

Laboratorio creativo di orientamento.
Istituto Comprensivo Statale “**Galluzzo**” Firenze.

PRIMA ORA

1. Introduzione (15 min)

Presentazione. Tramite un gioco, alunne e alunni si presenteranno ed introdurranno la persona alla loro destra scegliendo un aggettivo.

Laboratorio creativo – Cartoline del tempo

Obiettivo: Rappresentare visivamente il proprio percorso di crescita tramite la tecnica del disegno e del collage.

2. Creazione delle cartoline (30 min)

Cartolina del passato: Dove mi immaginavo alle elementari? Cosa sognavo di fare?

Cartolina del presente: Chi sono oggi? Cosa mi piace? Cosa mi rende felice?

Cartolina del futuro: Dove mi vedo dopo le superiori?

3. Condivisione (10 min)

Chi vuole può raccontare la sua evoluzione attraverso le cartoline.

Eventuale riflessione su come cambiano i sogni e le aspirazioni.

SECONDA ORA

1. Laboratorio creativo – Il villaggio condiviso (40 min)

Obiettivo: Stimolare le/gli alunne/i alla condivisione e al lavoro di gruppo per sviluppare un primo sguardo, critico e condiviso, sulla società.

Divideremo la classe in gruppi e, su una grande foglio, creeremo strade simboliche partendo dall'intreccio delle loro braccia e mani, tracciandone la silhouette. Ogni gruppo, confrontatosi, andrà a disegnare sul foglio quello che vorrebbero trovare nella loro città ideale supportato da domande stimolo quali:

- Cosa non può mancare nella mia città ideale? (Prati, biblioteca, negozi, piazze... luoghi inventati o reali)
- Con quali mezzi è possibile spostarsi all'interno della città? Possono immaginare anche soluzioni non reali (macchine volanti, tappeti magici, teletrasporti..)
- Che cibo mangia la popolazione del Villaggio? Hanno cibi speciali? Tradizioni? Ricette segrete?
- Che tipo di attività sportive e ricreative offre la città? Possono essere anche sport inventati e giochi nuovi.
- Come si chiama la città ideale? Ha uno slogan? Uno stemma o un simbolo?

2. Condivisione (15 min)

Ogni gruppo espone il proprio Villaggio condiviso alla classe.

TERZA ORA

1. Tipologie di scuola (20 min)

Mappa delle possibilità → una mappa disegnata insieme alla classe su un grande cartellone, introdurrà le tre categorie principali (Licei, Tecnici, Professionali) e i loro indirizzi.

Trova la tua scuola → La classe verrà suddivisa in 3 o 4 gruppi e verranno date loro delle carte con interessi (es. "Amo la tecnologia", "Mi piace il disegno", "Mi piace viaggiare".)

A terra, tramite scotch carta, disegneremo 3 quadrati che rispecchiano le categorie “Licei, Tecnici, Professionali”. Il gruppo sceglierà in quale area mettere le varie carte.

2. Role-playing (35 min)

La scuola migliore → Ogni gruppo rappresenta una scuola e, tramite una spiegazione accattivante, dovrà convincere gli altri che è la scelta migliore.