

FINANZIAMENTI
COMPASS
GRUPPO BANCARIO MEDIOBANCA
Diamo forza ai tuoi progetti.

**COMPASS
SCUOLA
DOMANI**



Qui si fanno
grandi progetti.

GUIDA PER IL DOCENTE.



In collaborazione con



FINANZIAMENTI
COMPASS
GRUPPO BANCARIO MEDIOBANCA

Diamo forza ai tuoi progetti.

Materiale ad esclusivo uso didattico.

PARTE PRIMA Pag3

Nove grandi personaggi
in cerca di una classe
creativa.

PARTE SECONDA Pag5

Studiando con loro.

PARTE TERZA Pag15

Progettiamo la scuola
che vogliamo.

Compass Scuola Domani.

Credere nei propri sogni è il modo migliore per farli diventare **progetti** da realizzare. È con questo spirito che Compass vi dà il benvenuto al suo primo programma didattico dedicato alle scuole italiane: insegnare ai ragazzi come dare forza a quelle che oggi sono idee o passioni e farle diventare un progetto di vita.

Compass ha scelto i **grandi personaggi della Storia** per l'attività didattica **Compass Scuola Domani**. Con il loro esempio e seguendo gli spunti di questa **guida per il docente**, potrai impostare l'attività in classe e far scoprire ai tuoi alunni quanto questi grandi personaggi debbano alla fiducia nelle proprie idee i successi per cui ancora oggi li ricordiamo.

Al tuo fianco avrai **Prof. Guf, il testimonial di Compass Scuola Domani** che, lezione dopo lezione, racconterà ai tuoi alunni, dalle pagine del manuale dedicato a loro, **curiosità e aneddoti interessanti** sui personaggi storici.

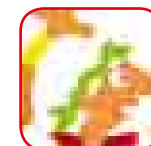
Tanti **approfondimenti** e tante **idee** per l'attività in classe ti aiuteranno a costruire un percorso interessante e formativo per preparare i ragazzi alla **gara creativa**: un vero progetto da immaginare e realizzare con l'aiuto dei premi Compass, **per rendere ancora migliore la vostra scuola**.

Non resta che mettersi al lavoro e dare forza ai sogni dei tuoi alunni.

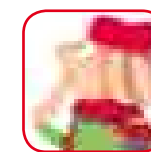
Buon lavoro con Compass Scuola Domani!



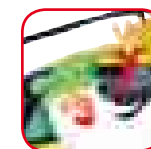
Scoprire un nuovo continente, organizzare la produzione a livello industriale, passeggiare tra i crateri lunari... **alcuni uomini grazie al proprio genio e al proprio coraggio, hanno avuto la capacità di trasformare i propri sogni e le speranze dei loro contemporanei in realtà.** Abbiamo scelto nove personalità, figure del Passato o protagonisti del Presente, uomini e donne, che riassumono in se stessi la qualità più importante e preziosa del genere umano: **riuscire a pensare a qualcosa di così grande da sembrare impossibile, e crederci al punto di realizzarla.**



GIULIO CESARE è stato un condottiero che ha saputo motivare le sue legioni al punto di spingerle a combattere vittoriosamente nelle "terre dei barbari". **Il suo genio militare e politico ha unificato popoli e regioni di vaste aree dell'Europa**, anticipando con la sua opera elementi del manifesto dell'Unione Europea, dei magnifici visionari della metà del 1900 (Spinelli, Rossi, Carboni).



CRISTOFORO COLOMBO riassume in sé le caratteristiche che un giorno, forse, permetteranno al genere umano di colonizzare nuovi pianeti. **Voglia di scoprire, intraprendenza e soprattutto il coraggio di partire per un viaggio nell'ignoto** con la sola bussola delle proprie convinzioni.



Il poliedrico genio rinascimentale di **LEONARDO DA VINCI**, ha eccelso nelle Arti e nelle Scienze ed è senza dubbio il genio italiano più conosciuto di tutti i tempi. Nel periodo in cui è vissuto, **è stato un vero precursore nei più svariati campi**, dalla pittura alla scultura, all'architettura, alla fisica alla meccanica, idraulica ed ingegneristica. Curiosità ed inventiva al servizio di una mente superiore.

