

# CONNESSIONI 2021/22

SGUARDI NEL FUTURO DEI SAPERI, DELLA SCUOLA E DELLE RELAZIONI

## UN volto, CINQUE città

#GOAL11\_Educazione Civica

Un percorso di proposte formative per indagare le connessioni tra la Scuola e le diverse identità del territorio attraverso il volto-metafora della Città: il profilo tecnologico (**Smart Cities**), apprenditivo (**Learning Cities**), eco-sostenibile (**Sustainable Cities**), socio-ludico (**Playable Cities**), premuroso (**Caring Cities**), rappresentano le espressioni più direttamente coinvolte nell'esperire quotidiano di ognuno.

Su questo scenario verranno approfondite tre dimensioni fondamentali per la vita della Scuola: **TERRITORIO** (apertura degli spazi, agire responsabile, ambienti di apprendimento), **COMUNITÀ** (convivialità, innovazione di sistema e di contenuti, coinvolgimento di tutti gli attori), **RELAZIONI** (linguaggi affettivi ed emotivi, inclusività, nuove competenze).

In generale tutte le Lectures sono pensate per coinvolgere non solo i docenti ma anche i ragazzi più grandi e i genitori. Per alcuni eventi si segnala anche all'interesse dei decisori pubblici.

DOCENTI

STUDENTI

GENITORI

DECISORI  
PUBBLICI

#futurocomedono  
#agenda2030  
#educazionecivica

## la CITTÀ

attraverso il #GOAL11 dell'Agenda2030.

#educazionecivica

## CONNESSIONI 20/21

una straordinaria occasione formativa per tutta la Comunità del Territorio a partire da quella scolastica.

