

IL RAGGIO VERDE

PROPOSTA SCUOLE 2024/25



GENERATIVA MENTE

CONDIVIDERE SFIDE, STORIE, APPRENDIMENTI



IL RAGGIO VERDE

ESPERIENZA E INNOVAZIONE A SERVIZIO DELLA SCUOLA

Nata a Rovigo nel 1996, la cooperativa sociale Il Raggio Verde principalmente attiva nei servizi per l'infanzia, i giovani e i progetti di comunità ha ideato, gestito e sviluppato numerose esperienze in ambito scolastico. Dai laboratori e i tavoli territoriali della L 285/97, fino all'odierna rete di opportunità a favore degli istituti scolastici di ogni ordine e grado, oggi offre progettualità a largo spettro, capaci di incontrare diversi bisogni. La scuola è vista quale laboratorio di socialità e partecipazione, cantiere di costruzione di profili identitari e sviluppo di competenze in un contesto in evoluzione, in cui l'innovazione non è accessoria, bensì necessaria perché autenticamente fondata su orizzonti di desiderio e cambiamento condivisi.

FILOSOFIA DI PROGETTO

CONDIVIDERE COMPETENZE PER RAGGIUNGERE OBIETTIVI COMUNI

GenerativaMente è un piano di offerta educativa centrato sulla collaborazione, in cui la condivisione dell'analisi dei bisogni, delle risorse e degli scenari orienta la definizione di percorsi personalizzati per ciascun istituto scolastico.

Ogni progetto è pensato come un'ipotesi di ricerca in cui i soggetti in gioco sono attivati nel comune raggiungimento obiettivi motivanti e desiderabili.

Ad ogni tema/problema corrisponde una sfida conoscitiva che libera le opportunità di apprendimento in un contesto aperto, ma strutturato. GenerativaMente apre a visioni sul possibile, individuando in nuovi modi di fare, agire e imparare le strategie per il loro raggiungimento, in diversi ambiti disciplinari.

LA SCELTA DI METODO

Dall'educazione outdoor alla media education, dal service learning al social emotional learning, sono diversi gli approcci a cui si riferisce il Team di GenerativaMente sempre collocando le progettualità educative nel metodo dell'animazione sociale e culturale. In tale prospettiva i soggetti in gioco sono visti come portatori di conoscenze, vissuti, competenze e desideri più o meno latenti che necessitano di un contesto nell'ambito del quale poter emergere, esprimersi e svilupparsi in una intenzionalità di gruppo, a beneficio di ogni suo componente e di un orizzonte di senso più ampio. La logica inclusiva di cui Andrea Canevaro è stato meritorio fautore, è il presupposto etico e pedagogico che consente a ciascuno di trovare una possibile dimensione di sviluppo, scoprendo i margini di miglioramento di quelle che per Vigosky sono le zone di sviluppo prossimale e per Freire i temi generatori oggetto di confronto e crescita individuali e collettiva.

I GRUPPI TARGET

Oltre a rivolgersi alle scuole di ogni grado di istruzione, dall'infanzia alla secondaria superiore, GenerativaMente promuove l'attivazione di percorsi progettuali multilivello capaci di coniugare azioni rivolte a studenti, insegnanti o genitori ad una dimensione di comunità.

Non vi sono destinatari unici, bensì contesti di apprendimento aperti, in cui ogni tema costituisce uno spazio di condivisione e sviluppo di una competenza per la costruzione di significati o conoscenze riconoscibili anche oltre le mura della scuola.



GLI AMBITI DI INTERVENTO

ESPERIENZA E INNOVAZIONE A SERVIZIO DELLA SCUOLA



GenerativaMente promuove l'attivazione di spazi di discussione e approfondimento attingendo da un universo tematico potenzialmente illimitato, nel quale alcune questioni sembrano porsi con maggiore urgenza, tra queste: sostenibilità, competenze trasversali e digitali, educazione civica e partecipazione, tutela e valorizzazione del paesaggio e dei beni comuni, inclusione e benessere tra pari, multiculturalismo, cittadinanza europea, parità di genere, orientamento scolastico e professionale, apprendimento discipline STEAM. Ad ogni ambito corrisponde un percorso di studio e ricerca tra il Team di progetto e la committenza, elaborando una proposta personalizzata.

