attivamente

Fondazione
Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

Fondazione
Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

Le iniziative della Fondazione per la scuola

2025
2026

attivamente

attivamente

Attivamente è il programma di iniziative extradidattiche che dal 2002 Fondazione Cariparo offre gratuitamente alle scuole di ogni ordine e grado delle province di Padova e Rovigo. Un'occasione per arricchire e innovare l'offerta formativa delle scuole, offrendo loro l'opportunità di integrare i programmi curricolari con temi e attività che offrono ad alunni e studenti la possibilità di sviluppare conoscenze e potenziare le relazioni.

Edizione dopo edizione, il programma viene costantemente aggiornato per sintonizzarlo con i nuovi bisogni emergenti del mondo dell'istruzione.

L'intento è intercettare le esigenze dei suoi protagonisti – alunni, studenti, docenti – per offrire risposte ai loro bisogni e alle loro curiosità, sperimentando metodi di insegnamento sempre più inclusivi.

Metodi che consentano di apprendere e soprattutto di imparare ad imparare, per affrontare con strumenti adeguati la complessità del nostro tempo.
E le molte sfide che apre.

attivamente | Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

ISTRUZIONI

Cosa contiene questo opuscolo

33 iniziative soggette a selezione da pag. 5 a pag. 37. Per partecipare: **www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2025-2026/ dal 1 settembre al 10 ottobre 2025 - ore 13:00**

Modalità di adesione

Per conoscere le modalità di adesione, vi invitiamo a scaricare la *Guida alla compilazione*, che potete trovare nella pagina di Attivamente al seguente indirizzo: **www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2025-2026**
Per un maggior coinvolgimento degli alunni, si invita il Corpo Docente a condividere con i propri studenti l'iniziativa desiderata, prima di effettuare la richiesta ufficiale tramite la piattaforma digitale.

Selezione richieste

Nel caso in cui le richieste di partecipazione alle iniziative superino il numero di interventi a disposizione, la Fondazione effettuerà una selezione delle richieste, individuando le scuole che potranno essere destinatarie degli interventi in base ai seguenti criteri generali:

- equa distribuzione delle iniziative sul territorio di Padova e Rovigo;
- priorità alle scuole che non hanno mai beneficiato delle iniziative;
- distribuzione di almeno una iniziativa per scuola (nei limiti del possibile).

Sarà cura dell'Istituto Comprensivo selezionato o Istituto Superiore o Scuola Privata ripartire equamente al proprio interno gli interventi e decidere a quali plessi e/o classi destinare il numero di attività assegnate dalla Fondazione.

Comunicazione dei risultati

I risultati saranno pubblicati entro il 10 novembre 2025 sul sito della Fondazione all'indirizzo **www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2025-2026/**. Le scuole selezionate verranno contattate direttamente da chi realizza le iniziative per definire il calendario delle attività.

Dichiarazione di avvenuta prestazione

Al termine di ogni attività il fornitore dovrà farsi vidimare il modulo "Dichiarazione di Avvenuta Prestazione" o "modello B", tramite l'apposizione della firma dell'insegnante referente che ha fruito dell'attività.

Informazioni

Per informazioni di carattere didattico, gli insegnanti possono contattare direttamente i fornitori dei progetti attraverso i contatti presenti nella descrizione di ogni iniziativa. Per informazioni di carattere generale sul progetto è possibile rivolgersi alla dott.ssa Rachele Scopelliti, tel. 049/8234820, e-mail: attivamente@fondazionecariparo.it

Questionario

Al termine di ogni iniziativa, i referenti degli Istituti e gli insegnanti che hanno fruito dell'iniziativa dovranno collegarsi alla pagina di Attivamente 2025-2026 del sito della Fondazione, al seguente indirizzo: www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2025-2026, andare alla sezione "questionario di valutazione" e cliccare il pulsante "compila il questionario". La compilazione è di fondamentale importanza per valutare l'andamento delle singole attività e per poter migliorare l'offerta formativa dei prossimi anni.
A tal proposito, la mancata compilazione dei questionari verrà tenuta in considerazione durante la fase di assegnazione delle iniziative di Attivamente per il prossimo anno scolastico.

attivamente | Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

INDICE DELLE INIZIATIVE

iscrizioni sul sito https://rol.fondazionecariparo.it

Per conoscere il dettaglio delle classi che possono partecipare, si rimanda alla pagina dell'iniziativa