### Enti Organizzatori



Ministero dell'Istruzione  
UST Lucca-Massa



Arcidiocesi  
di Lucca



Polo Fermi-Giorgi, Lucca  
FLL - FUTURE LEARNING LAB

### Partner



Istituto Nazionale Documentazione,  
Innovazione, Ricerca Educativa



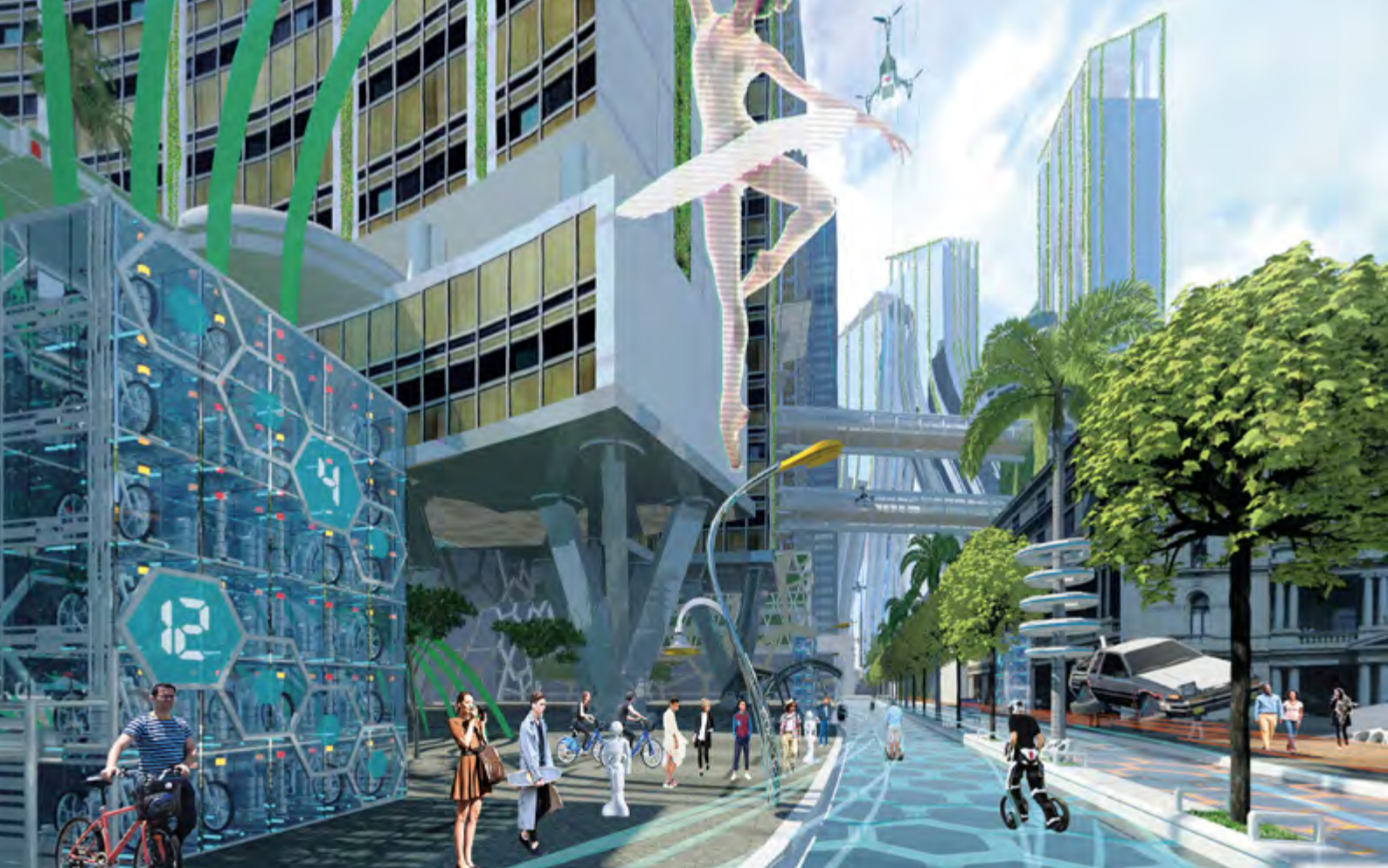
Provincia di  
Lucca



Lucca Comics & Games



Lucca Learning City



# UN volto, CINQUE città

[https://it.wikipedia.org/wiki/Città\\_intelligente](https://it.wikipedia.org/wiki/Città_intelligente)

## Obiettivi formativi

*La politica urbanistica, i servizi e le tecnologie a servizio dell'ambiente e a misura d'uomo.*

<https://uil.unesco.org/lifelong-learning/learning-cities>

*La capacità di percepire, comprendere, prevenire ed orientare attivamente il cambiamento, per uno sviluppo sociale, economico e ambientale sostenibile, attraverso la centralità dell'apprendimento permanente per tutti*

La città ha un volto con livelli di vita che si incrociano, ideali e simbolici prima che umani. Le scenografie dell'esistenza offrono ambienti e narrazioni come frammenti di un testo che il tessuto delle relazioni sociali, culturali, lavorative ed economiche ricopre e adatta al momento.

La città ha tra i suoi vantaggi quello di riassumere contenuti e problemi come una biblioteca a cielo aperto; non solo, è anche una straordinaria palestra di idee e un laboratorio artigianale per la progettualità. Va da sé che una **analisi del GOAL 11 dell'Agenda2030**, "rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili" possa qui trovare un luogo di sintesi e di approfondimento.

Abbiamo dunque messo a fuoco **cinque espressioni di uno stesso volto**, che possono dare ragione della complessità delle sfide ma anche stimolare a soluzioni che aprano ad un futuro consapevole e comunitario:

### Smart Cities

La città intelligente (dall'inglese smart city) in urbanistica e architettura è un insieme di strategie di pianificazione urbanistica tese all'ottimizzazione e all'innovazione dei servizi pubblici così da mettere in relazione le infrastrutture materiali delle città «con il capitale umano, intellettuale e sociale di chi le abita» grazie all'impiego diffuso delle nuove tecnologie della comunicazione, della mobilità, dell'ambiente e dell'efficienza energetica, al fine di migliorare la qualità della vita e soddisfare le esigenze di cittadini, imprese e istituzioni. (Città intelligente, Wikipedia)