PARTE PRIMA

Nove grandi personaggi
in cerca di una classe
creativa.





Riusciamo seriamente ad immaginare un mondo senza mobilità personale? Quante volte abbiamo detto "Faccio un salto" intendendo un breve o lungo viaggio in auto? **HENRY FORD** è stato **l'imprenditore che**, cambiando il sistema stesso di produzione industriale, **ha dato il via**, agli albori del XX secolo, **alla motorizzazione di massa**. Se non ci fosse stato Ford, il mondo di oggi sarebbe diverso.



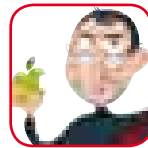
MADRE TERESA DI CALCUTTA incarna **l'ideale a cui tende chiunque voglia seriamente dedicarsi al prossimo**. Nella sua lunga vita ha speso ogni attimo ed ogni energia nell'aiuto a "chi non ha": poveri, ammalati, orfani... Al di là delle sue incrollabili convinzioni religiose, Madre Teresa **è la personificazione del concetto di altruismo**.



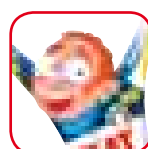
NGF. L'acronimo inglese di "Fattore di crescita nervoso" sintetizza la vita e le ricerche decennali di una scienziata, **RITA LEVI MONTALCINI**, che con i propri studi **ha aperto nuovi orizzonti alla biologia ed alla medicina**. "Dico ai giovani: non pensate a voi stessi, pensate agli altri. Pensate al futuro che vi aspetta, pensate a quello che potete fare, e non temete niente."



NEIL ARMSTRONG non è solo Neil Armstrong. È il primo uomo che tocca il suolo lunare e cammina su una delle icone più magiche e fantastiche dell'umanità. La sua impresa rappresenta **l'ambizione dell'uomo a superare i propri confini (fisici e mentali)** e la sua capacità di saperla tradurre in realtà. Le missioni successivamente si sono concentrate sugli altri pianeti del sistema solare, ma quell'impresa resta una pietra miliare a testimoniare la capacità dell'uomo a saper sfidare sé stesso.



L'informatica permea in pratica ogni momento ed ogni aspetto della nostra vita, al punto che non riusciamo nemmeno ad immaginare una giornata senza e-mail, word processor, internet... Fra i computer di alcuni decenni fa (che non erano per nulla "personal") e l'attualità fatta di connessioni veloci e smartphone, abbiamo **il genio tecnologico e visionario** di **STEVE JOBS**.



Nessuna scoperta scientifica e nemmeno fulminanti innovazioni tecnologiche, nel caso di **VALENTINO ROSSI**. Ma **la voglia di vincere, la simpatia, il coraggio delle "due ruote" più veloci del mondo** meritano un posto in questa galleria di grandi personaggi. Perché ognuno di noi sogna da bambino di tagliare, rombando, il suo traguardo. Valentino l'ha fatto, molte molte volte.

Dopo i cenni biografici relativi ad ogni personaggio di questa raccolta, alcune esercitazioni permettono di **approfondire le tematiche inerenti in modo ludico** ed a diversi livelli di difficoltà.

Senza pretese di esaustività, ecco qui di seguito alcune altre possibili tracce di lavoro per andare oltre i contenuti proposti ed **attivare percorsi didattici con i propri allievi**.

Si tratta di suggerimenti che cercano di essere nel contempo pluridisciplinari e complementari alle attività didattiche "più tradizionali".

PARTE SECONDA

Studiando con loro.



Giulio Cesare

I fasti dell'antica Roma. Con Giulio Cesare alla scoperta del passato.

Le conquiste di Cesare contribuirono ad ampliare i domini della Repubblica, fino a farla diventare un impero.

