



CATALOGO CORSI

2026/27

Esperienze creative per imparare
facendo, sperimentando e collaborando



INDICE PERCORSI

DIGITAL & S.T.E.A.M.

1.	DIGITAL STORYTELLING	3
2.	PODCAST & MUSIC LAB	4
3.	S.T.E.A.M. EXPLORER	5
4.	OUTDOOR S.T.E.A.M.	6
5.	TINKERING & INTERACTIVE LAB	7
6.	ARTIGIANI DIGITALI	8
7.	ROBOT LAB	9
8.	GAME MAKER	10
9.	3D DESIGN	11
10.	IMMERSIVE LAB	12
11.	ESCAPE CHALLENGE	13
12.	CYBER LAB	14

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

1.	INSEGNARE CON LA IA	15
2.	GESTIRE CON LA IA	16
3.	STUDIARE CON LA IA	17

MULTILINGUISMO

1.	CLIL LAB	18
2.	ENGLISH FOR SCHOOL	19
3.	ENGLISH PLAY LAB	20
4.	ENGLISH IN ACTION	21

COMPETENZE PER CRESCERE

1.	IL MIO METODO	22
2.	È FACILE APPRENDERE	23
3.	CAMBIAMO IL MONDO	24
4.	LA MIA PRIMA IMPRESA	25
5.	IL MIO CORPO	26
6.	MI SENTO CREATIVO	27
7.	A TESTA ALTA	28
8.	GUIDARE IL FUTURO	29
9.	IL METODO BRAZELTON	30
10.	TALENTI SPECIALI	31
11.	ARGH, GULP, WOW...	32
12.	UN BUON CLIMA	33
13.	MENTI CHE CRESCONO	34
14.	IMMAGINIAMO IL FUTURO	35
15.	MOVIMENTO GENERATIVO	36

DIGITAL STORYTELLING

Raccontare storie con
immagini, animazioni e
Intelligenza Artificiale

Un laboratorio per trasformare idee e contenuti disciplinari in storie digitali, combinando scrittura, immagini, video, audio, animazione, stop motion e Intelligenza Artificiale.

OBIETTIVI



Sviluppare capacità narrative e creative



Progettare e realizzare prodotti digitali collaborativi



Utilizzare consapevolmente linguaggi audiovisivi e AI

POSSIAMO LAVORARE SU



LETTERATURA



AMBIENTE



STORIA



PATRIMONIO



SCIENZE



CITTADINANZA

OUTPUT POSSIBILI



DOCUMENTARIO



CORTOMETRAGGIO



STORIA
ANIMATA



STOP
MOTION



RACCONTO
DIGITALE



VIDEO
IMMERSIVO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

PODCAST & MUSIC LAB

Dare voce alle idee
attraverso podcast,
suono e musica digitale

Un laboratorio per trasformare idee, storie e argomenti di studio in produzioni audio, sperimentando scrittura, voce, registrazione, sound design, musica digitale e Intelligenza Artificiale.

OBIETTIVI



Sviluppare scrittura e comunicazione orale



Utilizzare digitale e AI nella creazione audio



Sperimentare registrazione e produzione sonora

POSSIAMO LAVORARE SU



LETTERATURA



MUSICA



STORIA



ATTUALITÀ



SCIENZE



LINGUE

OUTPUT POSSIBILI



PODCAST



MINISERIE AUDIO



CANZONE



COLONNA
SONORA



RADIODRAMMA



SOUNDSCAPE

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

S.T.E.A.M. EXPLORER

Esplorare, documentare
e raccontare luoghi
e territori

Un laboratorio per raccontare il territorio attraverso fotografia, video, mappe digitali, immagini satellitari e riprese 360°, trasformando l'osservazione in esperienze navigabili.

OBIETTIVI



Osservare e conoscere il territorio



Utilizzare strumenti geografici e multimediali



Creare percorsi e narrazioni digitali interattive

POSSIAMO LAVORARE SU



GEOGRAFIA



AMBIENTE



STORIA LOCALE



PATRIMONIO



TURISMO



ARTE

OUTPUT POSSIBILI



VIRTUAL TOUR
360°



GUIDA DIGITALE



VIDEO
TERRITORIALE



REPORTAGE
DIGITALE



MAPPA
INTERATTIVA



ITINERARIO
TEMATICO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

OUTDOOR S.T.E.A.M.