### Learning Cities

L'apprendimento permanente pone le basi per uno sviluppo sociale, economico e ambientale sostenibile. L'idea di apprendere per tutta la vita è profondamente radicata in tutte le culture. Tuttavia, sta diventando sempre più rilevante nel mondo in rapida evoluzione di oggi, dove le norme sociali, economiche e politiche vengono costantemente ridefinite. Gli studi hanno dimostrato che i discenti lungo tutto l'arco della vita - cittadini che acquisiscono nuove conoscenze, abilità e attitudini in un'ampia gamma di contesti - sono meglio attrezzati per adattarsi ai cambiamenti nei loro ambienti. L'apprendimento

permanente e la società che apprende hanno quindi un ruolo fondamentale da svolgere per responsabilizzare i cittadini e realizzare una transizione verso società sostenibili. Mentre i governi nazionali sono in gran parte responsabili della creazione di strategie per la costruzione di società dell'apprendimento, un cambiamento duraturo richiede impegno a livello locale. Una società che apprende deve essere costruita provincia per provincia, città per città e comunità per comunità. (UNESCO Institute for LLL)

## Sustainable Cities

L'urbanizzazione è uno degli sviluppi più significativi del 21° secolo. Più della metà della popolazione mondiale vive nelle città, con stime fino al 70 per cento per il 2050. Le città sono il motore delle economie locali e nazionali e rappresentano il fulcro del benessere. Più dell'80 per cento delle attività economiche globali è concentrato nei centri urbani. Oltre alle opportunità, l'urbanizzazione comporta anche notevoli sfide. Le città hanno un'impronta ecologica enorme: occupano solamente circa tre per cento della superficie terrestre, ma consumano tre quarti delle risorse globali e sono responsabili del 75 per cento delle emissioni di gas.

L'obiettivo 11 mira a ridurre l'inquinamento pro capite prodotto dalle città, in particolare per quanto concerne la qualità dell'aria e la gestione dei rifiuti. Lo sviluppo urbano dovrà essere più inclusivo e sostenibile, tra l'altro grazie a una pianificazione degli insediamenti partecipativa, integrata e sostenibile. Dovrà altresì essere garantito l'accesso di tutti a superfici verdi e spazi pubblici sicuri e inclusivi, soprattutto per donne e bambini, anziani e persone con disabilità. Dovrà infine essere assicurato anche l'accesso a spazi abitativi e sistemi di trasporti sicuri ed economici. (Goal 11, Agenda2030)

## Playable Cities

Playable City mette le persone e il gioco al centro della città futura, riutilizzando le infrastrutture cittadine e riappropriandosi delle tecnologie delle città intelligenti per creare connessioni: da persona a persona, da persona a città.

Attraverso l'interazione e le installazioni creative, apre un dialogo sociale, portando i cittadini in una conversazione sullo sviluppo della città, che varierà in ogni luogo.

Il gioco è un modo di essere, una cornice per la reimmaginazione del mondo e un'apertura di potenzialità e possibilità. È un modo di vedere le cose in modo diverso. Le città giocabili di tutto il mondo dimostrano che questo approccio all'impegno civico può migliorare gli spazi pubblici e le infrastrutture e connettere le persone alle loro città e tra loro.

## Caring Cities

Non esiste ancora un modello condiviso di "Città premurosa", che rende le città più inclusive e abilita le persone che le abitano al ruolo di esperti degli spazi che ci circondano. Cinque livelli di esperienza urbana contemporaneamente attivi: diversità, prossimità, autonomia, vitalità, rappresentatività. Questo nuovo paradigma urbano si concretizza nel modello della città premurosa, per cui le città sono viste come luoghi che si prendono cura di noi, che si prendono cura di ciò che ci circonda, che consentono di prenderci cura di noi stessi e delle altre persone.

## Contenuti formativi generali

Il percorso formativo laboratoriale "UN volto, CINQUE città" affronta una serie di temi sensibili collegati al **benessere e alla sostenibilità educativa** con l'obiettivo di dare evidenza, a **idee e prassi che aiutino a coniugare, in una modalità riflessiva, metodologie innovative e tecnologie didattiche**.

I Moduli individuati rispondono ad alcune delle **domande e bisogni sempre più emergenti nel contesto della vita ordinaria della Scuola:**

- come integrare le urgenti problematiche socio-ambientali nel contesto educativo e culturale?
- come educare ad un uso consapevole, responsa-

bile e intelligente dei media digitali?