INIZIATIVE PER LA SCUOLA		INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA primo grado	SECONDARIA secondo grado	PAG.
1. EDUCAZIONE AMBIENTALE E VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO E DELLA COMUNITÀ, PER UNA CITTADINANZA ATTIVA						
Cooperativa A perdifiato	Biodiverso da chi??			•	•	05
Fondazione Fenice onlus	Re-change		•	•	•	06
Hyla Società Cooperativa	Custodi della biodiversità	•	•	•		07
CO.SE.DEL.PO - La Cooperativa del Parco a.r.l.	Goletta Verde Catholica. Un'aula verde sul mare per l'educazione ambientale		•	•	•	08
Fondazione Fenice onlus	Dalla scuola alla città con la biodiversità	•	•	•	•	09
2. EDUCAZIONE RELAZIONALE, SOCIALE E MULTICULTURALE						
Associazione Mazziniana	Storie delle donne e di genere				•	10
Amici dei Popoli Padova	Fake news e discorsi d'odio			•	•	11
Incontro fra i Popoli	Il mondo che vorrei		•	•	•	12
Tam Teatromusica	Vorrei essere libero				•	13
Fondazione Nervo Pasini - Cucine Economiche Popolari	Se apri non scarti		•			14
L'Osteria Volante	Io conto			•	•	15
Confcooperative Rovigo APS	Start Up and Re-Connect!			•	•	16
Associazione Leonardo da Vinci	Come un puzzle	•	•			17
3.EDUCAZIONE ALLA MUSICA, AL TEATRO, ALL'ARTE E ALL'ESPRESSIONE CORPOREA						
Sicuteria in Prinsipio	Gli amici del bosco	•				18
Teatro Fuori Rotta	Il naso di Bergerac		•	•		19
Teatro del Lemming APS	Nel mezzo del cammin di nostra vita			•	•	20
Ass. Amici della Musica di Padova	Canta con noi		•			21
I Solisti Veneti	Invito alla musica			•	•	22
Sphera SSD	Dialoghiamo	•	•			23
Antonio Panzuto	I sogni ci nutrono	•	•			24
4.EDUCAZIONE ALLA SCIENZA E ALLA TECNICA						
Associazione Voyager	PlayLab - Laboratori creativi di Fisica			•		25
La Bottega dei ragazzi onlus	Tecnologia e Ambiente	•	•	•		26
ScienzeUP by WonderGene	CSI: quando la genetica ti svolta il caso			•	•	27
Zico -Società Coop. Sociale	Officine STEM		•	•	•	28
Mathesis	Non t'azzardare!			•	•	29
La Vite di Archimede	Laboratori Scientifici		•	•	•	30
5.EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AI CORRETTI STILI DI VITA						
Art Rock Cafè	Pane nostro, dire, fare...gustare!	•	•	•	•	31
ASD Valsugana Rugby Junior	Imparare giocando	•	•	•		32
Musme - Palazzo della Salute	Escape Smoke al Musme			•	•	33
Minimi Teatri	Il giuoco			•	•	34
LILT Padova Ass. Provinciale di Padova Onlus	Costruire salute			•	•	35
PER DOCENTI		Iniziative dedicate ai Docenti che insegnano nelle seguenti Scuole				
Associazione Nova Symphonia Patavina	Quadrivium: imparare le scienze attraverso la musica	•	•	•	•	36
Oplà Società Cooperativa	Nuovi sguardi: abbattiamo i muri per costruire i ponti	•	•	•		37

Educazione ambientale e valorizzazione del territorio e della comunità, per una cittadinanza attiva

BIODIVERSO DA CHI??

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna LIM o videoproiettore (se possibile)
- Aula per i lavori di gruppo oppure Aula di Scienze oppure Aula dove si svolgono le lezioni in cui poter cambiare temporaneamente la disposizione dei banchi
- Spazio aperto per una parte dell'iniziativa (se preventivamente concordato con gli insegnanti)

L'iniziativa è realizzata da
Cooperativa A perdifiato
Referente: Elena Carraro
Telefono: 333 6549391
Email: info@aperdifiato.com
Web: www.aperdifiato.com

Obiettivi
L'iniziativa vuole:
- Portare in classe porzioni di ecosistemi veri e propri per far conoscere agli studenti il loro territorio.
- Appassionare alla natura e alla sua diversità con un approccio pratico e sperimentale.
- Soffermarsi sul significato di evoluzione e variabilità del mondo naturale dove l'essere umano, nella sua diversità, ne fa comunque parte, al pari - e non al di sopra - di qualsiasi altro essere vivente.
- Dare lo spazio e il tempo ai ragazzi per osservare secondo un'altra prospettiva, quella dei piccoli dettagli, un singolo elemento ha un ruolo essenziale all'interno di un ecosistema che sta bene, dove ognuno ha un proprio posto.
- Far apprezzare il parco pubblico, il viale alberato, il lungargine dietro casa da un punto di vista scientifico, di valore ambientale e benessere psicofisico per una maggiore tutela ambientale.