Esplorare la natura
attraverso scienza e
tecnologie digitali

L'ambiente diventa un laboratorio scientifico dove osservare e raccogliere dati, utilizzando microscopi, sensori, foto e strumenti digitali per esplorare ecosistemi e fenomeni naturali.

OBIETTIVI



Sviluppare osservazione e indagine scientifica



Raccogliere, analizzare e rappresentare dati



Comprendere ambiente, biodiversità ed ecosistemi

POSSIAMO LAVORARE SU



ACQUA



BIODIVERSITÀ



CLIMA



SUOLO



ECOSISTEMI



BIOINDICATORI

OUTPUT POSSIBILI



RICERCA SUL CAMPO



MOSTRA



MAPPA SCIENTIFICA



DOCUMENTARIO SCIENTIFICO



ATLANTE DELLA BIODIVERSITÀ



REPORT MULTIMEDIALE

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

TINKERING & INTERACTIVE LAB

Costruire, sperimentare e dare vita agli oggetti

Un laboratorio per progettare e costruire oggetti con materiali semplici, trasformandoli in prototipi interattivi attraverso microcontrollori, sensori, luci, suoni, motori e programmazione.

OBIETTIVI



Sviluppare creatività e problem solving



Comprendere il rapporto tra costruzione e coding



Realizzare prototipi fisici interattivi

POSSIAMO LAVORARE SU



TECNOLOGIA



GIOCHI



ARTE



STORYTELLING



SCIENZE



INSTALLAZIONI

OUTPUT POSSIBILI



MACCHINA INTERATTIVA



PLASTICO ANIMATO



LIBRO PARLANTE



GIOCO ELETTRONICO



INSTALLAZIONE



OGGETTO NARRANTE

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ARTIGIANI DIGITALI

Quando fabbricazione
digitale, arte e artigianato
si incontrano

Un laboratorio dove progettazione digitale e manualità si incontrano, combinando modellazione e stampa 3D con incisione, argilla, stampa artistica, texture e lavorazione della carta.

OBIETTIVI



Integrare artigianato e
fabbricazione digitale



Sperimentare materiali e
processi creativi



Progettare strumenti e
oggetti per la produzione
artistica

POSSIAMO LAVORARE SU



ARTE



ARTIGIANATO



DESIGN



TECNOLOGIA



COMUNICAZIONE



PATRIMONIO

OUTPUT POSSIBILI



STAMPA
LINEOLEGRAFICA



OGGETTI IN
ARGILLA



MATRICI E TIMBRI



PATTERN



STAMPE
ARTISTICHE



STRUMENTI
AUTOPRODOTTI

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ROBOT LAB

**Costruire, programmare
e mettere alla prova
un robot**

Un laboratorio per costruire e programmare robot capaci di percepire l'ambiente e affrontare missioni, utilizzando sensori e motori attraverso problemi e challenge progressive.

OBIETTIVI



Comprendere i principi della robotica



Utilizzare sensori, motori e programmazione



Sviluppare logica, problem solving e collaborazione

POSSIAMO LAVORARE SU



TECNOLOGIA



MATEMATICA



FISICA



CODING



AUTOMAZIONE



PROBLEM SOLVING

OUTPUT POSSIBILI



ROBOT PROGRAMMATO



PERCORSO AUTONOMO



ROBOT SENSORIALE



MISSIONE ROBOTICA



PROTOTIPO AUTOMATIZZATO



ROBOT CHALLENGE

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

GAME MAKER

Dall'idea alla creazione
di un videogioco
interattivo

Un laboratorio per progettare videogiochi creando storie, personaggi, livelli, grafica, suoni e interazioni, utilizzando coding e IA in modo adeguato alle diverse età.