- come rendere sostenibile la prassi didattica con l'uso delle tecnologie?
- in che modo porre al centro la qualità delle relazioni attraverso le positività degli ambienti di apprendimento fisici o virtuali?
- come recuperare e valorizzare la dimensione umanistica nei percorsi curricolari, anche attraverso una reale competenza interdisciplinare e transdisciplinare, così come oggi la lettura del mondo richiede?
- come tenere al centro il valore della "cura dell'umano" arginando l'ipocrisia delle relazioni e le ideologie del consumo?

<https://www.eda.admin.ch/agenda2030/it/home/agenda-2030/die-17-ziele-fuer-eine-nachhaltige-entwicklung/ziel-11-staedte-und-siedlungen-inklusive-sicher.html>

*La ricerca di soluzioni che pongano al centro il benessere psico-fisico della comunità attraverso il recupero creativo e ludico di spazi e ambienti*

<https://www.playablecity.com>

*L'impegno per beni, trasporti, servizi, accessibili a tutti particolarmente per le categorie fragili; riduzione dell'impatto ambientale e cura nella gestione degli sprechi.*

<https://futurearchitectureplatform.org/projects/44ffc626-0a5d-448c-b740-96b10072fb3d/>

*Disegnare il volto materno delle città, accogliendo la sfida di portare al centro delle attenzioni e degli interessi comuni le periferie umane, sociali, culturali, modellando i servizi sui bisogni, sul benessere, sull'ambiente e incoraggiando la partecipazione attiva nelle decisioni.*

	Lectures	Laboratori	Laboratori * per promozione Competenze Territoriali
Smart Cities	- La condizione tecno-umana. <i>(Paolo Benanti - UNIGRE)</i>	- Interdisciplinarietà e percorsi STEAM (Polo Fermi-Giorgi / Futire Learning Lab, Lucca)	
	- Periferie e centro, visibili e invisibili: narrazioni digitali per l'empowerment delle comunità. <i>(Maria Ranieri - UNIFI)</i>		
Learning Cities	- La comunità educante. I patti educativi per una scuola aperta al futuro. <i>(Giovanni Del Bene, Angelo Lucio Rossi, Rossella Viaconzi - in collaborazione con UST Milano e MOVI)</i>	- Mettiamo in "riga" le emozioni. Migliorare benessere e apprendimenti con il metodo RULER. <i>(Angelo Chiarle, UST Torino - Federica Vivarelli, Paola Amasio, Gaia Rayneri, Shinhai Ventura)</i>	- Ripensare lo spazio didattico, ripensare la scuola. Laboratori di visione generativa. <i>(Leonardo Tosi, Giusi Cannella, Raffaella Carro - INDIRE) *</i>
	- Oltre l'idea di aula. Comprendere il mondo attraverso gli spazi e le forme. <i>(Samuele Borri, INDIRE - Arch. Olimpia Lorenzini - Giuseppe Moscato, INDIRE)</i>	- Learning Agility e Character Skills. Per una scuola che si prende cura della personalità e dei talenti di studenti (e docenti). <i>(Angelo Chiarle, UST Torino)</i>	- Educazione curricolare ed educazione incidentale. Progettare e realizzare i Patti Territoriali. <i>(Giovanni Del Bene, Angelo Lucio Rossi, Rossella Viaconzi - in collaborazione con UST Milano e MOVI) *</i>
Sustainable Cities	- Biodiversity: Città aperte, creative e sostenibili che cambiano il mondo. <i>(Elena Granata - POLIMI, SEC)</i>	- Nudgeforclimate. La spinta gentile per la lotta contro il cambiamento climatico. <i>(INDIRE-EUCLIPA)</i>	
	- Collaborare per il bene comune: l'esperienza della community EuCliPa, la rete italiana degli ambasciatori dell'European Climate Pact. <i>(Luciana Favaro, Gianni Tartari, Silvia di Gennaro e Gianrossano Giannini - Ambasciatori EU Climate Pact)</i>		
Playable Cities	- Mettersi in gioco. Il coinvolgimento come motore del XXI secolo. <i>(Fabio Viola)</i>		
	- Il mondo della Scuola nel Virtuale: attività, esperienze, comunità. <i>(Andrea Benassi - INDIRE)</i>		
	- Playable Cities: come le città entrano "in gioco". Il Caso di Alghero. <i>(Fabio Viola; Maria Giovanna Fara - Fondazione Alghero)</i>		
	- Videogiocare è una cosa seria. Il videogame come strumento didattico. <i>(Jacopo Moretti, Silvia Ceccarelli - LC&amp;G)</i>		
Caring Cities	- Sentire, Capire, Agire: la grammatica del Service-Learning. Per una scuola della prossimità e della solidarietà. <i>(Italo Fiorin - LUMSA)</i>	- Death Education. L'educazione alla perdita. <i>(Corso sperimentale per docenti, alunni, genitori della Scuola Primaria e Sec. Sec. Grado, triennio sup. della sola Provincia di Lucca - UNIPD, Ass. TuttoèVita)</i>	- Progettare l'inclusione: il ruolo degli spazi nell'ottica dell'ICF. <i>(Francesca Caprino, Stefania Chipa, Giuseppe Moscato, Lorenza Orlandini, Silvia Panzavolta - INDIRE)</i>
	- Prendersi cura per diventare umani. Oltre ideologie e consumismo per raggiungere il cuore dell'altro. <i>(Guidalberto Bormolini)</i>		