Iniziativa
L'iniziativa è suddivisa in 2 incontri di 2 ore.

Nel primo incontro, partendo da un *silent-book* illustrato per adolescenti, si andrà alla ricerca delle origini della diversità e del ruolo dell'uomo in tutto questo, attraverso lavori di gruppo dove i ragazzi si ruoteranno nei laboratori:
- Costruzione modellino di DNA.
- Osservazione di fossili, rocce e minerali.
- Riconoscimento di tracce di animali.
- Analisi della diversità vegetale.

Nel secondo incontro, verranno portate in classe delle vere e proprie porzioni di quattro ecosistemi del nostro territorio. Gli studenti, a gruppi e dotati di tutta la strumentazione da laboratorio, dovranno eseguire analisi, riconoscere analizzare e studiare le componenti viventi e non viventi di tutti gli ecosistemi:
- Ecosistema di transizione (acqua ed ambiente lagunare).
- Ecosistema collinare (sottobosco dei Colli Euganei).
- Ecosistema fluviale di corsi primari e secondari (fiumi Brenta, Adige, ecc.).
- Ecosistema antropico (agricolo o raccolto dagli stessi studenti se possibile).

Al termine degli incontri, si proverà a comprendere lo stato di salute degli ecosistemi e quali sono i fattori determinanti per un uso sostenibile delle risorse e degli ecosistemi stessi (Goal 15 Agenda 2030).

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

Educazione ambientale e valorizzazione del territorio e della comunità, per una cittadinanza attiva

RE-CHANGE

Il cambiamento a energia rinnovabile

Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Primaria: IV, V
Secondaria di primo grado: tutte le classi
Secondaria secondo grado: I, II

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna Lim
- Connessione internet

L'iniziativa è realizzata da
Fondazione Fenice Onlus
Referente: Andrea Lorioni
Telefono: 349 2632286
Email: andrea.lorioni@fondazionefenice.it
Web: www.fondazionefenice.it

Obiettivi
- Sensibilizzare gli studenti sui temi della sostenibilità (con focus sulle risorse e il cambiamento globale), agganciando il tema anche ai moduli di educazione civica già svolti in classe.
- Inserire nel ventaglio delle possibilità strategie comportamentali di riduzione dello spreco e risparmio energetico.
- Generare consapevolezza sul tema sostenibilità.
- Trasmettere conoscenza e competenze sulle energie rinnovabili sui punti di forza, le criticità e funzionamento pratico delle stesse.

Iniziativa
L'iniziativa diviene uno spazio di confronto e sperimentazione sul tema del *climate change*.
Si valorizza la dimensione cooperativa e il *learning by doing* per fare esperienza diretta delle più recenti innovazioni sulle energie rinnovabili e mettersi insieme alla prova con tecnologie e strumentazioni abilitanti il progresso green.
Parole chiave del percorso sono: energie rinnovabili, cambiamento climatico, riscaldamento globale e sostenibilità.

Percorso
L'iniziativa si articola in 3 incontri.

Comprendo il tema
Nel primo incontro verrà inquadrato il tema del cambiamento climatico e la definizione di sostenibilità attraverso un brainstorming interattivo. Sarà poi interessante l'attività del calcolo dell'impronta ecologica di ogni studente per problematizzare il tema dell'impatto che ognuno di noi esercita. La comprensione del problema ci permetterà di ragionare su comportamenti di cittadinanza consapevole e attiva.

Acquisisco competenze
Nel secondo incontro verranno individuate le buone pratiche per il risparmio delle risorse e la riduzione dell'inquinamento. Una di queste pratiche è l'utilizzo delle energie rinnovabili. Scopriremo quali sono le energie rinnovabili e quali sono le loro caratteristiche tecniche e tecnologiche grazie all'utilizzo di kit didattici professionali.