OBIETTIVI



Comprendere il processo di sviluppo di un videogioco



Integrare game design, storytelling e coding



Trasformare un'idea in un'esperienza giocabile

POSSIAMO LAVORARE SU



CODING



ARTE



STORIA



SCIENZE



AMBIENTE



CITTADINANZA

OUTPUT POSSIBILI



VIDEOGIOCO



SERIOUS GAME



AVVENTURA
NARRATIVA



EDUCATIONAL
GAME



PLATFORM GAME



GIOCO
INTERATTIVO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

3D DESIGN

Dall'idea al prototipo
attraverso modellazione e
stampa 3D

Un laboratorio per trasformare idee in oggetti reali attraverso disegno, modellazione e stampa 3D, sperimentando un processo di progettazione creativo.

OBIETTIVI



Comprendere il processo
dall'idea all'oggetto



Sviluppare competenze di
modellazione e stampa 3D



Prototipare, testare e
migliorare soluzioni

POSSIAMO LAVORARE SU



ARTE



GEOMETRIA



DESIGN



TECNOLOGIA



ARCHITETTURA



SCIENZE

OUTPUT POSSIBILI



OGGETTO
FUNZIONALE



MODELLINO



PROTOTIPO



COMPONENTE



MODELLO
ARCHITETTONICO



OGGETTO DI
DESIGN

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

IMMERSIVE LAB

Progettare mondi ed esperienze in realtà aumentata e virtuale

Un laboratorio per progettare ambienti ed esperienze immersive combinando modelli 3D, immagini, video e audio, trasformando contenuti disciplinari in mondi esplorabili attraverso AR e VR.

OBIETTIVI



Comprendere le possibilità educative di AR e VR



Progettare ambienti digitali interattivi



Trasformare contenuti in esperienze immersive

POSSIAMO LAVORARE SU



ARTE



AMBIENTE



STORIA



LETTERATURA



SCIENZE



PATRIMONIO

OUTPUT POSSIBILI



MOSTRA VIRTUALE



MUSEO 3D



AMBIENTE
SCIENTIFICO



RICOSTRUZIONE
STORICA



ESPERIENZA AR



STORIA AR

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ESCAPE CHALLENGE

Trasformare un argomento di studio in una sfida da risolvere

Un laboratorio per trasformare contenuti disciplinari in una escape room, progettando storia, missioni ed enigmi e combinando scenografie, oggetti e contenuti digitali, sensori ed elettronica.

OBIETTIVI



Trasformare contenuti in enigmi e missioni



Sviluppare logica, creatività e problem solving



Progettare un'esperienza collaborativa giocabile

POSSIAMO LAVORARE SU



STORIA



MATEMATICA



LETTERATURA



LINGUE



SCIENZE



TERRITORIO

OUTPUT POSSIBILI



ESCAPE ROOM
FISICA



ESCAPE ROOM
DIGITALE



ESCAPE ROOM
IBRIDA



ESCAPE ROOM
LETTERARIA



ESCAPE ROOM
SCIENTIFICA



PERCORSO
INVESTIGATIVO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

CYBER LAB

Scoprire la cybersecurity attraverso giochi, enigmi e challenge

Un laboratorio per conoscere rischi e comportamenti della vita digitale attraverso giochi e simulazioni dedicati a password, phishing, privacy, social, crittografia e protezione dei dati.

OBIETTIVI



Comprendere i principali rischi digitali



Riconoscere minacce e comportamenti pericolosi



Sviluppare abitudini digitali più sicure

POSSIAMO LAVORARE SU



CYBERSECURITY



PRIVACY



PHISHING



CRITTOGRAFIA



IDENTITÀ DIGITALE



SOCIAL ENGINEERING

OUTPUT POSSIBILI



CYBER CHALLENGE



CYBER ESCAPE



MISSIONE INVESTIGATIVA



QUIZ INTERATTIVO



GUIDA ALLA SICUREZZA



CAMPAGNA DIGITALE

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

INSEGNARE CON LA IA

Capire la IA per usarla in
pratica in classe

Un laboratorio pratico per capire i
concetti fondamentali della IA, mentre si
crea una esperienza S.T.E.A.M. reale per
i propri studenti.