## Corsi in partnership Polo FG-Future Learning Lab con la SEC (Scuola di Economia Civile).

A partire dal mese di Novembre 2021, per tutti i docenti che avranno manifestato l'interesse nel Form di iscrizione, verranno proposti i alcuni Corsi con una particolare curvatura sul mondo della Scuola e in condizioni di favore per l'iscrizione.

- Economia Biblica. La tradizione francescana nella nascita dell'economia europea (particolarmente per docenti IRC)
- Benessere organizzativo. Economia e felicità, nelle professioni della Scuola (Corso per figure strumentali/organizzative e dirigenti scolastici di ogni ordine e grado)
- Storia del pensiero economico. L'economia civile del '900 (Corso per docenti di discipline giuridico-economiche e umanistiche)
- Ripensare l'insegnamento dell'Economia nel XXI secolo (Corso per docenti e dirigenti scolastici di ogni ordine e grado)

## Eventi collaterali

### MOSTRA/LABORATORIO NAZIONALE "VEDERE È UN ATTO" A CURA DI INDIRE

Luogo: Real Collegio

Periodo: Dicembre 2021-Febbraio 2022

Visite-Laboratorio per Scuole di ogni ordine e grado; versione virtuale per visita a distanza

### SUMMER SCHOOL FLL LUCCA, LUGLIO 2022

Per Dirigenti e Docenti (organizzazione da Università italiane), temi e focus da decidere a novembre-dicembre 2021.

## NOTA

\* Per i Laboratori contrassegnati con l'asterisco "\*" l'Ufficio Scolastico Territoriale intende promuovere una speciale attenzione, con l'obiettivo incoraggiare specifiche e diffuse competenze verso:

- il senso di appartenenza ad una Comunità educante (Territorio)
- una diffusa convivialità relazionale, intessuta di linguaggi affettivi ed emotivi, promuovendo la condivisione e l'inclusione (Relazioni)
- una maggiore sensibilità e capacitazione verso i temi per il futuro del Pianeta e dell'Uomo (Agenda2030)
- l'innovazione didattico-pedagogica per ripensare i processi educativi e le azioni di Sistema (Identità)

Pertanto, particolarmente per i percorsi sotto indicati, sarebbe opportuno dare evidenza alla Comunità Scolastica della partecipazione dei docenti e/o degli alunni e dei genitori, anche attraverso una apposita comunicazione al Collegio e al Consiglio di Classe.

Sarà poi cura del Dirigente, favorire la partecipazione a quei docenti che per impegno (figure strumentali, progettualità) e motivazione potrebbero nel tempo divenire un riferimento alla Comunità sui temi della loro formazione.