Simulo e sperimento
L'ultimo incontro è infine dedicato alla sperimentazione (attraverso l'uso del kit di Mix Energetico + Fotovoltaico Plug&Play: fotovoltaico in serie e in parallelo, solare termico, eolico asse orizzontale e asse verticale) e alla creazione del mix energetico rinnovabile adatto a vari contesti. La classe verrà divisa in gruppi di lavoro a cui verrà assegnato un luogo geografico con determinate caratteristiche. Ogni gruppo, grazie alle competenze apprese negli incontri precedenti, creerà e simulerà il mix energetico rinnovabile più adatto al territorio assegnatogli. L'iniziativa quindi si concluderà con un confronto passando da una visione locale a globale.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

Educazione ambientale e valorizzazione del territorio e della comunità, per una cittadinanza attiva

CUSTODI DELLA BIODIVERSITÀ

Scuola
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado

Classe
- Infanzia: terzo anno
- Primaria: tutte le classi
- Secondaria di primo grado: tutte le classi

Numero studenti
Infanzia: classe singola (massimo 20 studenti)
Primaria: classe singola
Secondaria di primo grado: classe singola

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna LIM, computer o proiettore per proiettare
- Connessione internet

L'iniziativa è realizzata da
Società Cooperativa Hyla
Referente: Giulia Masiero
Telefono: 348 7742130 - 338 1755614
Email: educazioneambientale@hylacoop.it
Web: www.hylacoop.it

Obiettivi
- Sviluppare negli studenti la capacità di comprendere un problema e di saperlo comunicare ad altri, analizzandolo e utilizzando un linguaggio appropriato e un lessico specifico.
- Garantire il processo di relazione e di confronto con gli altri, così da stimolare negli studenti il senso critico e la capacità di confrontarsi anche con opinioni diverse dalle proprie, instaurando un processo decisionale partecipato, attivo e proattivo.
- Sviluppare la capacità di relazionarsi con problematiche reali, praticando diritti e doveri dell'uomo e del cittadino ed interagendo con gli altri in modo democratico, responsabile, consapevole e coerente, acquisendo autonomia e indipendenza culturale ed intellettuale.
- Trattare temi inseriti nella programmazione didattica e di rilevanza nella vita quotidiana degli studenti.
- Stimolare il confronto mediante discussioni e dibattiti, per analizzare le conseguenze ambientali, economiche e sociali causate dai cambiamenti climatici, in particolare le conseguenze sulla fauna e la flora.
- Aumentare le conoscenze e le competenze dei ragazzi sulle tematiche legate alla sostenibilità e alla biodiversità.
- Aumentare la consapevolezza del patrimonio naturalistico del nostro territorio e l'importanza di preservarlo e proteggerlo.
- Stimolare la manualità e incentivare l'azione, per sviluppare un senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente e della biodiversità.

Iniziativa
Vi è mai capitato di guardarvi attorno e accorgervi di essere circondati da numerosi tipi diversi di alberi, fiori o animali? Questa è la biodiversità, l'incredibile varietà delle forme di vita sulla Terra.
Oggi, però, la biodiversità è minacciata e messa in pericolo dalle attività umane e numerose specie sono a rischio estinzione. Come fare allora per aiutare queste specie e proteggere la biodiversità? L'iniziativa vuole esplorare e approfondire queste tematiche e lanciare il messaggio che si può e si deve agire.
Nel primo incontro, gli alunni si sfideranno in un gioco a squadre. Durante la sfida le squadre affronteranno imprevisti e decisioni da prendere per gestire vari ambienti e realtà come: una città, un fiume, un mare, una zona di campi e un'area di bosco. Gli studenti saranno invitati a confrontarsi da un lato con le necessità di abitanti e industrie, dall'altro con azioni sostenibili e rispettose dell'ambiente.
Tutto ciò, per sottolineare l'importanza di uno stile di vita sostenibile, attenta al rispetto della natura e della biodiversità. Al termine dell'incontro saranno ricapitolati i temi affrontati.