**NESSUNO EDUCA
NESSUNO,
NESSUNO SI EDUCA
DA SOLO,
GLI UOMINI SI
EDUCANO INSIEME,
CON LA
MEDIAZIONE
DEL MONDO**

PAULO FREIRE

UN'ATTENZIONE ALLO SPAZIO COME DISPOSITIVO PEDAGOGICO



**ESISTE UNA
CONGRUENZA
PUBBLICAMENTE
INTERPRETABILE
TRA IL FARE,
IL DIRE E LE
CIRCOSTANZE
IN CUI IL FARE E IL
DIRE SI COLLOCANO**

JEROME BRUNER

La capacità di ideare e allestire contesti significanti e significativi, non solo dal punto di vista contenutistico, ma anche estetico e strumentale è per Il Raggio Verde elemento essenziale della proposta educativa in presenza e a distanza. Lo spazio, i materiali e le dotazioni sono intesi come una estensione temporanea delle opportunità di espressione e sperimentazione di sé, in situazione, i cui esiti sono trasferibili in altri contesti. La rete dei Makers e Media Lab di cui la cooperativa dispone tra le province di Rovigo, Padova e Venezia, consente, inoltre, di beneficiare di luoghi attrezzati in cui vivere esperienze immersive.

GENERATIVAMENTE PER FARSI UN'IDEA

SUGGERIMENTI PER ATTIVARE LA MENTE

L'offerta educativa di GenerativaMente non si risolve in un catalogo di proposte a cui aderire, ma si sviluppa attraverso una analisi della domanda e del contesto da cui scaturiscono percorsi unici.

Al fine di orientare le richieste, nelle pagine che seguono sono brevemente descritte alcune tra le numerose esperienze prodotte negli ultimi anni.

Lontano da ogni tentativo di esaustività, le idee suggerite si candidano ad evocare variazioni sul tema, sviluppi inediti e rilanci, aprendo nuovi tavoli di progettazione.



PER FARSI UN'IDEA



futuri in gioco



Nel progetto di gamification, gli obiettivi di sostenibilità dell'Agenda 2030 dell'ONU si trasformano in vere e proprie sfide da affrontare con comportamenti virtuosi che aiutano gli abitanti del pianeta SDGs, molto simile alla Terra, a salvarsi. Attraverso un meccanismo motivazionale progressivamente sempre più ingaggiante, le classi si attivano in famiglia e nella comunità raccontando che il cambiamento non solo è possibile, ma anche divertente. Sommando variazioni apparentemente impercettibili su durata e popolazione più ampi si restituisce la rilevanza che questi assumono complessivamente.

digital week



Una vera immersione nei nostri laboratori di fabbricazione digitale, videomaking, grafica e fotografia con diverse soluzioni organizzative, dalle gite presso i Lab de Il Raggio Verde fino alla possibilità di allestire più spazi nel proprio istituto scolastico per la durata minima di una settimana. I partecipanti sono invitati a relazionarsi con le tecnologie proposte con un approccio creativo, utilizzandole come mediatori per la realizzazione di prodotti che possano essere esposti o illustrati. I gruppi classe vengono divisi in piccoli team a cui gli esperti si affiancano per l'alfabetizzazione di base e la definizione di un progetto comune, calibrato sulle risorse esistenti.

PER FARSI UN'IDEA



makers camp



Una gita scolastica diversa, che mixa educazione outdoor e sviluppo delle competenze digitali. Il makers lab "WakeHub" di Lendinara (Ro) si divide spazialmente e temporalmente tra luogo dell'innovazione tecnologica iperconnesso e camping unplugged nel quale le classi alternano le attività della giornata tra le 12 ore di officine digitali del giorno e le 12, in totale disconnessione, della notte. Il progetto di animazione filtra le tensioni della dipendenza da smartphone accelerando l'esperienza di socialità e relazione prodotta dalla forte collaboratività richiesta in ogni sfida del camp, rielaborata con un video.

coding 3-6



Il pensiero computazionale entra nelle scuole dell'infanzia e nei primi anni della primaria, anticipando il successivo uso della tecnologia, con il coding unplugged.

