



Agli alunni delle classi terze della scuola media del nostro territorio

## **ATTIVITA' LICEO SCIENTIFICO ED ISTITUTO TECNICO**

28/29/30 Novembre

14/15/16 Dicembre

18/19/23/24 Gennaio

### **I laboratori giuridici descritti si alterneranno.**

Laboratorio giuridico 1: **Simulazione di un processo civile.**

Gli alunni dimostreranno come lo studio delle discipline giuridico economiche sia parte integrante della vita quotidiana. Attraverso il processo simulato si cercherà di riprodurre l'ambiente di un'aula di Tribunale, si discuterà un caso oggetto di studio con le tesi dei soggetti coinvolti (attore, convenuto). Tutti i presenti saranno chiamati ad esprimere un giudizio in merito alle tesi ascoltate. Solo al termine del dibattito il Giudice emetterà la sentenza.

Tempi: max 20 minuti

**Obiettivi:** imparare attraverso la tecnica del problem solving.

## Laboratorio giuridico 2 : **La difesa è sempre legittima?**

### Gioco di ruolo - *Role playing*

Alcuni studenti della Classe 1G AFM, attraverso il *role playing*, daranno una dimostrazione di come lo studio del Diritto consenta di essere in grado di utilizzare le conoscenze acquisite e le competenze sviluppate , per gestire le relazioni umane da cittadini attenti e consapevoli. Nel gioco di ruolo, saranno simulati i comportamenti adottati in una situazione della vita reale, riconducibile alle previsioni contenute nella legge in materia di legittima difesa domiciliare.

Tempi: max 20 min.

**Obiettivi** : saper analizzare gli aspetti delle realtà personali e sociali , confrontandoli con il dettato delle norme giuridiche.

Laboratorio multidisciplinare - attività di drammatizzazione: **Storia ed evoluzione della moneta**

Tempi: 15-20 minuti

**Obiettivi:** attività ricreativa; peer education

## Laboratorio di Economia Aziendale : **Il gioco della banca**

Gli studenti della classe 1 G organizzano un gioco di simulazione per comprendere: come si gestisce un budget familiare, come si ricorre al credito al consumo, il ruolo delle banche per la concessione del credito.

Tempi: max 20 minuti

**Obiettivi:** Peer to peer- learning by doing.

## Laboratorio di Informatica: **Creatività e manualità nel mondo dell'informatica**

Gli studenti spiegheranno come assemblare un pc, creare un qr code e gli MBOT.

Tempi: max 20 minuti

**Obiettivi:** Peer to peer- learning by doing.

## Laboratorio di Biologia : **Un viaggio dall'infinitamente piccolo all'infinitamente grande**

Gli allievi si cimenteranno nell'allestimento di vetrini ed osservazione al microscopio di preparati vegetali e animali. Uso di modelli del corpo umano. Osservazione di campioni di rocce.

**Obiettivi:** peer to peer-learning by doing

Tempi: max 20 minuti

Laboratorio di Fisica: **Determinazione del materiale dalla misura della densità**

Misura della densità di un solido e relazione fra le dimensioni di un oggetto e il suo peso. La densità e il galleggiamento.

**Obiettivi:** peer to peer-learning by doing

Tempi: max 20 minuti

Laboratorio di Chimica: **La magia della chimica**

Saggi alla fiamma. Effetti macroscopici di una reazione chimica: cambio di colore, effervescenza, produzione calore.

**Obiettivi:** peer to peer-learning by doing

Tempi: max 20 minuti

Laboratorio di Matematica: **Matematicando insieme**

Apprendere in modo “ludico” il concetto di insieme e le sue proprietà

**Obiettivi:** peer to peer-learning by doing

Tempi: max 20 minuti

## Laboratorio di Inglese: **Bridge the gap with Cambridge**

Obiettivi: conoscere le finalità del conseguimento di certificazioni IGCSE  
conoscere la didattica e l'organizzazione delle classi Cambridge  
conoscere l'offerta completa di corsi di potenziamento linguistico per le certificazioni in lingua inglese

I ragazzi si recheranno nella classe Cambridge dove è presente il madrelingua.

## Laboratorio indirizzo **TURISMO**

**“GLOBUS”**: l'agenzia turistica del **“Genovesi-Da Vinci”**

**Obiettivo**: conoscere l'indirizzo “Turismo” del settore Tecnico “Genovesi”

**Metodologia**: Peer to peer

Gli alunni, accolti da 2 ragazzi del “Genovesi”, visiteranno un'agenzia di viaggio “simulata”. Un velocissimo test farà loro scoprire il profilo dello studente dell'indirizzo turismo, Giocheranno poi con l'itinerario interattivo “Dalle Luci d'artista ai fuochi di Amalfi”

**Tempo**: 15 min.