Durante il secondo incontro, gli studenti saranno guidati ad avvicinarsi alla biodiversità che li circonda e, infine, a mettere in pratica alcune attività per incrementarla. La prima parte sarà svolta nel giardino della scuola (o eventualmente in un'area vicino alla scuola) dove si andrà alla scoperta delle specie che vi abitano. Attraverso attività di rilevamento e riconoscimento gli alunni classificheranno le specie presenti. La seconda parte dell'incontro prevede la realizzazione di hotel per insetti con materiali di recupero per aiutare e aumentare la biodiversità. Gli alunni saranno così invitati ad essere i custodi delle biodiversità e a diffondere le tematiche da loro apprese durante le attività.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

Educazione ambientale e valorizzazione del territorio e della comunità, per una cittadinanza attiva

GOLETTA VERDE CATHOLICA

Un'aula verde sul mare per l'educazione ambientale

Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria secondo grado

Classe
Primaria: tutte le classi
Secondaria di primo grado: tutte le classi
Secondaria di secondo grado: tutte le classi

Numero studenti
Due classi contemporaneamente

Durata dell'iniziativa
"Un Mosaico di Biodiversità" 3-4 ore
"Salvaguardia del nostro oro blu" 6-7 ore
"Veleggiando nel tempo" 6-7 ore

Necessità tecniche
- Il laboratorio sarà all'interno di Goletta Catholica, dotata di ogni tecnologia necessaria

SPESE DI TRASFERTA
Le spese di trasferte saranno rimborsate nella misura del 75% alla scuola partecipante. Le modalità di rimborso saranno comunicate alle scuole assegnatarie direttamente dalla Fondazione Cariparo.

"Un Mosaico di Biodiversità"
1 **Visita su Goletta**: storia della barca e attività didattiche sulla tutela del mare e la biodiversità del Delta del Po.
2 **Laboratorio "Ambienti d'Acqua"**: creazione di una mappa colorata del Delta del Po alla scoperta degli ambienti d'acqua. Si scoprirà che il mondo acquatico non è tutto dello stesso colore!
3 **Escursione in barca nelle Lagune di Marinetta o di Caleri** alla scoperta delle tecniche di pesca con un focus su cambiamenti climatici e specie aliene.

"Salvaguardia del nostro oro blu"
1 **Visita su Goletta**: storia della barca e attività didattiche sulla fauna marina a rischio di estinzione.
2 Laboratorio "Viaggio nel Blu: Delfini e Tartarughe Marine": alla scoperta dell'anatomia di un delfino e/o di una tartaruga per scoprirne le peculiarità e immedesimarsi nel lavoro di medici veterinari che studiano queste specie marine.
3 **Escursione in barca nelle Lagune di Marinetta o di Caleri** alla scoperta delle tecniche di pesca con un focus su cambiamenti climatici e specie aliene.
4 **Trasferimento in pullman a Porto Caler**i: visita a piedi alla spiaggia naturale e alla Laguna di Caleri.
5. **Laboratorio "BEACH CLEAN UP"**: attività di pulizia della spiaggia di Porto Caleri in collaborazione con WWF Rovigo per promuovere comportamenti consapevoli ed eco-sostenibili per la cura delle spiagge naturali, del mare e del suo ecosistema.

"Veleggiando nel tempo"
1 **Visita su Goletta**: storia della barca, svolgimento di attività didattiche e sviluppo di conoscenze sulla navigazione a vela e sulle tradizioni e tecniche di marineria.
2 **Laboratorio "Nauticando"**: conoscenza delle parti dell'imbarcazione, del lessico e del Codice Internazionale Nautico.
3 **Escursione in barca nelle Lagune di Marinetta o di Caleri** alla scoperta delle tecniche di pesca con un focus su cambiamenti climatici e specie aliene.
4 **Percorso tematico al Centro Turistico Culturale San Basilio** o in alternativa (a scelta dell'insegnante) al **Museo Archeologico Nazionale di Adria** con riferimento al paesaggio e al rapporto uomo-ambienti umidi del Delta antico.
5 **Laboratorio "STORIE DI UOMINI E DI NAVI"**: alla scoperta delle testimonianze e dei resti di imbarcazioni lignee del territorio deltizio con creazione di una mappa archeologica in forma di Portolano.

L'iniziativa è realizzata da
CO.SE.DEL.PO - La Cooperativa del Parco a.r.l.
Referente: Mara Santarato
Telefono: 392 9259875
Email: progetto.goletta@gmail.com
Web: www.venetodeltapo.it

Educazione ambientale e valorizzazione del territorio e della comunità, per una cittadinanza attiva

DALLA SCUOLA ALLA CITTÀ CON LA BIODIVERSITÀ

Scuola
+API
Infanzia, Primaria
ADOTTA UNO SPAZIO
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria secondo grado

Classe
+API
Infanzia: secondo e terzo anno
Primaria: tutte le classi
ADOTTA UNO SPAZIO
Primaria: IV, V
Secondaria I: tutte le classi
Secondaria II: tutte le classi

