e innescando forme di apprendimento partecipate. Il gioco è una cosa seria, ma consente di imparare in maniera più facile e meno noiosa perché coinvolge il soggetto e lo porta a superare i suoi limiti divertendosi. Le finalità di questo laboratorio sono: Incrementare la consapevolezza dell'importanza delle competenze trasversali, Promuovere il problem solving e il pensiero critico, Sostenere il processo di Empowerment, Valorizzare il momento del gioco da tavolo come occasione per identificare e comprendere come vengono prese le decisioni (Decision Making) anche in situazioni di incertezza e rischio, Ideare occasioni di gioco condiviso per sperimentare l'importanza della dimensione relazionale e di connessione Io-Tu-Altri, Favorire la conoscenza della dimensione del Controllo (Locus of control).</p>	<p>Possibile calendario: Maggio / settembre / inizi ottobre</p> <p>Progetto rivolto a tutti</p>
<p>LABORATORIO 5</p> <p>TITOLO</p> <p><i>Scacchi a scuola</i></p> <p>Esperto: Sebastiano Paulesu</p> <p>Tutor: Salvatore Fenu</p>	<p>L'istruttore federale Sebastiano Paulesu è l'ideatore del metodo ideografico per l'insegnamento degli scacchi per il quale ha ricevuto il premio di miglior istruttore italiano nel 2010.</p> <p>Con lui si potrà fare una vera e propria "palestra" della fantasia: inventando rime scacchistiche, personaggi e disegnando degli scacchi matti.</p>	<p>Progetto rivolto a tutti</p> <p>Calendario da concordare</p>

<p>LABORATORIO 6</p> <p>TITOLO</p> <p><i>Sceneggiatura fumettistica</i></p> <p><i>Docente esperto:</i></p> <p>Stefano Enna</p> <p>Tutor : Stefania Tanzola</p>	<p>Prima ancora che disegnato, un fumetto fatto in maniera professionale, va scritto.</p> <p>Molti considerano lo sceneggiatore di un fumetto secondario rispetto al disegnatore, ma è giusto riflettere su un fatto: lo sceneggiatore è letteralmente quello che “si fa venire l'idea” (vedremo come), sviluppandola poi in modo coerente, e una buona storia può anche non diventare un fumetto ma troverà comunque un modo per venire fuori (Romanzo, film, cartone animato etc...), d'altro canto un disegnatore di fumetti, per quanto bravo, senza una buona storia da raccontare, non va mai lontano.</p> <p>A volte queste due figure, disegnatore e sceneggiatore, si fondono in una alchimia che ha fatto nascere geni come, per esempio Hugo Pratt o Frank Miller, ma la potenza grafica si esprime a pieno solo con una base narrativa altrettanto potente, in sostanza su una buona sceneggiatura.</p> <p>La verità è che per fare i fumetti disegnare bene non basta: di solito i disegnatori di fumetti sono anche buoni illustratori, ma capita spesso che buoni illustratori non riescano a essere buoni fumettisti, vi sono inoltre fumetti sviluppati con un tratto che molti non ritengono bello o non corretto dal punto di vista della costruzione, che pure hanno una potenza narrativa assolutamente devastante (per esempio MAUS di Art Spiegelman, primo fumetto a vincere il Premio Pulitzer).</p> <p>Il fatto è che il fumetto non è “illustrare” ma raccontare, coinvolgere un lettore, portarlo dentro una storia, condurlo da un'inizio a una fine, e se si è fatto bene il proprio lavoro, fare sì che ne voglia ancora.</p> <p>Con questo laboratorio non pretendo di fare diventare nessuno un Frank Miller, o un Hugo Pratt o uno Spiegelman, ma di dare delle basi utili per sviluppare, se si vuole, il talento narrativo adatto a raccontare le proprie storie tramite l'arte del fumetto.</p>	<p>Possibile calendario: Maggio / giugno</p> <p>Progetto rivolto prevalentemente al triennio</p>
--	---	--

<p>LABORATORIO 7</p> <p>TITOLO</p> <p>Baskin e sport inclusivi</p> <p><i>Docente esperto:</i></p> <p><i>Barbara Sechi</i></p> <p><i>Tutor:</i> Gavino Porcu</p>	<p>Cos'è il Baskin?</p> <p>Il Baskin è una disciplina sportiva studiata per consentire a tutte le persone la pratica sportiva, indipendentemente dalle proprie capacità ed abilità motorie, età, sesso, esperienze pregresse o disabilità. Il nome di questo sport deriva dalla fusione di due termini Basket e Inclusione. È un gioco di squadra, ogni giocatore ricopre un ruolo specifico sfruttando le sue capacità e potenzialità. Il gioco è governato da 10 regole che valorizzano il contributo di ciascun giocatore.</p> <p>Se hai esperienza del gioco del basket, se non hai esperienza ancora meglio, se hai voglia di imparare un nuovo sport, se non puoi correre o hai paura del contatto fisico.. sei uno di noi. Avrai il tuo ruolo prezioso all'interno della squadra e scoprirai che le tue abilità vanno oltre la tua immaginazione. Inoltre partecipare al laboratorio di Baskin ti consentirà di creare nuovi legami e sentirti protagonista di una nuova realtà nella tua scuola.</p>	<p>Possibile calendario:</p> <p>maggio / settembre</p> <p>Rivolto a tutti</p>
--	---	---

Il Dirigente Scolastico
Dr. Mariano Muggianu
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 D. Lgs. n. 39/93