**NB. I Corsi hanno un numero limitato di posti.**

## \* Laboratori e incontri per la promozione delle Competenze Territoriali

- RIPENSARE LO SPAZIO DIDATTICO, RIPENSARE LA SCUOLA. LABORATORI DI VISIONE GENERATIVA** (Leonardo Tosi, Giusi Cannella, Raffaella Carro - INDIRE)
- EDUCAZIONE CURRICOLARE ED EDUCAZIONE INCIDENTALE. PROGETTARE E REALIZZARE I PATTI TERRITORIALI.** (Giovanni Del Bene, Angelo Lucio Rossi - in collaborazione con UST Milano e MOVI)
- PROGETTARE L'INCLUSIONE: IL RUOLO DEGLI SPAZI NELL'OTTICA DELL'ICF (CLASSIFICAZIONE INTERNAZIONALE DEL FUNZIONAMENTO, DELLA DISABILITÀ E DELLA SALUTE).** (Francesca Caprino, Stefania Chipa, Giuseppe Moscato, Lorenza Orlandini, Silvia Panzavolta - INDIRE)

Smart Cities			
Lectures	La condizione tecno-umana. (Paolo Benanti - UNIGRE) <i>Che cosa significa essere umani in un'epoca di complessità e cambiamento? Come si può gestire lo sviluppo tecnologico? E quali sono i limiti da non superare nel momento in cui la tecnica viene utilizzata per interventi non più solamente esterni, ma anche interni all'uomo?</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>03 Dicembre 2021</b>
	Periferie e centro, visibili e invisibili: narrazioni digitali per l'empowerment delle comunità. (Maria Ranieri - UNIFI) <i>La città contemporanea è un luogo sempre più tecnologico, dove spesso le narrazioni cercano la sintesi tra l'alto e il basso, il singolare e il molteplice, il poco e il troppo, il mescolato e il distinto. È il luogo in cui si moltiplicano esperienze digitali di partecipazione dal basso, di condivisione di tempi e di beni, come potenziali spinte per una vita comunitaria autentica e conviviale.</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>18 Gennaio 2022</b>
Laboratorio	Percorsi STEAM (Polo Fermi-Giorgi - FLL Lucca) <i>Progettazione e realizzazione di percorsi STEAM per i docenti delle Scuole dell'Infanzia, Primaria, Secondaria e Adulti. Corso di formazione 25 ore valido per la formazione professionale docente. Calendario pubblicato a partire dal 01/12/2021</i>	BLENDED	<b>da Dicembre 2021 a Giugno 2022</b>
		25 UFC	

Learning Cities			
Lectures	La comunità educante. I patti educativi per una scuola aperta al futuro. (Giovanni Del Bene, Angelo Lucio Rossi, Rossella Viaconzi - in collaborazione con UST Milano e MOVI) <i>Interpretare la scuola non come insieme di norme e funzioni, principalmente legate al sapere organizzate in un edificio, ma prima di tutto come una comunità che rappresenta un sistema sociale con numerose interconnessioni e funzioni.</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>4 Novembre 2021</b>
	Oltre l'idea di aula. Comprendere il mondo attraverso gli spazi e le forme (Samuele Borri, INDIRE - Arch. Olimpia Lorenzini - Giuseppe Moscato, INDIRE) <i>Per superare il concetto, l'idea di aula/corridoio/atrio che popola l'immaginario collettivo degli spazi sociali deputati al contenimento, come la scuola, gli ospedali, le caserme, e approdare ad una visione "oltre la siepe", verrà proposto un esempio concreto di innovazione: dalla scrittura del bando di gara alla progettazione esecutiva.</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>8 Novembre 2021</b>
Laboratorio 1	Ripensare lo spazio didattico, ripensare la scuola. Laboratori di visione generativa. (Leonardo Tosi, Giusi Cannella, Raffaella Carro - INDIRE) *	ONLINE	<b>3 dicembre 2021 10 dicembre 2021 11Febbraio 2022</b> orario: 16:30-18:30
		6 UFC	
Laboratorio 2	Mettiamo in "riga" le emozioni. Migliorare benessere e apprendimenti con il metodo RULER (Angelo Chiarle, UST Torino - Federica Vivarelli, Paola Amasio, Gaia Rayneri, Shinhai Ventura). <i>«La classe è un luogo emozionale. Gli studenti sperimentano spesso emozioni nei contesti di classe... Le emozioni controllano l'attenzione degli studenti, influenzano la loro motivazione all'apprendimento, modificano la scelta delle strategie di apprendimento e influenzano la loro autoregolazione dell'apprendimento.</i>	ONLINE	<b>27 ottobre 03 novembre 10 novembre 09 febbraio 2022 20 aprile</b> orario: 15:00-17:00
		25 UFC	
Laboratorio 3	Learning Agility e Character Skills. Per una scuola che si prende cura della personalità e dei talenti di studenti (e docenti). (Angelo Chiarle, UST Torino). <i>Le Hard Skills sono soft perché cambiano continuamente, sono costantemente obsolete e sono relativamente facili da imparare. Le Soft Skills invece sono hard perché sono difficili da costruire, critiche e richiedono uno sforzo estremo per ottenerle... Il salto tecnologico, industriale, produttivo che abbiamo di fronte rischia di mettere fuori gioco intere categorie e intere generazioni. Tutta la formazione della scuola secondaria superiore e dell'università almeno al primo ciclo deve contenere una fortissima base di Character Skills.</i>	ONLINE	<b>17 novembre 24 novembre 01 dicembre 16 febbraio 2022 27 aprile</b> orario: 15:00-17:00
		25 UFC	
Laboratorio 4	Educazione curricolare ed educazione incidentale. Progettare e realizzare i Patti Territoriali ((Giovanni Del Bene, Angelo Lucio Rossi, Rossella Viaconzi - in collaborazione con UST Milano e MOVI) *	ONLINE	<b>15 novembre 25 novembre 21 gennaio 2022 21 febbraio 11 marzo</b> orario: 17:00-18:30
		7,5 UFC	

