



I.I.S. Einsten de Lorenzo ■ 2A e 2D



REGALIAMO
UN SORRISO



*Un percorso di Service Learning all'interno della linea **GET UP** del progetto DesTEENazione*



IL PROGETTO

- **Tempo di realizzazione:** febbraio – maggio 2026
- **Classi coinvolte:** 2A e 2D dell'Istituto Einstein De Lorenzo di Potenza
- **Metodologia utilizzata:** Service Learning



IL SERVICE LEARNING

Il Service Learning
(Apprendimento-Servizio) è una
metodologia didattica che
unisce **APPRENDIMENTO** e
SERVIZIO ALLA
COMUNITÀ.

Prevede la messa in pratica di
competenze e conoscenze
scolastiche attraverso un
progetto utile agli altri.



I BISOGNI DEL TERRITORIO

Il progetto parte dall'apertura al territorio e dalla lettura dei **BISOGNI** della comunità.

Grazie alla collaborazione con l'Associazione **GENTE ALLEGRA**, che si occupa di **Clownterapia**, ci siamo avvicinati al mondo della fragilità, rilevando come principale bisogno quello della **SOLITUDINE**, diffuso nella società e a tutte le età.



IL COLLEGAMENTO CON IL PROGETTO DESTREENAZIONE

Il progetto **DESTREENAZIONE – DESIDERI IN AZIONE** è un progetto promosso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali che sta sostenendo la nascita di oltre cento spazi multifunzionali di esperienza per adolescenti in tutta Italia.

A Potenza il progetto è realizzato dall'Ambito Territoriale e Sociale del Comune, in co-progettazione con una rete di associazioni del Terzo Settore del territorio.

Lo spazio della città di Potenza sorge in **Via Torraca 113** ed è **stato inaugurato** il 19 maggio 2026.



IL COLLEGAMENTO CON IL PROGETTO DESTEENAZIONE

Il progetto **DESTEENAZIONE –
DESIDERI IN AZIONE** è connesso con
le scuole ed il territorio attraverso i
PERCORSI «GET UP», che mettono a
disposizione dei ragazzi le risorse per attuare
azioni di cambiamento nella propria scuola o
comunità.

Il nostro progetto di Service Learning
rappresenta **uno dei percorsi GET UP** del
progetto DesTEENazione.

DESTEENAZIONE
**NON È
STARE
INSIEME**

NON SOLO!
**È FARE COSE
INSIEME**

DOVE LO SPAZIO
È TUTTO VOSTRO



Linea 2 - Attività

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Per rispondere ai bisogni rilevati, il nostro progetto di Service Learning si è posto l'obiettivo di **migliorare le condizioni di vita** degli **ANZIANI** a rischio di isolamento e dei **GIOVANI** della città di Potenza mediante l'applicazione delle competenze meccaniche ed elettroniche apprese a scuola.