OBIETTIVI



Progettare e valutare
materiali didattici con la IA



Progettare un' esperienza
S.T.E.A.M. con l'aiuto della IA



Valutare l'apprendimento con
l'aiuto della IA

POSSIAMO LAVORARE SU



LETTERATURA



AMBIENTE



TECNOLOGIA



ARTE



SCIENZE



CODING

OUTPUT POSSIBILI



LABORATORIO
PILOTA



LEARNING ACTIVITY
TEMPLATE



SCHEDE
DIDATTICHE



RUBRICHE DI
VALUTAZIONE



QUIZ E VERIFICHE



MATERIALI
PERSONALIZZATI

DESTINATARI



DOCENTI
SCUOLA PRIMARIA



DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

GESTIRE CON LA IA

Capire la IA per semplificare
la gestione della scuola nel
rispetto delle norme

Crearsi una cassetta degli attrezzi
per un uso consapevole della IA a
supporto delle attività di gestione e
amministrazione della scuola.

OBIETTIVI



Comprendere il quadro
normativo sulla IA



Comprendere l'impatto della
IA nella scuola



Creare strumenti a supporto
delle attività quotidiane

POSSIAMO LAVORARE SU



LETTERATURA



AMBIENTE



STORIA



PATRIMONIO



SCIENZE



CITTADINANZA

OUTPUT POSSIBILI



GESTIONE DELLE
CONOSCENZE



STRUMENTI DI
PROGRAMMAZIONE



BUDGET E
PREVENTIVI



REPORT E SINTESI



PROGETTAZIONE
ATTIVITÀ



PROGETTAZIONE
SERVIZI

DESTINATARI



DIRIGENTI



PERSONALE AMMINISTRATIVO



ANIMATORI DIGITALI



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

STUDIARE CON LA IA

Studiare meglio
divertendosi

Un laboratorio pratico per scoprire come imparare e risolvere problemi con la IA.

OBIETTIVI



Capire cosa è la IA



Scoprire cosa si può fare
davvero con la IA



Realizzare un progetto
S.T.E.A.M. di gruppo

POSSIAMO LAVORARE SU



LETTERATURA



SCRITTURA



ROBOTICA



ARTE



SCIENZE



CODING

OUTPUT POSSIBILI



DIGITAL STORY



PODCAST



VIDEO



FUMETTO



PERFORMANCE
MUSEATRALE



ESPERIENZA
VR - AR

DESTINATARI



DOCENTI
DI SCUOLA SECONDARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA
I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

CLIL LAB

Imparare a progettare attività che integrano lingua inglese e contenuti disciplinari

Un percorso pratico per progettare attività CLIL integrando lingua inglese e discipline attraverso materiali visuali, scaffolding, mappe, attività cooperative e strumenti di valutazione.

OBIETTIVI



Integrare contenuti disciplinari e lingua inglese



Progettare attività CLIL efficaci e inclusive



Creare materiali e strumenti di valutazione

POSSIAMO LAVORARE SU



GEOGRAFIA



ARTE



STORIA



EDUCAZIONE MOTORIA



SCIENZE



EDUCAZIONE CIVICA

OUTPUT POSSIBILI



UNITÀ CLIL



MAPPA VISUALE



LESSON PLAN



GLOSSARIO



MATERIALI DIDATTICI



RUBRICA DI VALUTAZIONE

DESTINATARI



DOCENTI NO DI LINGUA
SCUOLA PRIMARIA



DOCENTI NO DI LINGUA
SCUOLA SECONDARIA I°



DOCENTI NON DI LINGUA
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ENGLISH FOR SCHOOL

Usare l'inglese per
comunicare in contesti
scolastici e internazionali

Un percorso pratico per utilizzare l'inglese con maggiore sicurezza attraverso conversazioni, presentazioni e simulazioni legati alla scuola e alla progettazione internazionale.