- 1 **Realizziamo con i ragazzi un grande cartellone che raffiguri la cartina politica d'Europa ai tempi della Roma di Cesare;** su di un foglio trasparente, della stessa dimensione del cartellone, tracciamo con i ragazzi gli Stati europei odierni: sollevando ed abbassando il foglio trasparente **potremo vedere il nostro continente com'era 2000 anni fa e come si presenta oggi.**

- 2 "Veni, vidi, vici", "Alea iacta est", "Tu quoque, Brute, fili mi!", Caesar dixit. Anche con le lingue morte si può giocare (ma il latino si può ritenere davvero "defunto"?). Anche se lo studio della lingua latina è ormai riservato alle scuole superiori, possiamo comunque **giocare con le parole che usava Cesare per parlare con i suoi contemporanei** o per scrivere i resoconti delle sue imprese. Prepariamo un mazzo di carte

per giocare il "Memory del latino": avremo quindi carte con cavallo, libro, maestro, zucca ... ed altre con scritto equus, liber, magister, cucurbita ... Il gioco inizia a carte coperte, vince chi riesce a formare più coppie girandone ovviamente solo due per volta. Per i più piccoli le carte oltre alla parola potrebbero mostrare una piccola illustrazione.

- 3 **Roma antica nel cinema, nel fumetto e nei videogiochi.** Sui libri di Storia, Roma a molti ragazzi sembra davvero ... storia vecchia! In realtà il fascino dell'Impero è talmente vivo ancor oggi che i media e l'industria dell'intrattenimento se ne servono tuttora a piene mani. Dedichiamo una lezione a questo tema; **internet, collezioni di fumetti, videogiochi, dvd** e quant'altro possa essere portato in classe **per dare insieme uno sguardo al "lato spettacolare" del mondo di Caio Giulio Cesare.**



Cristoforo Colombo

Con Cristoforo Colombo possiamo partire alla scoperta... della Storia e della Geografia.

- 1 Prima di tutto impegniamoci nello studio stesso della scoperta dell'America, magari cercando di **presentare ai ragazzi gli avvenimenti da diversi e meno consueti punti di vista**, immaginiamo di vivere l'avventura colombiana con gli occhi degli "scoperti".

- 2 Con un po' di fantasia possiamo giocare al **gioco del "se..."**. Cosa sarebbe successo...
 - * se le caravelle fossero partite dalla Francia...
 - * se nella traversata atlantica la piccola flotta avesse fatto naufragio...
 - * se Colombo, sceso a terra con il suo equipaggio, avesse per qualche ragione deciso di non tornare indietro...

- 3 Parlare di Colombo è anche un pretesto per affrontare lo **studio storico geografico del continente americano**, ripercorrendo la storia della sua colonizzazione fino all'indipendenza, troviamo negli avvenimenti di ieri le ragioni della situazione di oggi. Ad esempio, come spiegare la distribuzione linguistica nei Paesi attuali, con la prevalenza dell'inglese nel Nord America e dello spagnolo al Sud?

- 4 Si può proporre lo studio della figura di Cristoforo Colombo per avviare lo studio degli **altri grandi navigatori ed esploratori dell'epoca, come Caboto o Magellano**, e delle loro scoperte geografiche.

- 5 Non dimentichiamoci di sfruttare le risorse che la Rete ci offre per arricchire la proposta didattica; ad esempio il programma **Google Earth**, può farci volare con la nostra classe direttamente da Palos de la Frontera a San Salvador...



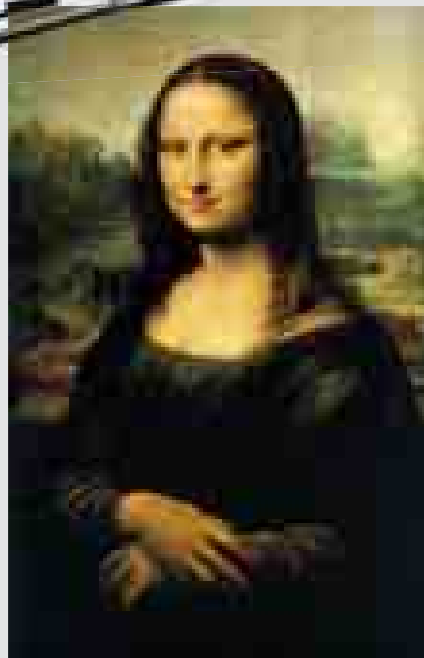
Leonardo Da Vinci

Un genio tra Arte e Scienza.

