

## FORMAZIONE INSEGNANTI

### **Presentazione (1° e 2° Gruppo)**

*Il progetto Mapperò: alunna in azione, insegnanti in formazione*

Il primo incontro sarà l'occasione per conoscerci ed entrare insieme nel cuore del progetto. A partire da esperienze di esplorazione e gioco condiviso, avremo modo di definire il contesto pedagogico in cui ci muoveremo e indagare come gioco, esplorazione e Outdoor possano motivare, promuovere e sostenere l'apprendimento, la collaborazione tra pari e l'espressione di sé.

Negli incontri successivi la formazione partirà dalle osservazioni delle azioni/reazioni dei bambini durante i laboratori esperienziali.

### **Risultati attesi (1° e 2° Gruppo):**

- favorire l'apprendimento attraverso una dinamica di gioco
- Osservazione e presenza attiva del percorso
- Spronare l'autoapprendimento attraverso la sperimentazione

### **Struttura(1° e 2° Gruppo)**

LA K-production ha predisposto 2 formazioni da 25h ciascuna (9h di formazione diretta + 16 sul campo) una per ogni grado (primaria e infanzia).

Se dobbiamo aggiungere altre 25h di formazione ci chiedevamo se fosse meglio pensare ad un percorso di formazione per gli insegnanti delle medie oppure fare 3 gruppi:

#### **1° gruppo (Primaria) da max 25 insegnanti di 25h (9h di formazione diretta + 16 sul campo)**

*Ci aspettiamo realisticamente 10/15 insegnanti per gruppo*

La formazione diretta sarà articolata in 3 giornate da 3h ciascuna dalle 16:30 – 19:30

13 Gennaio 2025 - Marzo/Aprile 2025 - Maggio/Giugno 2025

Mentre quella sul campo avverrà durante la realizzazione dei laboratori.

#### **2° gruppo (Infanzia) da max 25 insegnanti di 25h (9h di formazione diretta + 16 sul campo)**

*Ci aspettiamo realisticamente 10/15 insegnanti per gruppo*

20 Gennaio 2025 - Marzo/Aprile 2025 - Maggio/Giugno 2025

Mentre quella sul campo avverrà durante la realizzazione dei laboratori.

## **Presentazione Progetto Formativo Escape (3° Gruppo)**

### Presentazione:

#### *Progettare un Escape didattica*

Laboratorio esperienziale per imparare ad ideare, progettare e realizzare un Escape room avvincente e stimolante da proporre alla (e con la) propria classe.

Le Escape Room sono la fusione perfetta tra mondo digitale e analogico, tra gioco e didattica. Grazie a enigmi da risolvere, missioni da completare e una narrazione coinvolgente, le escape room offrono un'esperienza di apprendimento attivo, immersivo e collaborativo.

Scopriremo le basi della progettazione del gioco e come lo si possa sfruttare per lavorare su dinamiche di gruppo classe, su concentrazione e creatività.

### Risultati attesi (3° Gruppo):

Fornire uno strumento nuovo per:

- Sviluppare nei ragazzi abilità interpersonali / stimolare Abilità di ricerca
- Sviluppo della creatività / Problem solving
- Appoggiare passione ed entusiasmo / Accrescere motivazione personale

### Struttura

**3° gruppo (Escape) da max 25 insegnanti (Primaria e Medie) di 25h (9h di formazione diretta + 16 sul campo) Ci aspettiamo realisticamente 10/15 insegnanti per gruppo**

1° opzione: un weekend intensivo di 9h a settembre/ottobre 2025

2° opzione: 3 giornate da 3h divise tra maggio/giugno 2025 e settembre/ottobre 2025