AZIONI DEL PROGETTO

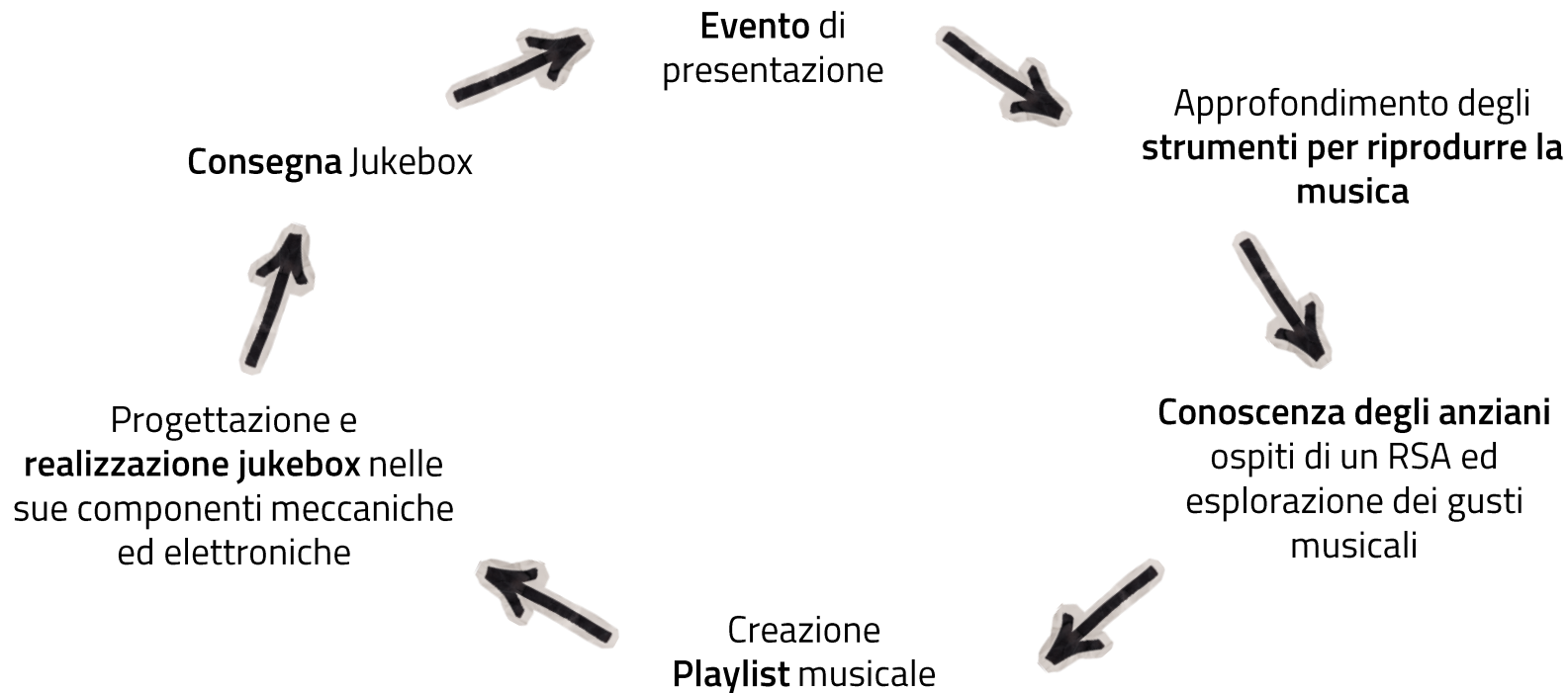
LA **MUSICA** COME MEDIATORE

L'obiettivo è stato raggiunto attraverso la creazione di alcuni **JUKEBOX** da donare a:

- Residenze Sanitarie Assistenziali (RSA) del territorio
- Altre strutture che ospitano utenti con fragilità psico-fisica
- Spazio DesTEENazione, che raccoglie i giovani della città



FASI DEL PROGETTO



EVENTO INIZIALE

Presentazione della metodologia del Service Learning, del progetto DesTEENazione e della linea GET UP dedicata alle scuole da parte del preside, dei docenti e degli operatori del progetto.



AULA MAGNA I.I.S.
EINSTEIN - DE LORENZO



10 FEBBRAIO 2026



DesTEENazione
POTENZA



CONOSCENZA ED ESPLORAZIONE DEI VECCHI STRUMENTI PER LA RIPRODUZIONE DELLA MUSICA

Siamo andati in laboratorio per vedere,
esplorare e utilizzare i **vecchi strumenti** per
la riproduzione della musica:

- Giradischi con vinili
- Stereo con cassetta e CD
- Walkman

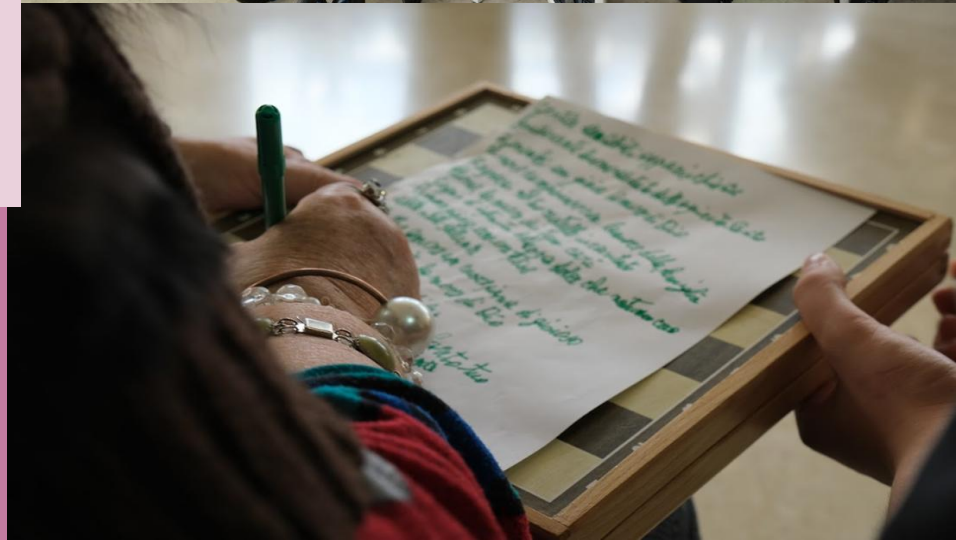


CONOSCENZA DEI DESTINATARI DEL PROGETTO

Una mattinata in visita alla RSA con
attività di **socializzazione** e **INTERVISTE**
per esplorare i gusti musicali degli anziani.



RSA R. ACERENZA - «IL
SICOMORO» DI POTENZA



PREPARAZIONE E SIMULAZIONE INTERVISTE

Abbiamo preparato le domande da fare agli anziani e **simulato** le interviste in classe grazie all'aiuto dei collaboratori scolastici e dei docenti.

Domande sulla musica:

Categoria 1: GUSTI MUSICALI

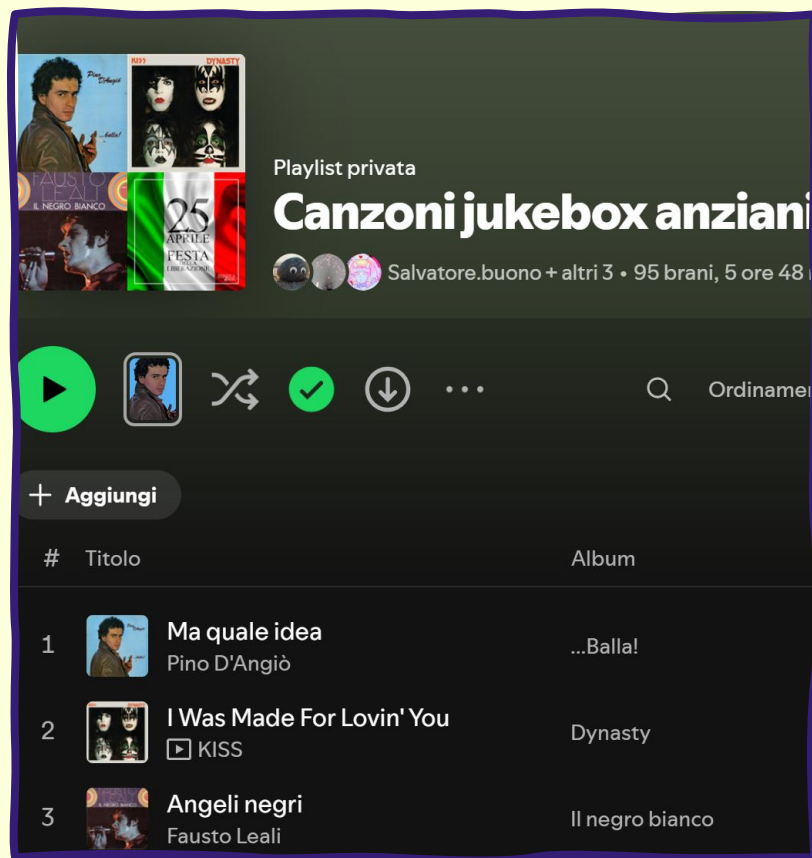
5. Che genere musicale ascolta?
6. Durante la sua adolescenza, quale genere musicale ascoltava?
7. Qual è il suo artista preferito?
8. Qual è la sua canzone preferita?
9. Una canzone che la rappresenta quando era giovane?
- 10) Che emozioni provava quando ascoltava la musica?
- 11) Che temi trattava la musica che ascoltava?
- 12) Da ragazzo/a andava ai concerti?
- 13) Usava il jukebox? Le piaceva?
- 14) Ha qualche considerazione sui giovani di oggi?



CREAZIONE PLAYLIST JUKEBOX

A partire dai risultati delle interviste e dai nostri gusti musicali, abbiamo creato due **playlist** da inserire nel jukebox:

- **ANZIANI** (100 canzoni): abbiamo inserito autori come Adriano Celentano, Franco Battiato, Lucio Battisti.
- **GIOVANI** (100 canzoni): abbiamo inserito autori come Sfera Ebbasta, Shiva, 50 cent.



PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE JUKEBOX

- **Componenti meccaniche:** realizzate dalla 2°A
- **Componenti elettroniche:** realizzate dalla 2°D



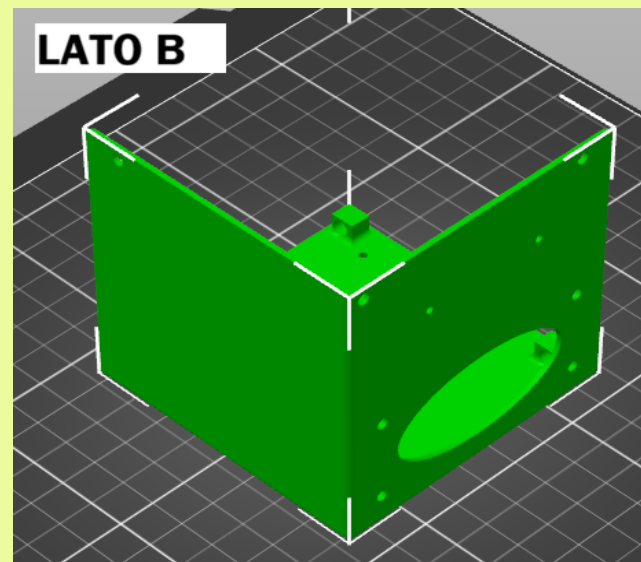
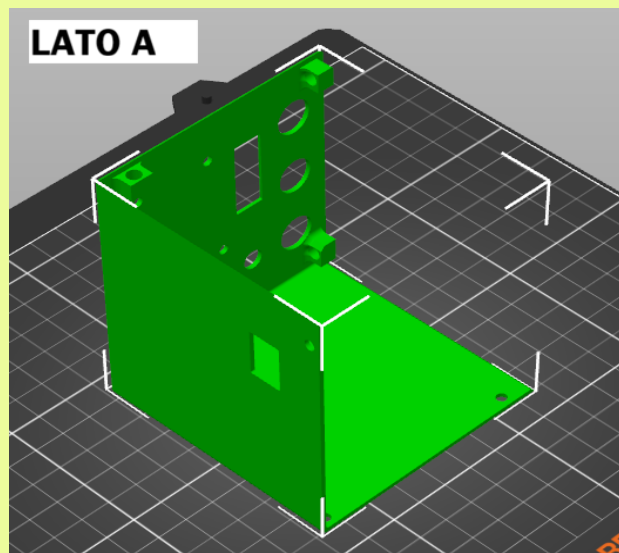
COMPONENTI MECCANICHE DEL JUKEBOX

L'involucro del Jukebox assume la forma di un clown, che è il simbolo del progetto.