OBIETTIVI



Comunicare con maggiore sicurezza in inglese



Presentare attività, idee e progetti



Interagire con colleghi e partner internazionali

POSSIAMO LAVORARE SU



SCUOLA



PROGETTAZIONE
EUROPEA



MOBILITÀ



MEETING



COMUNICAZIONE
PROFESSIONALE



CITTADINANZA
EUROPEA

OUTPUT POSSIBILI



PRESENTAZIONI



PITCH



EMAIL
PROFESSIONALE



SIMULAZIONE DI
MEETING



PROJECT WORK



PORTFOLIO
LINGUISTICO

DESTINATARI



DOCENTI / ATA
SCUOLA PRIMARIA



DOCENTI / ATA
SCUOLA SECONDARIA I°



DOCENTI / ATA
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ENGLISH PLAY LAB

**Imparare l'inglese
attraverso gioco,
movimento e storie**

Un laboratorio dinamico per apprendere parole ed espressioni inglesi attraverso giochi linguistici, immagini, canzoni, storytelling, movimento, role-play e semplici attività collaborative.

OBIETTIVI



Sviluppare lessico e comprensione di base



Comunicare in semplici situazioni quotidiane



Imparare attraverso gioco e collaborazione

POSSIAMO LAVORARE SU



VITA
QUOTIDIANA



EMOZIONI



SCUOLA



AMBIENTE



PERSONAGGI



STORIE

OUTPUT POSSIBILI



MINI-DIALOGHI



STORIA
ILLUSTRATA



POSTER



GIOCO
LINGUISTICO



AUMENTO DEL
LESSICO



PERFORMANCE

DESTINATARI



NIDO



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ENGLISH IN ACTION

Usare l'inglese per parlare,
creare e confrontarsi.

Un laboratorio per utilizzare l'inglese in situazioni concrete attraverso conversazioni, role-play, dibattiti e storytelling sviluppando autonomia comunicativa e collaborazione.

OBIETTIVI



Comunicare con maggiore autonomia



Esprimere idee, opinioni ed esperienze



Creare e collaborare utilizzando l'inglese

POSSIAMO LAVORARE SU



CULTURA



VIAGGI



ATTUALITÀ



CITTADINANZA



AMBIENTE



EUROPA

OUTPUT POSSIBILI



INTERVISTA



VIDEO



STORYTELLING
DIGITALE



PRESENTAZIONE



DIBATTITO



PROJECT
WORK

DESTINATARI



DOCENTI / ATA
SCUOLA PRIMARIA



DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

IL MIO METODO

Imparare a imparare con metodo di studio

Un laboratorio per organizzare tempi e informazioni, sperimentando strategie efficaci per sviluppare autonomia, consapevolezza e un metodo di studio personale.

OBIETTIVI



Sviluppare un metodo di studio efficace



Migliorare organizzazione e autonomia



Individuare strategie adatte al proprio apprendimento

POSSIAMO LAVORARE SU



LETTURA
ATTIVA



ORGANIZZAZIONE



PAROLE
CHIAVE



MEMORIZZAZIONE



MAPPE
CONCETTUALI



STRUMENTI
COMPENSATIVI

OUTPUT POSSIBILI



MAPPA
CONCETTUALE



SCHEMA DI
STUDIO



AGENDA
PERSONALE



KIT DI
STRATEGIE



PORTFOLIO



PIANO DI
STUDIO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

Adattabile anche in
presenza di DSA/BES

È FACILE APPRENDERE

Recupero apprendimenti
e rafforzamento delle
competenze di base

Laboratorio pratico per recuperare e consolidare apprendimenti tramite problemi, testi, giochi ed esperienze concrete, rafforzando competenze, motivazione e fiducia in sé.

OBIETTIVI



Consolidare le competenze disciplinari di base



Individuare strategie efficaci di recupero



Rafforzare motivazione, fiducia e autonomia

POSSIAMO LAVORARE SU



LINGUA
MADRE



TECNOLOGIA



MATEMATICA



PROBLEM
SOLVING



SCIENZE



METODO DI
STUDIO

OUTPUT POSSIBILI



MAPPE
DI SUPPORTO



MINI-PROVE



SCHEDA
OPERATIVE



MATERIALI
PERSONALIZZATI



PORTFOLIO



PIANO DI
RECUPERO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

Adatto a piccoli gruppi
con fragilità disciplinari o
bassa motivazione

CAMBIAMO IL MONDO

Cittadinanza attiva,
partecipazione e
responsabilità

Un laboratorio per vivere la cittadinanza attiva: osservare i bisogni di scuola e territorio per progettare insieme azioni concrete e reali cambiamenti.