## Sustainable Cities

Lectures	Biodiversity: Città aperte, creative e sostenibili che cambiano il mondo. <i>(Elena Granata - POLIMI, SEC)</i> <i>Le città sono le prime responsabili dei cambiamenti climatici, da cui dipendono molti dei comportamenti più distruttivi per il pianeta; d'altro canto, sono proprio le città a essere oggi il laboratorio possibile di ogni cambiamento ecologico. Per questo ragionare su di loro è non solo utile, ma ormai indispensabile.</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>16 Novembre 2021</b>
	Collaborare per il bene comune: l'esperienza della community EuCliPa, la rete italiana degli ambasciatori dell'European Climate Pact. <i>(Luciana Favaro, Gianni Tartari, Silvia di Gennaro e Gianrossano Giannini - Ambasciatori EU Climate Pact)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>26 Novembre 2021</b>
Laboratorio	Educazione civica e attivismo didattico visuale (ADV) per una comunità sostenibile. <i>(Isabel de Maurissens, Pamela Giorgi, Tommaso Masini, Simone Padovani, Maria Chiara Pettenati - INDIRE)</i> <i>Questo percorso laboratoriale propone un'indagine del proprio territorio attraverso gli obiettivi dell'Agenda 2030. I destinatari saranno i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado che vorranno sperimentarlo nell'ambito dell'educazione civica. Il metodo utilizzato sarà l'attivismo didattico visuale (ADV).</i>	ONLINE  4,5 UFC	<b>17 novembre 24 novembre 09 febbraio 2022</b> orario: 17:00-18:30
	Nudgeforclimate. La spinta gentile per la lotta contro il cambiamento climatico. <i>(Isabel de Maurissens, Maria Chiara Pettenati, Simone Quercia - INDIRE)</i> <i>Questo percorso di formazione nell'ambito dell'educazione civica intende dare un primo approccio ai Nudge. I nudge sono spinte gentili che nascono nel contesto scientifico dell'economia comportamentale e sono volti a cambiare il comportamento delle persone per migliorare l'impatto delle loro azioni nel contrastare il cambiamento climatico, ma senza alterare le loro opzioni di scelta. Sono spinte, ma gentili.</i>	ONLINE  4,5 UFC	<b>9/02/2022 16/02/2022 09/02/2022</b> orario: 17:00-18:30