- **Progettazione** dell'involucro: programma AutoCAD
- **Realizzazione** involucro: stampante 3D

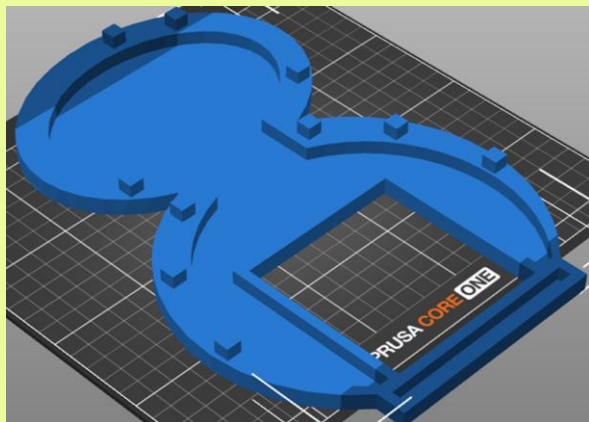


COMPONENTI MECCANICHE DEL JUKEBOX INVOLUCRO



COMPONENTI MECCANICHE DEL JUKEBOX BASI

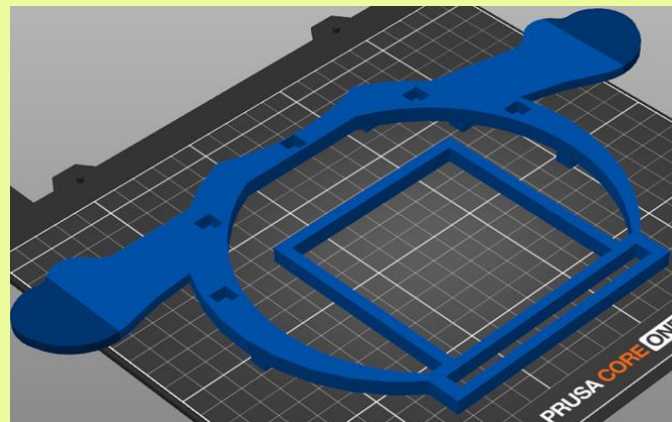
BASE 1



BASE 2

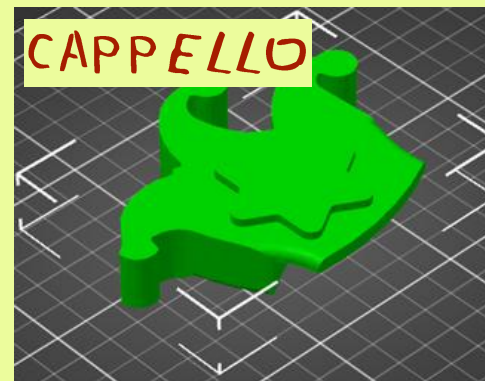
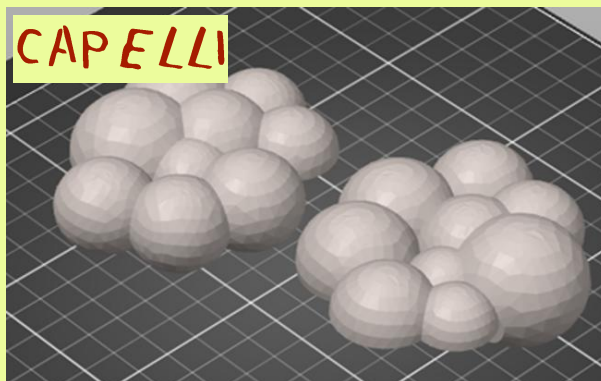
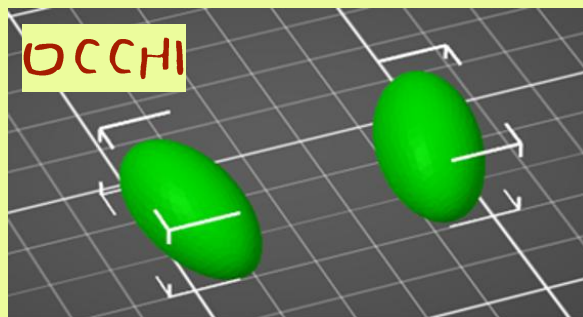
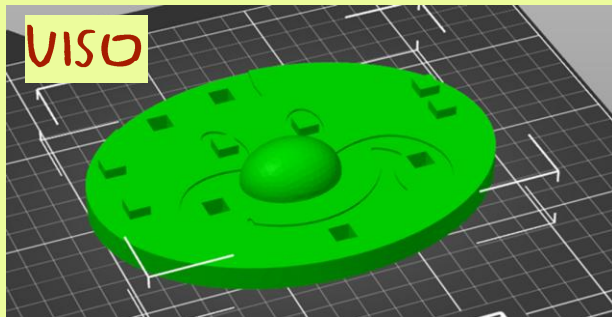