OBIETTIVI



Sviluppare cittadinanza attiva e responsabilità



Rafforzare collaborazione e capacità decisionale



Progettare azioni utili alla comunità

POSSIAMO LAVORARE SU



COMUNITÀ



SOSTENIBILITÀ



SCUOLA



INCLUSIONE



TERRITORIO



PROBLEM SOLVING

OUTPUT POSSIBILI



MAPPA DEI BISOGNI



AZIONE TERRITORIALE



PROJECT WORK



MULTIMEDIALE



PROPOSTA SCOLASTICA



PRESENTAZIONE

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

LA MIA PRIMA IMPRESA

Competenza
imprenditoriale e spirito di
iniziativa

Un laboratorio per trasformare idee in progetti concreti tramite brainstorming, pianificazione e comunicazione, sperimentando in gruppo un autentico processo creativo e organizzativo.

OBIETTIVI



Trasformare idee in progetti
concreti



Sviluppare iniziativa,
creatività e collaborazione



Imparare a progettare e
presentare proposte

POSSIAMO LAVORARE SU



PROGETTAZIONE



CREATIVITÀ



TEAMWORK



COMUNICAZIONE



IMPRENDITORIA



PROBLEM
SOLVING

OUTPUT POSSIBILI



CAMPAGNA



PROTOTIPO



PROGETTO



PITCH



PIANO D'AZIONE



SERVIZIO

DESTINATARI



PCTO



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°-II°



ORIENTAMENTO



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

IL MIO CORPO

Yoga per bambini e ragazzi

Un percorso corporeo su postura, respiro e movimento per sviluppare consapevolezza, attenzione e benessere, con attività per l'autoregolazione adatte alle diverse età.

OBIETTIVI



Migliorare consapevolezza corporea e attenzione



Sperimentare strategie di autoregolazione



Favorire equilibrio tra corpo ed emozioni

POSSIAMO LAVORARE SU



RESPIRAZIONE



ATTENZIONE



POSTURA



EMOZIONI



EQUILIBRIO



RILASSAMENTO

OUTPUT POSSIBILI



ROUTINE
CORPOREA



PRODOTTO
MULTIMEDIALE



DIARIO DEL
BENESSERE



AUDIO-GUIDA



SEQUENZA
YOGA



RACCONTO

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

MI SENTO CREATIVO

Arteterapia e musicoterapia educativa

Laboratorio espressivo di arte, musica e ritmo per dare forma a pensieri ed emozioni, stimolando creatività, partecipazione, inclusione e senso di appartenenza.

OBIETTIVI



Esprimere emozioni
attraverso arte e musica



Favorire inclusione, ascolto e
partecipazione



Rafforzare creatività e
collaborazione

POSSIAMO LAVORARE SU



PITTURA



COLLAGE



MUSICA



RITMO



VOCE



MATERIALI
NATURALI

OUTPUT POSSIBILI



OPERA
ARTISTICA



COLLAGE



PAESAGGIO
SONORO



COMPOSIZIONE
RITMICA



INSTALLAZIONE



MOSTRA

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

A TESTA ALTA

Teatroterapia e logoteatroterapia

Un laboratorio per sperimentare voce, corpo e teatro: l'improvvisazione e la lettura espressiva sviluppano sicurezza, ascolto, capacità narrativa e relazione con gli altri.