Egli rappresenta il punto di partenza ideale per qualsiasi viaggio di apprendimento. **La poliedricità della sua mente geniale è stata ed è lo spunto per quasi ogni forma d'arte o scienza che oggi conosciamo.**

1 Chi non conosce la **Gioconda**, il famosissimo **ritratto di Monna Lisa**? Proponiamo alla classe la **realizzazione di ritratti dei compagni**, utilizzando le tecniche più diverse, dalla pittura alla fotografia. Ad esempio se sfruttiamo le risorse informatiche disponibili per elaborare al computer le loro creazioni: filtri, effetti che simulano le diverse tecniche pittoriche, fotomontaggi... non c'è limite alla fantasia!

2 Leonardo è stato un pioniere degli studi anatomici. **Proviamo a confrontare le sue tavole con le rappresentazioni anatomiche attuali**; è quasi un gioco come il classico "Trova le differenze": cosa sappiamo oggi del corpo umano che il genio toscano non aveva ancora individuato?



3 **La vita di Leonardo può diventare un gioco di società.** Su una grande cartina dell'Italia, evidenziamo i luoghi leonardeschi: Firenze, Milano, Roma... e chiediamo alla classe di effettuare le ricerche necessarie a scoprire quali opere d'arte, quali progetti ingegneristici ha realizzato nei diversi luoghi. Ai ragazzi sarà affidato il compito di trovare o realizzare le immagini per illustrare le opere di Leonardo ed apporre sul cartellone nelle esatte località.

Henry Ford

La Ford Modello T ha messo il mondo su quattro ruote.

1 Un grande progresso, indubbiamente, ma anche un grosso e progressivo contributo all'inquinamento del pianeta. Partiamo dalla lettura della biografia di Henry Ford per aprire un dibattito in classe. Possiamo **chiedere anche ai ragazzi di dividersi in due "partiti": quello dei "pro" e quello dei "contro" l'automobile**, entrambi con il compito di argomentare a favore della propria posizione.

2 L'automobile è collegata inestricabilmente all'idea di viaggio. Quanti scrittori e registi hanno fatto percorrere ai protagonisti delle proprie opere chilometri e chilometri, in viaggi che non erano solo su strada, ma soprattutto dentro se stessi. Chiediamo ai ragazzi di **scrivere il racconto del loro viaggio in auto più lungo, divertente, spaventoso, strano...**

3 **Una piccola inchiesta sui modelli più diffusi o più desiderati.**

I ragazzi, concordato in classe un semplice questionario, possono intervistare parenti ed amici per stabilire la top ten locale per ciò che riguarda le automobili. I risultati verranno illustrati in un cartellone o meglio ancora in una presentazione per pc, magari inserendo oltre ad un piccolo grafico anche le foto delle automobili. Chiediamo ai ragazzi di diventare veri giornalisti e cerchiamo poi di approfondire le motivazioni alle risposte date nelle interviste. Ad esempio, tra i modelli di auto decretati vincitori dagli intervistati, prevalgono auto "risparmiose" ed a basse emissioni o piuttosto "supercar" affascinanti quanto avide di carburante?



Madre Teresa di Calcutta

“Non importa quanto si dà, ma quanto amore si mette nel dare.”

- 1 Nella propria città **quali associazioni ed enti, piccoli e grandi, operano senza fini di lucro per portare aiuto a chi è in difficoltà?** Il volontariato e l'associazionismo vedono impegnate migliaia di persone nei campi più diversi: salute, povertà, ambiente, infanzia, animali abbandonati... Quali realtà sono attive vicino a noi, come possiamo contattarle per saperne di più e magari collaborare? Conosciamo persone direttamente impegnate in organizzazioni che fanno dell'aiuto disinteressato la propria ragion d'essere? Invitiamole a scuola per un'intervista.