BASE 3

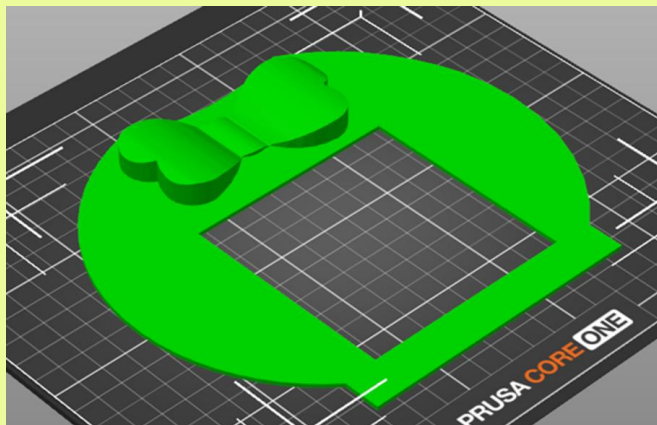


COMPONENTI MECCANICHE DEL JUKEBOX

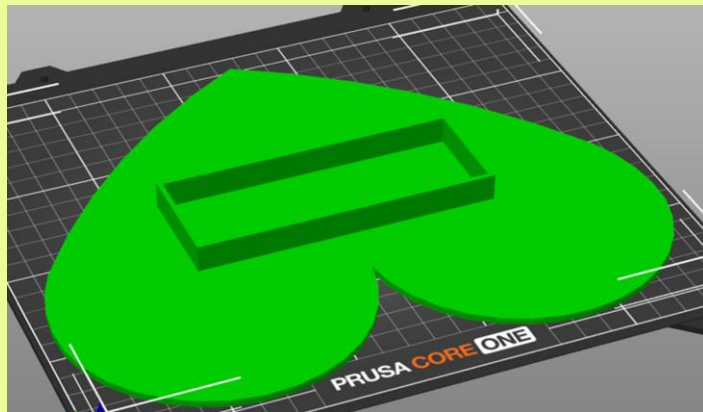
TESTA



COMPONENTI MECCANICHE DEL JUKEBOX



PANCIOOTTO



PIEDI

ASSEMBLAGGIO E INCISIONE

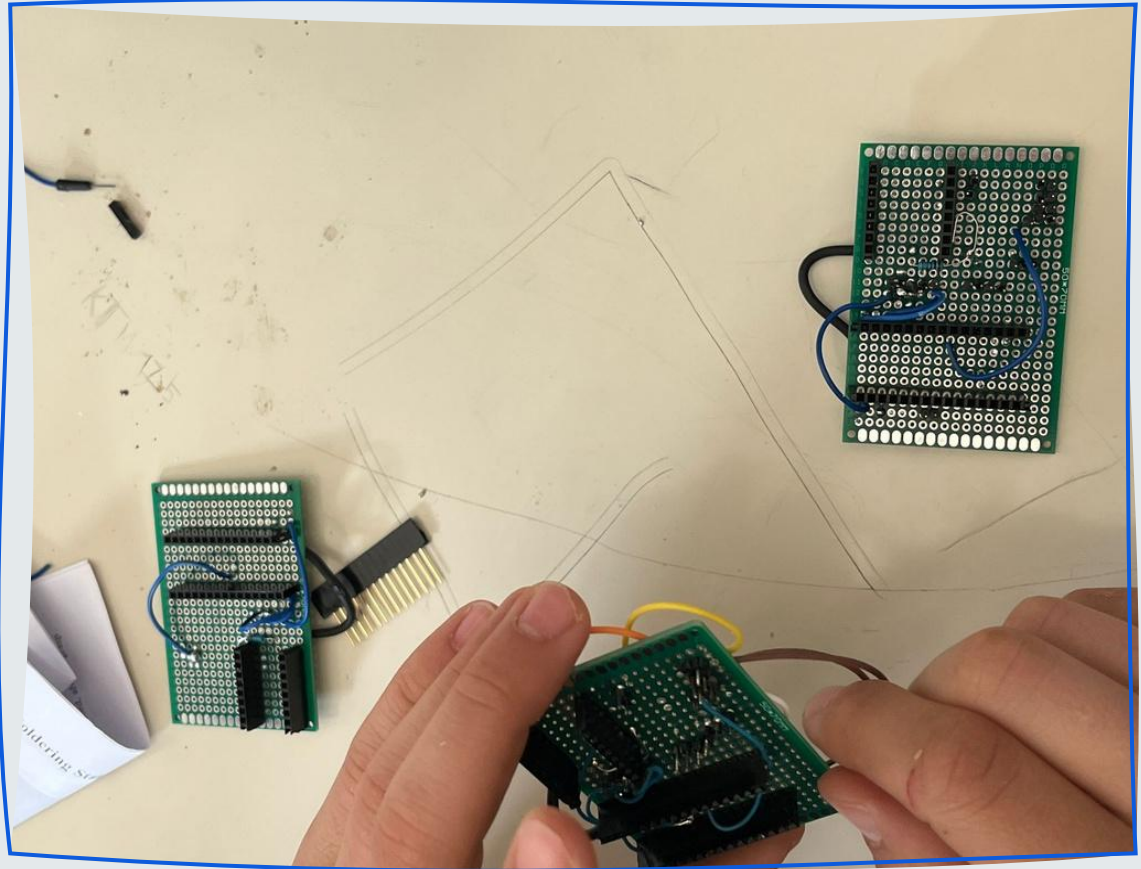


COMPONENTI ELETTRONICHE DEL JUXEBOX

Utilizzo di **ARDUINO**,
microcontrollore più
famoso del momento.