OBIETTIVI



Rafforzare voce e sicurezza comunicativa



Migliorare espressione verbale e corporea



Sviluppare ascolto e relazione

POSSIAMO LAVORARE SU



TEATRO



VOCE



RESPIRAZIONE



LINGUAGGIO



NARRAZIONE



COMUNICAZIONE

OUTPUT POSSIBILI



LETTURA
SCENICA



BREVE
SCENA



MICRO-
PERFORMANCE



ESERCIZIO
VOCALE



RACCONTO
TEATRALE



PERFORMANCE
COLLETTIVA

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

GUIDARE IL FUTURO

**Orientarsi per scegliere:
percorsi strutturati per
docenti, studenti e famiglie**

Un percorso di orientamento per riconoscere interessi e capacità, esplorare opzioni formative e trasformare le scelte future in un processo consapevole e progettuale.

OBIETTIVI



Rafforzare consapevolezza di sé



Conoscere possibilità formative e scenari futuri



Sviluppare strumenti per affrontare le scelte

POSSIAMO LAVORARE SU



INTERESSI



VALORI



COMPETENZE



MOTIVAZIONE



SCELTE FORMATIVE



FUTURO

OUTPUT POSSIBILI



PROFILO PERSONALE



MAPPA DEGLI INTERESSI



PIANO ORIENTATIVO



MAPPA DELLE OPPORTUNITÀ



PROGETTO PERSONALE



PORTFOLIO

DESTINATARI



FAMIGLIE



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°-II°



DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA I°-II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

IL METODO BRAZELTON

Comprendere le fasi di
sviluppo del bambino

Un percorso per la prima infanzia focalizzato su bisogni, autonomie e passaggi evolutivi del bambino, rafforzando l'osservazione, le strategie educative e l'alleanza scuola-famiglia.

OBIETTIVI



Comprendere i principali
passaggi evolutivi



Rafforzare osservazione e
risposta ai bisogni



Favorire l'alleanza scuola-
famiglia

POSSIAMO LAVORARE SU



SVILUPPO
INFANTILE



AUTONOMIE



ROUTINE



OSSERVAZIONE



COMUNICAZIONE



SCUOLA
FAMIGLIA

OUTPUT POSSIBILI



SCHEDA DI
OSSERVAZIONE



DIARIO DELLE
AUTONOMIE



STRATEGIE
EDUCATIVE



CREAZIONE RETE
DI SUPPORTO



STRUMENTI
CONDIVISI



PIANO DI
CONTINUITÀ

DESTINATARI



FAMIGLIE



EDUCATORI



COORDINATORI



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

TALENTI SPECIALI

Percorsi con assistenti sociali e psicoterapeuti per nido, infanzia e primaria

Un percorso per rafforzare la rete educativa tra scuola, famiglie e territorio, affrontando le fragilità con strategie condivise per contesti più accoglienti e inclusivi.

OBIETTIVI



Rafforzare la collaborazione educativa



Riconoscere bisogni, fragilità e risorse



Costruire strategie condivise e inclusive

POSSIAMO LAVORARE SU



RETE
EDUCATIVA



FRAGILITÀ



INCLUSIONE



SCUOLA
FAMIGLIA



SERVIZI
TERRITORIALI



COMUNICAZIONE

OUTPUT POSSIBILI



MAPPA DELLA
RETE



SCHEDA DI
OSSERVAZIONE



PROTOCOLLO
CONDIVISO



STRATEGIE
EDUCATIVE



LINEE
OPERATIVE



PIANO DI
INTERVENTO

DESTINATARI



STUDENTI
NIDO / INFANZIA / PRIMARIA



EDUCATORI



FAMIGLIA



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

ARGH, GULP, WOW...

Laboratorio di fumetto

Un laboratorio per creare fumetti con parole e immagini: dall'ideazione di storie e personaggi alla realizzazione di storyboard e tavole tradizionali o digitali.

OBIETTIVI



Comprendere il linguaggio del fumetto



Sviluppare capacità narrative e visuali



Comunicare integrando testo e immagine

POSSIAMO LAVORARE SU



FUMETTO



STORYBOARD



PERSONAGGI



DISEGNO



STORYTELLING



NARRAZIONE DIGITALE

OUTPUT POSSIBILI



CHARACTER SHEET



STORYBOARD



TAVOLA A FUMETTI



ALBO COLLETTIVO



FUMETTO DIGITALE



MOSTRA

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

UN BUON CLIMA

Gestire i conflitti in classe

Un laboratorio per comprendere e trasformare i conflitti mediante ascolto, comunicazione e mediazione, costruendo strategie condivise per migliorare le relazioni e il clima di classe.