- 2 Educare all'altruismo ed alla solidarietà è un compito che spetta all'intera società, ma nella scuola si può fare molto a riguardo. Dopo aver conosciuto meglio la vita e le opere di Madre Teresa, proponiamo ai ragazzi di **cercare informazioni su grandi personalità ed associazioni del volontariato, dell'impegno sociale, della galassia onlus.** Medici Senza Frontiere, Amnesty International, Legambiente, Telefono Azzurro, ...

- 3 Ricchezza e povertà: uno sguardo sul pianeta del terzo millennio. Realizziamo **cartine tematiche** scegliendo alcuni argomenti specifici **per fotografare la situazione attuale**, cercando informazioni relative, ad esempio, a:
 - * speranza di vita;
 - * reddito pro capite;
 - * accesso all'acqua potabile;
 - * posti letto in ospedale in rapporto alla popolazione;
 - * tassi di scolarizzazione nei vari Paesi del mondo.



Rita Levi Montalcini

Oltre i confini della Scienza. Scienziati e ricercatori come Rita Levi Montalcini permettono all'umanità di compiere quei **passi avanti nella conoscenza che incidono radicalmente nelle pratiche terapeutiche ed in sostanza nella qualità di vita di tutti.**

- 1 **Invitiamo a scuola un medico o un farmacista** che abbia qualche anno di "esperienza sul campo" **per un'intervista.**
 - * Dagli inizi della sua carriera ad oggi quali malattie sono state sconfitte o comunque oggi sono curate con maggior successo rispetto al passato?
 - * Ci parli dei farmaci che hanno migliorato radicalmente la condizione delle persone colpite da determinate malattie.
 - * In quali direzioni la ricerca scientifica si rivolge attualmente? In quali campi della medicina possiamo aspettarci grandi sviluppi nei prossimi anni?

- 2 "Medicina e ricerca News", questo potrebbe essere il titolo di un **cartellone permanente sul quale i ragazzi incolleranno articoli** - tratti da giornali, riviste, siti internet - **relativi a scoperte scientifiche, novità nelle cure, progetti di ricerca.**

Nell'ora di Scienze potremo dedicare qualche minuto a capire insieme, partendo dalla lettura delle "news", i passi che sta compiendo la ricerca e quali prospettive si aprono, giorno dopo giorno, nel campo della medicina.