## Playable Cities

Lectures	Mettersi in gioco. Il coinvolgimento come motore del XXI secolo. <i>(Fabio Viola; Emanuele Vietina - LC&amp;G)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>10 Novembre 2021</b>
	Playable Cities: come le città entrano "in gioco". Il Caso di Alghero. <i>(Fabio Viola; Maria Giovanna Fara - Fondazione Alghero)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>6 Dicembre 2021</b>
	Videogiocare è una cosa seria. Il videogame come strumento didattico. <i>(Jacopo Moretti, Silvia Ceccarelli - LC&amp;G)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>20 Gennaio 2022</b>
	Il mondo della Scuola nel Virtuale: attività, esperienze, comunità. <i>(Andrea Benassi - INIDRE)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>11 Febbraio 2022</b>

## Caring Cities

Lectures	Sentire, Capire, Agire: la grammatica del Service-Learning. Per una scuola della prossimità e della solidarietà. <i>(Italo Fiorin - LUMSA)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>10 Novembre 2021</b>
	Prendersi cura per diventare umani. Oltre ideologie e consumismo per raggiungere il cuore dell'altro. <i>(Guidalberto Bormolini)</i>	ONLINE 1,5 UFC	<b>17 Febbraio 2022</b>
Laboratorio 1	Progettare l'inclusione: il ruolo degli spazi nell'ottica dell'ICF. <i>(Francesca Caprino, Stefania Chipa, Giuseppe Moscato, Lorenza Orlandini, Silvia Panzavolta - INDIRE)</i>	* Laboratori e incontri per la promozione delle Competenze Territoriali	BLENDED
			25 UFC
Laboratorio 2	Death Education. L'educazione alla perdita. <i>(Corso sperimentale per docenti, alunni, genitori della Scuola Primaria e Sec. Sec. Grado, triennio sup. della sola Provincia di Lucca - UNIPD)</i>	PRESENZA 25 UFC	<b>dal 15/11/2021</b>

## Organizzazione e Format

### Tipologia

Percorso di Formazione articolato in Corsi con tipologie online, blended e in presenza, rivolto a Docenti delle Scuole di ogni ordine e grado, aperto anche a genitori, formatori e decisori pubblici.

### Iscrizione

Obbligatoria

### Partecipazione

Gratuita

### Periodo erogazione complessivo

Ottobre 2021 - Aprile 2022

### Erogazione

Webinar (con durata di 90/120 min.), Laboratori online, blended e in presenza (durata variabile), fino a 25 ore.

I Webinar sono erogati su piattaforma CISCO Webex a cura del Dipartimento di Informatica del Polo Fermi-Giorgi di Lucca. Il Polo FG invierà il link per partecipare al webinar 24 ore prima dell'appuntamento.

### Riconoscimento e Attestati

Gli eventi di formazione compresi in CONNESSIONI 21/22, sono riconosciuti dall'UST Lucca-Massa e Polo Fermi-Giorgi (Lucca). L'Attestato di partecipazione viene rilasciato per ogni singolo evento o, nel caso di eventi o Corsi con più incontri, al termine di ogni attività. Il rilascio avviene in automatico sulla mail indicata dal docente all'atto di iscrizione, generalmente entro tre settimane dalla chiusura dell'evento.

### Articolazione generale e orari

Il Progetto è articolato in 5 Moduli attraverso le Lectures e i relativi Laboratori nei quali si riprendono, approfondiscono e rielaborano i temi principali. In alcuni Laboratori i partecipanti hanno anche la possibilità di concordare con i relatori/tutor un prodotto finale. **La finalità generale è promuovere la partecipazione a più Moduli per acquisire una più completa e profonda visione del percorso e delle proposte.**

Ogni Modulo è così articolato:

**Lectures (Lectio Magistralis/Conferenze):** articolate in uno o più incontri da 90 min, **idonee alla partecipazione anche di alunni e genitori**

**Laboratori:** di durata variabile, con almeno 4 ore in sincrono, alle quali si aggiungono in genere ulteriori ore in asincrono e/o di Ricerca Azione.

**Pertanto, i partecipanti possono comporre il loro percorso formativo sulla base dei loro interessi e possibilità, aggregando in modo responsabile Lectures e Laboratori per il raggiungimento di almeno una UFC di 25 o più ore.**

### Informazioni e iscrizioni alla pagina:

<https://sites.google.com/view/conneessioni2021>