Numero studenti
+API: classe singola
ADOTTA UNO SPAZIO: due classi contemporaneamente

Durata dell'iniziativa
+API: 2 incontri di 2 ore ciascuno
ADOTTA UNO SPAZIO: 5 incontri da 2 ore ciascuno. Si aggiungono 2 meeting on line con gli insegnanti (1 ora + 1 ora)

Necessità tecniche
+API
- Giardino scolastico adatto alla predisposizione del terreno per il prato fiorito

ADOTTA UNO SPAZIO
- Lavagna LIM o proiettore
- Connessione internet
- Interlocuzione diretta della scuola con l'amministrazione locale

L'iniziativa è realizzata da
Fondazione Fenice Onlus
Referente: Andrea Lorioni
Telefono: 349 2632286
Email: andrea.lorioni@fondazionefenice.it
Web: www.fondazionefenice.it

Obiettivi
Il nostro progetto mira a coinvolgere direttamente la comunità educante e gli studenti nella promozione della biodiversità e dello sviluppo sostenibile attraverso la creazione di oasi fiorite, utilizzando il Service Learning e l'Outdoor Education. Vogliamo sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza dell'ambiente e stimolare una cittadinanza attiva e responsabile. Gli studenti applicheranno le loro conoscenze in progetti concreti di miglioramento del territorio, promuovendo un apprendimento inclusivo e significativo per tutti, anche per chi ha disabilità, attraverso attività all'aperto e in ambienti accessibili.

Iniziativa
+API
Le api domestiche e selvatiche sono essenziali per l'impollinazione del 70% delle specie vegetali e contribuiscono al 35% della produzione alimentare globale. Tuttavia, le attività umane e il cambiamento climatico minacciano la loro sopravvivenza, con oltre il 40% delle specie di invertebrati a rischio di estinzione.
ADOTTA UNO SPAZIO
L'attività combina il service learning con l'outdoor education, permettendo agli studenti di applicare le loro competenze in progetti di miglioramento del territorio. Mira a stimolare una cittadinanza attiva, coinvolgendo gli studenti nella riqualificazione di spazi pubblici e offrendo un'esperienza di apprendimento significativa e impattante sulla comunità.

Percorso +API
Preparazione del terreno
A ottobre-novembre o marzo, l'operatore prepara il terreno nel giardino della scuola senza il coinvolgimento degli studenti.
Semina
Poco dopo, tutta la classe partecipa per 2 ore alla semina, imparando il processo "dal seme al fiore" e l'annaffiatura dell'oasi.
Cura dei fiori
Durante l'anno scolastico, la classe, supervisionata dal docente, si occupa dell'oasi, con aggiornamenti regolari all'operatore.
Ecco i fiori
Ad aprile-maggio, un incontro di 2 ore tratta temi come la morfologia delle api, l'impollinazione, i rischi per le api e il loro ruolo nella biodiversità.

Percorso ADOTTA UNO SPAZIO
- RIGENERAZIONE URBANA: Creazione di nuove aiuole, opere di street art e altre iniziative, tutte con micro aula e QR code.
- CITTADINANZA ATTIVA: Realizzazione di un book crossing, aula all'aperto, scacchiera/arredo urbano, e "scuola aperta" con micro aula e QR code.
- ELEMENTI COMUNI: Micro aula all'aperto con lavagna e sedute e QR code per i percorsi e video come output finale.

+API e ADOTTA UNO SPAZIO
Le iniziative prevedono la presenza di un docente durante lo svolgimento.

STORIA DELLE DONNE E DI GENERE

Scuola
Secondaria di secondo grado

Classe
Scuola Secondaria di secondo grado: classi quarte e quinte

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 2 ore

Necessità tecniche
- Proiettore per la proiezione di slide
- Connessione internet

Obiettivi
- Promuovere l'uguaglianza e i diritti delle persone di sesso diverso.
- Educare i ragazzi alla parità di genere.
- Educare alla relazione fra i due sessi in una visione democratica di pari opportunità e pari condizioni di vita privata e pubblica.
- Educare al rispetto dell'altro, sapendo riconoscere pregiudizi e stereotipi che producono discriminazione.
- Contrastare la violenza contro le donne.