OBIETTIVI



Comprendere le dinamiche del conflitto



Sviluppare ascolto, comunicazione e mediazione



Costruire un clima collaborativo e sicuro

POSSIAMO LAVORARE SU



CONFLITTI



EMOZIONI



ASCOLTO



COMUNICAZIONE



MEDIAZIONE



REGOLE CONDIVISE

OUTPUT POSSIBILI



MAPPA DEI BISOGNI



CONTRATTO DI GRUPPO



SCHEDA COMUNICATIVE



PROTOCOLLO



REGOLE CONDIVISE



ROUTINE DI CLASSE

DESTINATARI



STUDENTI / DOCENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI / DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI / DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

MENTI CHE CRESCONO

Capire bambini e
adolescenti

Un percorso pratico per comprendere la crescita e le difficoltà, costruendo strategie educative condivise tra scuola e famiglia per affrontare bisogni e cambiamenti.

OBIETTIVI



Comprendere bisogni e
cambiamenti evolutivi



Riconoscere segnali di disagio



Rafforzare comunicazione e
alleanza educativa

POSSIAMO LAVORARE SU



SVILUPPO



ADOLESCENZA



MOTIVAZIONE



DISAGIO



RELAZIONI



SCUOLA
FAMIGLIA

OUTPUT POSSIBILI



GRIGLIA DI
OSSERVAZIONE



SCHEDA DEI
SEGNALI



STRATEGIE
OPERATIVE



TRACCIA
DI COLLOQUIO



PATTO
EDUCATIVO



PIANO D'AZIONE

DESTINATARI



FAMIGLIE



EDUCATORI



DOCENTI



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

IMMAGINIAMO IL FUTURO

Laboratorio per il futuro e le politiche giovanili

Un laboratorio partecipativo per immaginare il futuro della scuola e della comunità, trasformando bisogni, idee e visioni condivise in proposte concrete di cambiamento.

OBIETTIVI



Sviluppare cittadinanza attiva e future thinking



Costruire scenari e valutarne le conseguenze



Trasformare idee in proposte condivise

POSSIAMO LAVORARE SU



FUTURO



COMUNITÀ



AMBIENTE



INCLUSIONE



DIGITALE



POLITICHE

OUTPUT POSSIBILI



MAPPA
PARTECIPATA



FUTURE WHEEL



SCENARIO
FUTURO



PROTOTIPO



PROPOSTA DI
POLICY



INSTALLAZIONE
NARRATIVA

DESTINATARI



STUDENTI
SCUOLA PRIMARIA



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA

I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

MOVIMENTO GENERATIVO

Corpo, emozioni,
movimento e
autoregolazione

Laboratorio di movimento per sviluppare consapevolezza, ascolto ed espressione emotiva tramite pedagogia intuitiva e danzamovimentoterapia.

OBIETTIVI



Sviluppare consapevolezza corporea, emotiva e relazionale



Rafforzare attenzione, ascolto e capacità di autoregolazione



Favorire espressione emotiva attraverso il movimento

POSSIAMO LAVORARE SU



PERCEZIONE
CORPOREA



RESPIRO E
ATTENZIONE



EMOZIONI



MOVIMENTO E
RITMO



RELAZIONE E
ASCOLTO



GESTIONE DI SÉ

OUTPUT POSSIBILI



ROUTINE DI
CONSAPEVOLEZZA



PRATICA DI
BODY SCAN



ESERCIZI DI
PARTNERING



SEQUENZA DI
MOVIMENTO



DIARIO
CORPOREO



MAPPA DELLE
EMOZIONI

DESTINATARI



FAMIGLIE



STUDENTI / DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA I°



STUDENTI / DOCENTI
SCUOLA SECONDARIA II°



DURATA
I CORSI SONO PERSONALIZZABILI IN BASE
ALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA



Per maggiori info
inquadra il QR-code