Con l'utilizzo di materiali e strumenti di diverso genere, quali scacchiere disegnate sul pavimento, costruzione di carte direzionali, sviluppo di narrazioni con personaggi da correlare, attivazioni sensoriali e corporee bambine e bambini sono accompagnati da un piccolo robottino e dall'esperto di laboratorio negli apprendimenti in una prospettiva interdisciplinare, propedeutica allo sviluppo delle competenze digitali

PER FARSI UN'IDEA



life in progress



Un percorso di orientamento legato al progetto di vita e alle scelte di studio e professionali. Le classi affrontano problemi e producono possibili soluzioni sperimentandosi come soggetti attivi nel determinare il proprio destino, grazie ad un più o meno creativo utilizzo delle risorse a disposizione. Non ci sono modelli a cui aderire, bensì storie da scrivere e strade da percorrere, ognuna aperta, possibile e "in progress". Life in progress attiva ragazze e ragazzi nell'identificazione di una idea di sé non necessariamente definita, bensì legittimata a modificarsi nella consapevolezza delle esperienze via via vissute.

a scuola di bellezza



L'arte, l'espressione di sé, la capacità di cogliere e godere della bellezza di un gesto, di una emozione o di un'opera sono solo alcuni, ma tra i più significativi obiettivi alla base di un'offerta educativa in cui le competenze di esperti di discipline artistiche, umanistiche e digitali, si fondono in un contesto vivo e stimolante. La scuola diventa palestra di yoga, accademia di danza, spazio performativo, caffè letterario, laboratorio di ceramica o fabbricazione digitale in cui la bellezza è esperita come realizzazione di un aspetto di sé in armonia con gli altri, modificando la visione e i ruoli in gioco nel contesto scolastico.

I NOSTRI NETWORK

Grazie ad una rete di partner con competenze diversificate e progetti strutturati su scala nazionale, l'offerta di GenerativaMente si amplia e qualifica ulteriormente.

A titolo di esempio, si considerino le collaborazioni con:

CASCO - Centro per gli Apprendimenti e lo Sviluppo delle Competenze, con sede a Parma, per l'innovazione digitale nella scuola;

Ri-Costituente: la Costituzione del 2050 promosso da AssociAnimAzione nell'ambito dell'educazione alla cittadinanza.



IL TEAM DI PROGETTO

Dal coding nelle scuole dell'infanzia ai workshop sulle discipline STEAM, dalle gamification sugli obiettivi di sostenibilità dell'Agenda 2030 ai percorsi PCTO in contesti di sviluppo di comunità, la gamma di opzioni e di esperienze prodotte hanno reso necessaria una articolazione sempre più organica e puntuale del nostro sistema di gestione della domanda, con la formazione di un gruppo di lavoro competente e orientato a

costruire esperienze significative sia sul piano degli apprendimenti, sia su quello delle relazioni e del riconoscimento dei processi da parte del contesto.

Il team di progetto si compone di figure di tipo educativo, animatori digitali, esperti d'ambito, psicologi e progettisti sociali con la direzione scientifica di un pedagogo.

PROGETTIAMO INSIEME?

Alla logica collaborativa cui si ispira la filosofia di GenerativaMente corrisponde un metodo di organizzazione delle proposte a partire da bisogni, suggestioni o sfide alle quali il Team di progetto dedica una analisi utile a condividere una prospettiva di sviluppo. A partire dalla definizione di un orizzonte comune prende avvio la definizione di una cornice di senso e via via di obiettivi e azioni che articolano il

dettaglio del progetto. La prospettiva di ricerca tende ad elaborare piani d'azione aperti, volti a verificare "in progress" i risultati via via raggiunti, riservandosi la possibilità di ricalibrare i percorsi. Il progetto, visto come individuazione di uno scenario desiderabile e possibile, si realizza identificando sia nelle conferme che nelle eventuali variazioni, nuovi apprendimenti.

CONTATTI

GenerativaMente è un progetto de
Il Raggio Verde cooperativa sociale

sede operativa

Makers&Media Lab
Rovigo - Via Badaloni, 2

web

www.coopilraggioverde.it/generativamente

e-mail

scuola@coopilraggioverde.it



WWW.COOPILRAGGIOVERDE.IT/GENERATIVAMENTE