Fasi della progettazione:

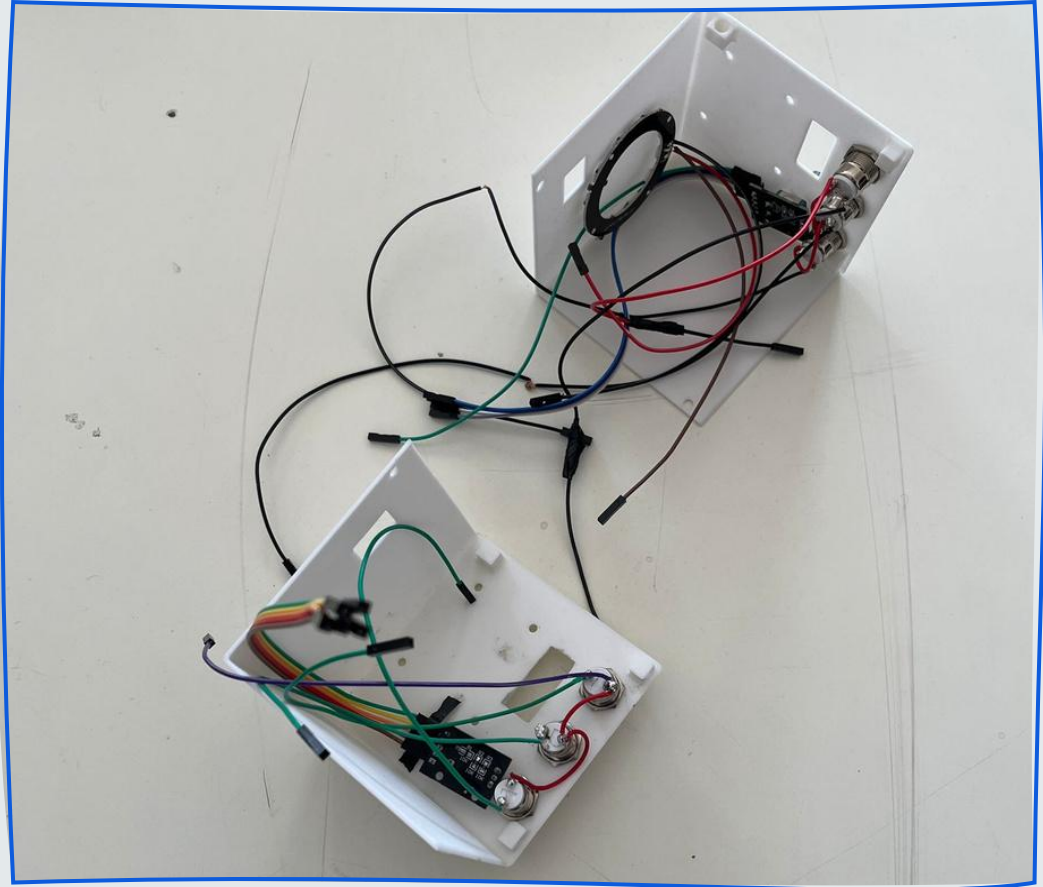
- HARDWARE
- SOFTWARE



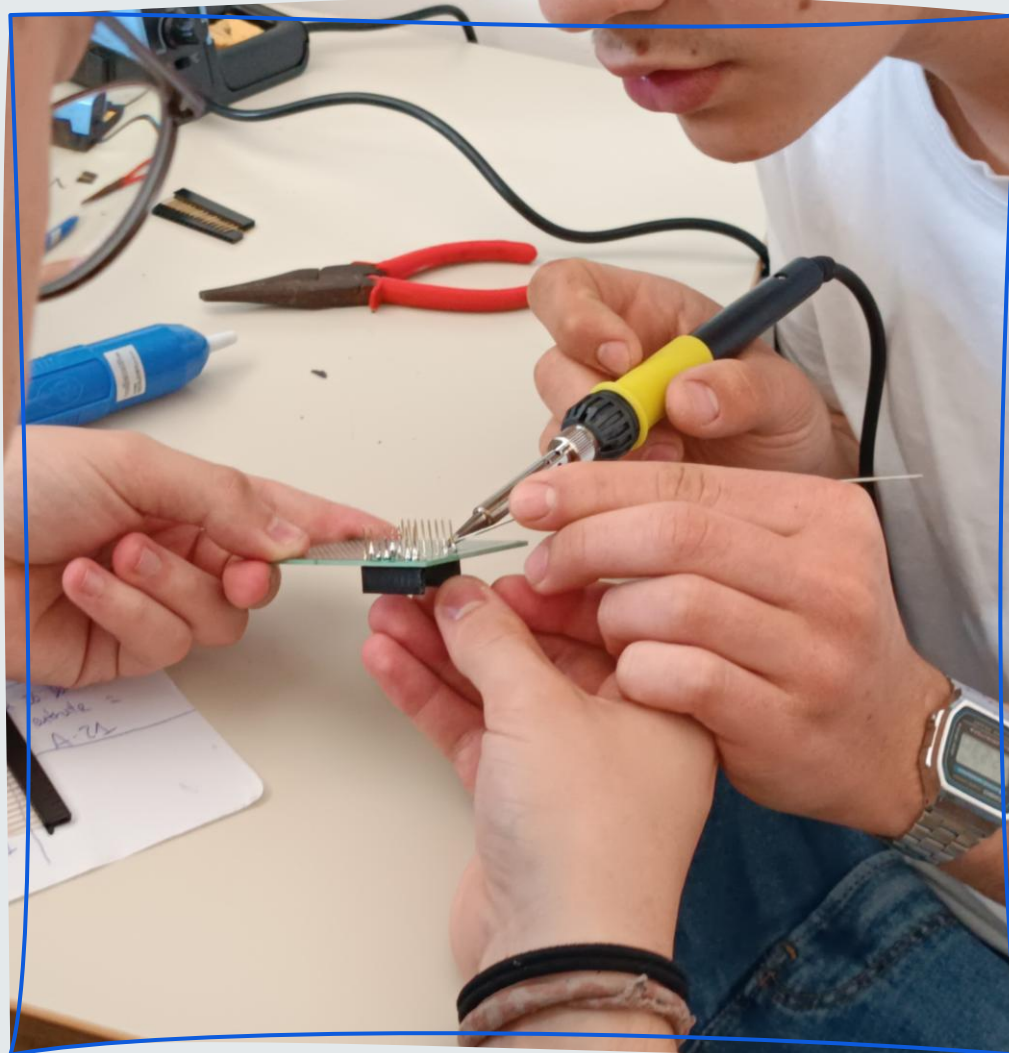
COMPONENTI ELETTRONICHE DEL JUKEBOX

HARDWARE

Saldatura di tutti i collegamenti tra ARDUINO e gli elementi necessari a controllare il jukebox utilizzando una basetta mille fori.