Iniziativa
sostituisci con: Partendo dall'analisi di un romanzo, di un film, di un fatto storico o dei primi movimenti femministi, gli studenti analizzeranno alcuni aspetti storici della questione femminile come costruzione storica del maschile e del femminile. I diversi aspetti dell'emancipazione porteranno gli studenti a indagare la storia delle donne come storia di genere dalla seconda metà dell'Ottocento al Novecento fino ai nostri giorni. L'iniziativa stimola il dibattito, il confronto e l'analisi critica e favorisce la condivisione. È inoltre trasversale alla didattica curricolare e i contenuti possono essere replicabili nella metodologia didattica del docente.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
Associazione Mazziniana Italiana
Sezione Padova e Rovigo
Referente: Albina Scala
Telefono: 333 3604510
Email: albina.scala@gmail.com
Web: www.associazionemazziniana.it

FAKE NEWS E DISCORSI D'ODIO

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna LIM o videoproiettore (con adeguato audio)
- PC o tablet ogni due studenti
- Connessione internet

L'iniziativa è realizzata da
Amici dei Popoli Padova
Referente: Annalisa Mansutti - Serena Salerno
Telefono: 049 600313
Cellulare: 347 3498098
Email: adp.padova@gmail.com
Web: www.amicideipopolipadova.it

Obiettivi

Contribuire a creare una comunità di studenti formati e attivi sull'uso del linguaggio non violento e sul legame fra disinformazione e discorsi d'odio, attraverso l'attivazione del protagonismo in ottica di potenziamento delle competenze di cittadinanza globale.

Iniziativa

L'iniziativa propone un taglio didattico che, con giochi di ruolo, lavori di gruppo, dibattiti e quiz, intende supportare gli studenti nel riconoscimento delle fake news e nel contrasto all'*hate speech*.

Si articolerà nel modo seguente:

1° incontro:
- Rompighiaccio iniziale.
- Introduzione della definizione di fake news e dati sul fenomeno.
- Quiz con Kahoot: "La notizia è vera o falsa?" Analisi degli elementi utili per individuare notizie false o di disinformazione.
- Approfondimento sulle "deep fake" e sul ruolo dell'Intelligenza Artificiale nella disinformazione.

2° incontro:
- Introduzione delle definizioni di "stereotipo", "pregiudizio" e di "piramide dell'odio" e collegamento fra *fake news* e *hate speech* attraverso l'attività *"La storia di Abigail"*.
- Cos'è l'hate speech, definizione Consiglio d'Europa.
- "Dibattito in movimento" sui temi della comunicazione online, la cura delle parole e il linguaggio d'odio. Saranno posti due cartelli (Sono d'accordo; Non sono d'accordo) ai lati opposti dell'aula. Una volta lette le frasi sui temi citati, la classe dovrà spostarsi da una parte o dall'altra dell'aula, esprimento la propria opinione e dando vita ad un dibattito.
- Perché è importante rispondere ai commenti d'odio online? Riflessione sul nostro ruolo nel contrasto all'odio.
- Strategie di contro-narrazione e di risposta ai commenti d'odio. Quali tecniche comunicative posso usare per abbassare i livelli d'odio in una conversazione? Come rispondo? Esempi e analisi, strategie.
- Esercitazione pratica di risposta ai commenti d'odio attraverso la metodologia del World Café per le scuole superiori, e attraverso il gioco di carte "Reazioni Strategiche per le scuole secondarie di I grado.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

IL MONDO CHE VORREI

Conoscere, per agire nel locale con lo sguardo rivolto al pianeta e a tutta l'umanità

Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola o due classi contemporaneamente (massimo 30 studenti)

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- LIM o video proiettore con collegamento ad internet
- Lavagna tradizionale o LIM
- Nel caso di incontri con oltre 30 studenti, i docenti devono concordare con i referenti dell'iniziativa spazi adeguati per lo svolgimento

L'iniziativa è realizzata da
Incontro fra i Popoli ETS
Referente: Maria Nichele
Telefono: 3358367030 - 049 5975338
Email: cultura@incontrofraipopoli.it
Web: www.incontrofraipopoli.it

Obiettivi
- Acquisire consapevolezza di essere cittadini del mondo e che i diritti sono una conquista dell'umanità da proteggere e promuovere in ogni area del Pianeta.
- Scoprire la positività e la ricchezza delle diverse culture oltre i pregiudizi e gli stereotipi, partendo dalle culture presenti nella classe.
- Stimolare l'interesse verso la conoscenza dell'Agenda 2030 e il perseguimento di alcuni obiettivi ai vari livelli (personale, famigliare, di classe e della comunità allargata).