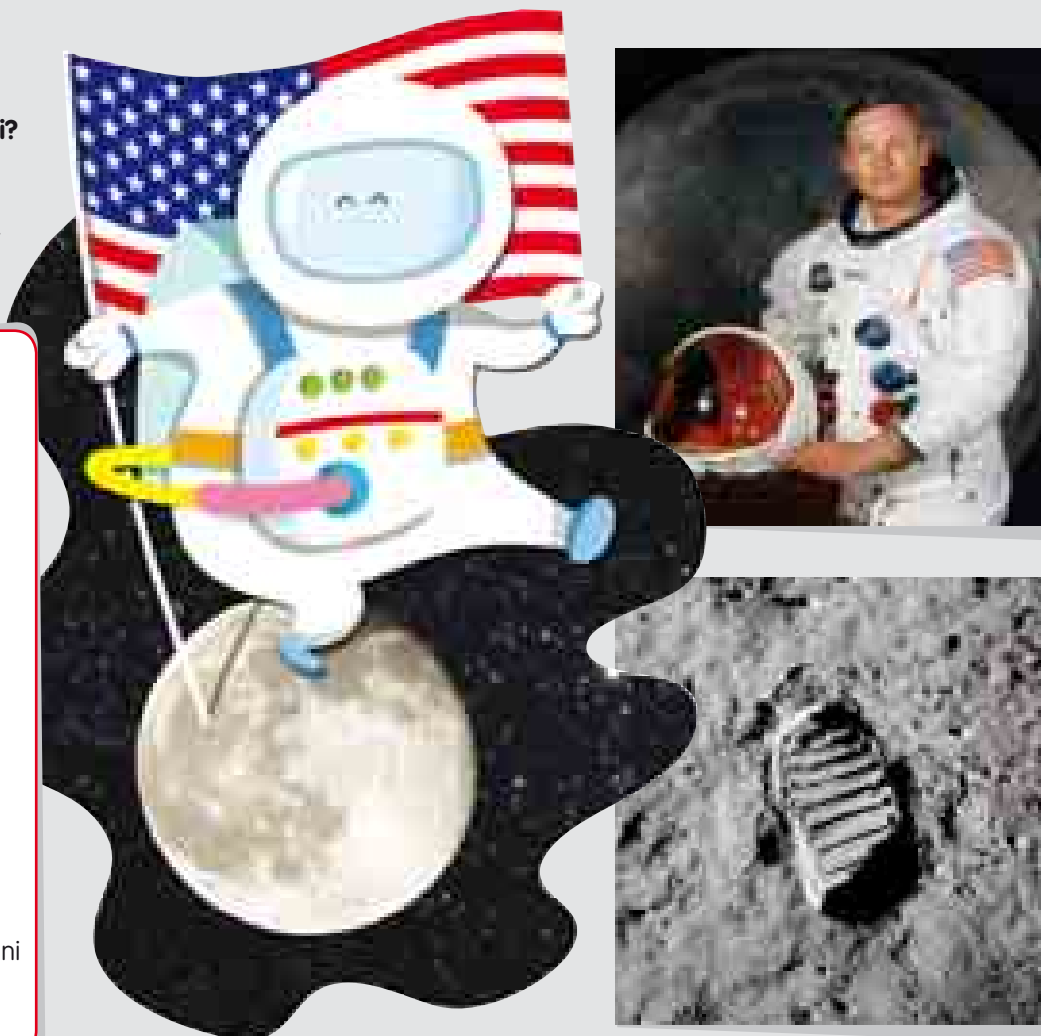
Neil Armstrong

Che fai tu, luna, in ciel? Dimmi, che fai? La Luna raggiunta da Neil Armstrong è qualcosa di più di un semplice satellite. Secoli, millenni di osservazioni, sogni, poesie, fantascienza, religione hanno avuto la Luna come soggetto.

1 Proviamo a dividere la classe in gruppi, affidando a ciascuno un aspetto dell'argomento "Luna". Ecco un incompleto ed ipotetico sommario:

- * **La Luna nella poesia** (Leopardi, Neruda...).
- * **La Luna nella fantascienza** ("Dalla Terra alla Luna" di Verne, "Spazio 1999"...).
- * **La Luna nella religione e nel mito** (divinità lunari, oroscopi...).
- * **La Luna nella cultura popolare** ("aver la Luna per traverso", "la Luna nel pozzo"...).
- * **La Luna del sistema solare,** da un punto di vista astronomico.

Ogni gruppo mostrerà infine ai compagni il proprio elaborato: cartelloni, testi, presentazioni, piccoli spettacoli...



Steve Jobs

"Non c'è alcuna ragione per la quale qualcuno possa volere un computer in casa propria".

Così affermava Key Olson, presidente e fondatore della Digital Equipment Corporation, nel 1977. Steve Jobs, insieme a Bill Gates e ad altri guru del settore informatico, si sono presi l'incarico in questi decenni di smentire clamorosamente la previsione decisamente incauta di Mr Olson.

1 Cominciamo con un piccolo **sondaggio per stabilire quanto la tecnologia informatica sia penetrata nelle famiglie** dei nostri studenti: qualche domanda a casa ci permetterà di realizzare in classe un semplice istogramma di questo tipo:

Telefoni cellulari/
Smartphone: _____
Personal computer: _____
Computer portatili: _____

2 Organizziamo con i nostri allievi una piccola **inchiesta all'interno della scuola**. Chiediamo a docenti, compagni di altre classi, personale degli uffici, **cosa pensano della penetrazione dell'informatica nella propria vita**, nel lavoro, nella comunicazione sociale, nel tempo libero.