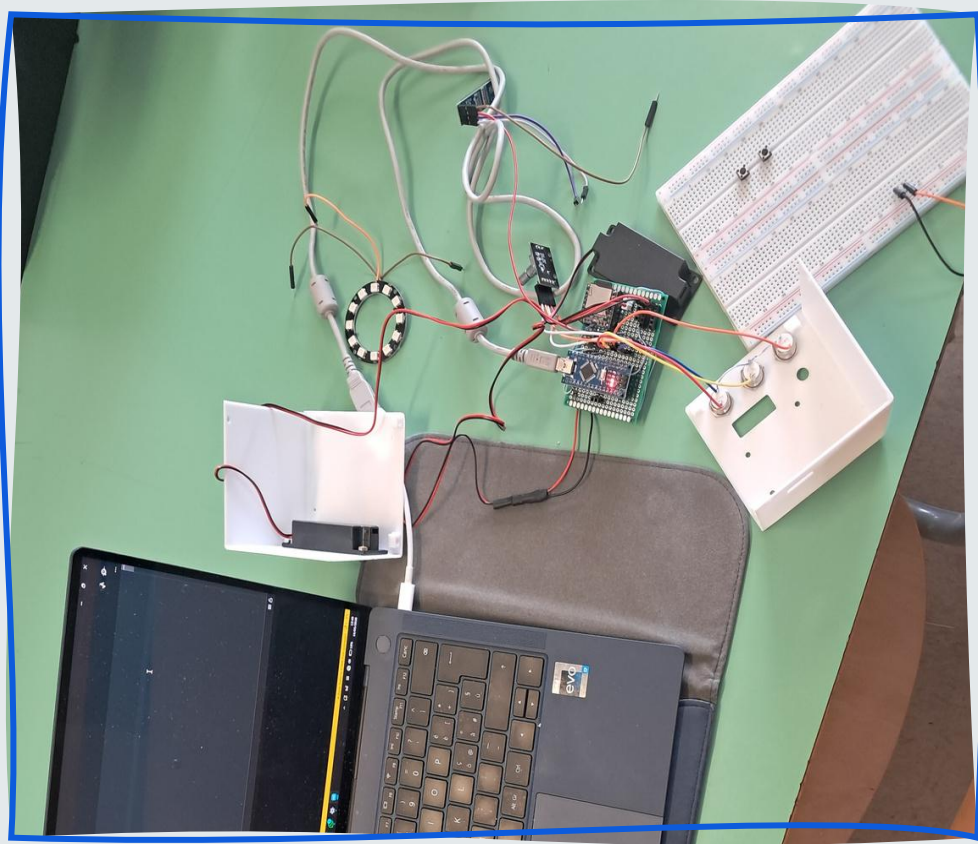
PROCESSO DI SALDATURA



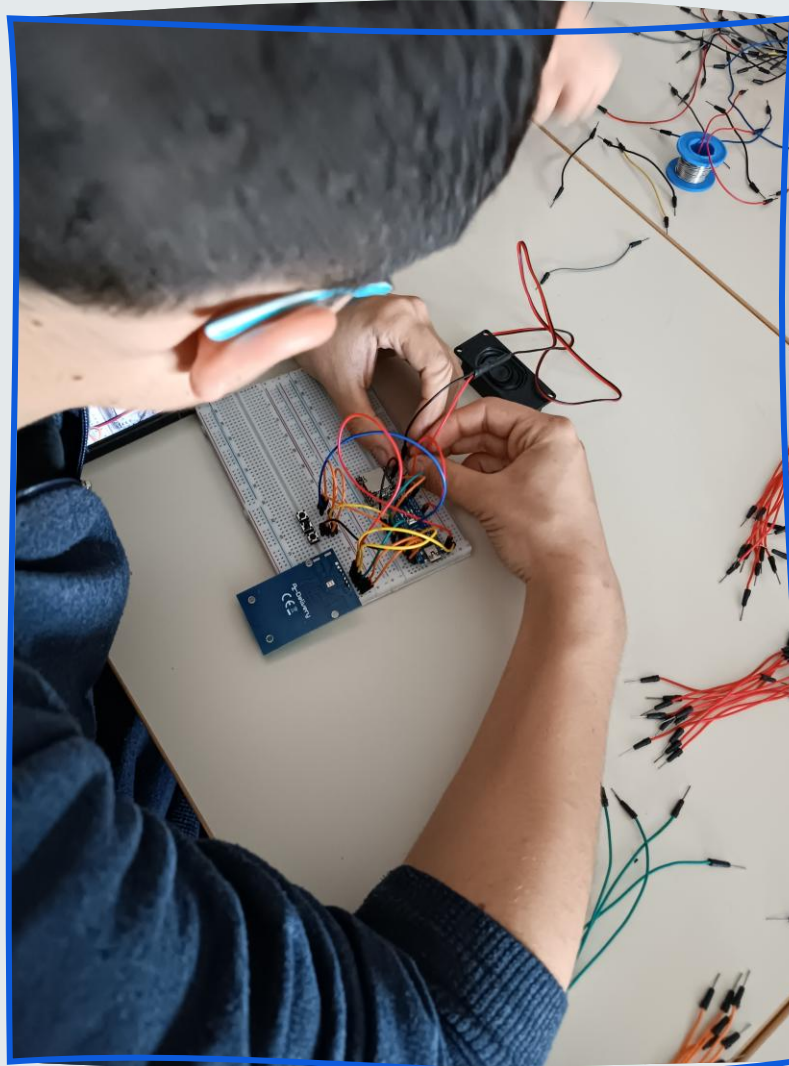
COMPONENTI ELETTRONICHE DEL JUKEBOX

SOFTWARE

Scrittura delle istruzioni grazie alle quali ARDUINO gestisce i pulsanti, il display, l'encoder e tutti gli altri elementi del jukebox, seguendo i collegamenti definiti nella progettazione hardware.



PROTOTIPO DI PROVA



COMPONENTI ELETTRONICHE DEL JUKEBOX

Le canzoni scelte nelle playlist sono state scaricate e caricate sulla MicroSD contenuta nella scatola del Jukebox.

Per la **SELEZIONE DEI BRANI** è sufficiente avvicinare le tessere magnetiche alla scatola del Jukebox.



CONSEGNA DEI JUKEBOX



desteenazione_potenza

...



...



desteenazione_potenza

...



...



19 MAGGIO 2026



INAUGURAZIONE SPAZIO
DESTEENAZIONE POTENZA

CONSEGNA DEI JUKEBOX



23 MAGGIO 2026



RSA R. ACERENZA - «IL
SICOMORO» DI POTENZA

CONSEGNA DEI JUKEBOX



25 MAGGIO 2026



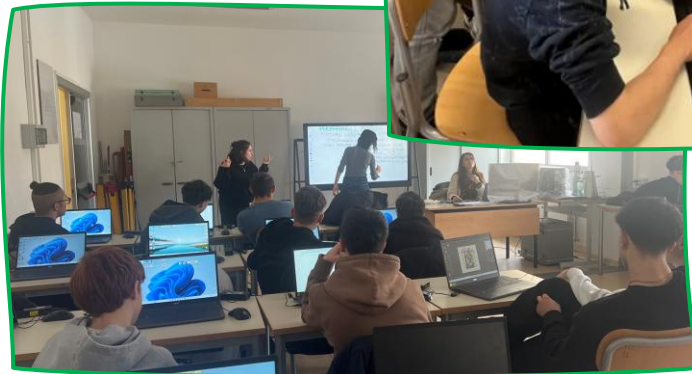
COOPERATIVA «IL BENESSERE»

ORGANIZZAZIONE EVENTO FINALE

L'evento finale del progetto è l'occasione per presentare tutto il lavoro svolto.

Nell'organizzazione dell'evento finale gli studenti, **divisi in gruppi**, si sono occupati di:

- ACCOGLIENZA
- COMUNICAZIONE
- LOCATION E BUFFET



ORGANIZZAZIONE EVENTO FINALE

GRUPPO ACCOGLIENZA