- * A quale dispositivo si sentirebbero di rinunciare?
- * Sarebbe possibile tornare indietro, alle macchine da scrivere, al telefono fisso, agli archivi cartacei...?
- * Vantaggi e svantaggi di un mondo digitale.

3 Un **museo virtuale dell'informatica vintage**. Rovistando in fondo ai cassette, in cantine e solai, cerchiamo **vecchi telefonini, pc del passato, notebook** del peso di vari chilogrammi, **"antiche" console per videogiochi...** Tutte le foto dei modelli individuati, e le informazioni che potremo ricavare, verranno raccolte in una presentazione al pc da presentare all'intera scuola.



Valentino Rossi

Lo sport, in generale e nelle sue molteplici specialità, è un tema che scaturirà facilmente dalla lettura del materiale sul centauro più amato, Valentino Rossi.

1 Andiamo oltre alle "due ruote" chiedendo ai ragazzi, magari a coppie, di **scrivere la biografia di campioni dello sport**, dal calcio al basket, dalla Formula 1 all'atletica.

2 **Lo sport più praticato e lo sport più seguito.** Al termine di una piccola inchiesta interna alla scuola, riflettiamo insieme sui risultati e sulle ragioni delle scelte: lo sport preferito dalla maggioranza è anche quello più praticato? Perché? Quali opportunità sportive offre il territorio? Chi tra gli studenti si impegna davvero a livello agonistico in qualche disciplina e sogna di far parte un giorno tra le stelle del firmamento sportivo?

3 I ragazzi della secondaria sono in genere avviati ad acquisire il "patentino" che permetterà loro di sfrecciare - con prudenza - su rombanti... motocicli. Conosciamo realmente il Codice della Strada? Proponiamo ai ragazzi stessi di organizzare **una gara a quiz per decretare ... il campione locale di sicurezza stradale!**



Arte, medicina, scienza, sport, impegno sociale, astronomia, tecnologia ... i grandi personaggi che il Prof. Guf ci ha presentato rappresentano eccellenze nei vari campi delle attività umane.

È il momento di progettare in grande, immaginando per la nostra scuola qualcosa di speciale, qualcosa che migliori la didattica scatenando l'entusiasmo dei ragazzi. Un nuovo campo sportivo? Un laboratorio multimediale? Un piccolo osservatorio astronomico? Un laboratorio di chimica dove sperimentare sul serio? Un atelier artistico dove realizzare ed esporre i capolavori realizzati ad olio, ad acquerello o con la creta?

Ecco i vari passaggi per la definizione di un progetto in cui credere:

1 Stimolare nuove idee con i ragazzi: una **conversazione in classe per "tirar fuori" idee ed esigenze**, in modo spontaneo.

2 A piccoli gruppi affidiamo la **stesura di un progetto**, che comprenda gli strumenti, i materiali e i sussidi necessari alla sua realizzazione.

3 Un momento dedicato all'**esposizione in classe**: un portavoce per ciascun gruppo presenterà alla classe il progetto, spiegando anche le ragioni della sua priorità.

4 **Si vota!** Sperimentiamo in classe un passaggio di vera democrazia, chiedendo ai ragazzi di votare il progetto che li ha conquistati.

5 Tutta la classe adotta l'idea che ha avuto più voti e si impegna nel **rifinire, precisare, completare il progetto nei suoi vari aspetti**. Ognuno può dare il proprio contributo!

6 Il progetto è pronto per essere presentato. In bocca al lupo e... che vinca il migliore!

Ricordatevi che gli elaborati vanno inviati entro il **30 aprile 2011!** Scoprite tutti i dettagli nella scheda di partecipazione.

PARTE TERZA

Progettiamo la scuola che vogliamo.