Il gruppo accoglienza si è occupato di raccogliere informazioni su **Italo Fiorin, docente universitario** di pedagogia e uno dei massimi esperti in Service Learning.

GRUPPO COMUNICAZIONE

Il gruppo comunicazione si è occupato di pensare alla locandina e al programma della giornata.

GRUPPO LOCATION AND BUFFET

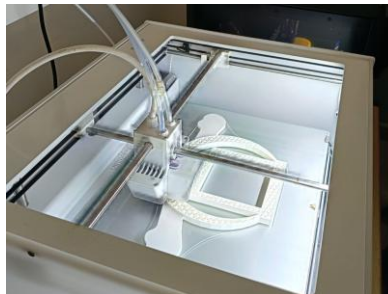
Il gruppo comunicazione si è occupato di confrontare i preventivi dei fornitori per il rinfresco e individuare la location dell'evento.

TIRANDO LE SOMME: COSA ABBIAMO IMPARATO?

APPRENDIMENTO FORMALE E COMPETENZE DISCIPLINARI

Abbiamo appreso, già al biennio, basilari conoscenze in merito a:

- Elettronica ed elettrotecnica
- Disegno CAD, programma utilizzato al triennio nell'indirizzo Meccanica, Meccatronica ed Energia;
- Funzionamento della stampante 3D e dell'incisore laser in dotazione alla scuola.



TIRANDO LE SOMME: COSA ABBIAMO IMPARATO?

APPRENDIMENTO INFORMALE E COMPETENZE TRASVERSALI

- Lavoro in gruppo
- Progettazione e monitoraggio nel raggiungimento di obiettivi
- Competenze musicali
- Dialogo intergenerazionale
- Partecipazione e responsabilità civica



TIRANDO LE SOMME: COSA ABBIAMO IMPARATO?

Questo progetto ci ha
aiutato a **CRESCERE
COME PERSONE**
ed è servito a far **sentire
tutti** (anziani e giovani)
meno soli.





I.I.S. Einstein - De Lorenzo