Iniziativa
L'iniziativa è composta con giochi di ruolo e da tavolo, lavoro di gruppo, conferenze interattive, racconti e testimonianze, brevi video.

Percorsi
Uno a scelta, in base al grado scolastico.

Primaria
1. *Ti presento il Paese dei miei genitori*. L'offerta riguarda i diversi continenti e Paesi dell'Europa da cui provengono le famiglie dei compagni di classe e si propone di aumentare sia conoscenze che empatia su culture, tradizioni, lingue, religioni, storia, geografia... anche attraverso strumenti, vestiti, giochi e, in particolare, il coinvolgimento diretto degli alunni le cui famiglie appartengono a quella data cultura.

2. *Nel 2030 in che mondo vorrei vivere?* Gli alunni esprimono i loro desiderata sul mondo che sognano (nel caso potessero trasformarlo con una bacchetta magica) e poi si analizza quanto già si sta facendo per rendere più bello il Pianeta e migliorare la vita di tutti, con uno sguardo alle Istituzioni e all'Agenda 2030.

Secondaria di primo grado
1. *Umanopolis*. La pace è il risultato di relazioni positive con se stessi e gli altri, basate sul rispetto dei diritti umani e dell'ambiente e sul superamento degli ostacoli che ne impediscono il raggiungimento.

2. *L'Agenda 2030, questa sconosciuta*. Si parla dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile costruendo l'albero degli obiettivi. Si procede con l'ausilio di brevi video e la ricerca di scelte e azioni pratiche atte a promuovere il raggiungimento di alcuni tra i 17 obiettivi, individuati dagli stessi alunni.

Secondaria di secondo grado
1. *La resilienza dei popoli esclusi*: testimoni dall'Africa o con lunga esperienza di vita in Africa per far conoscere e condividere l'intraprendenza dei popoli emarginati oltre gli stereotipi e i pregiudizi.

2. *Le vie della sete*. Sete di giustizia, di diritti, di opportunità... di tanti giovani che hanno percorso la propria "via della sete" lastricata di sofferenze e sogni.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

VORREI ESSERE LIBERO

Spettacolo e workshop per un dialogo creativo

Scuola
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Due classi contemporaneamente (massimo 60 studenti)

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
Per il primo incontro:
- Sale teatrali, auditorium, aule, palestre, preferibilmente oscurabili (spazio minimo per allestimento 4m di larghezza x 3 m di profondità; spazi con misure diverse potranno essere valutati con il Referente della Compagnia)
- Carico elettrico necessario 2kw: richiesta una presa di corrente di 220 volt nell'area della rappresentazione
- Montaggio: 2 ore
- Smontaggio: 1 ora

Per il secondo incontro:
- Aula con banchi di appoggio
- Fogli bianchi A4 e penne nere

L'iniziativa è realizzata da
Tam Teatromusica
Referente: Raluca Cristina Ciocan
Telefono: 3891348097
Email: raluca@tamteatromusica.it
Web: www.tamteatromusica.it

Obiettivi
- Fornire agli studenti gli strumenti per affinare le capacità critiche e analitiche, stimolando la coscienza sulla parola "libertà", attraverso la visione di uno spettacolo teatrale e un workshop di riflessione e discussione.
- Far conoscere la figura di Giorgio Gaber, artista di grande importanza intellettuale nella scena italiana, promuovendo la discussione e il confronto tra idee diverse, sviluppando un discorso in cui tutti i partecipanti possano, a seconda delle proprie specifiche attitudini e sensibilità, trovare spazio per esprimere il proprio pensiero.
- Stimolare la curiosità nei confronti dei linguaggi espressivi e artistici, ponendo l'attenzione su un linguaggio ibrido in cui immagine, musica e parola si compenetrano e uniscono.
- Favorire un dialogo e un confronto proficuo tra gli studenti, attraverso la discussione sul grande tema della 'libertà', analizzato con sguardo critico e cosciente.

Iniziativa
L'iniziativa è composta da uno spettacolo teatrale/musicale, lavoro di gruppo e workshop.

Percorso
L'iniziativa è stata ideata per riflettere e dialogare attorno al concetto di "libertà", a partire dalle parole e dalla musica di Giorgio Gaber. Artista eclettico e multiforme, Gaber ha saputo coniugare l'arte della composizione musicale con quella della recitazione teatrale, dando vita al Teatro Canzone.

Nel primo incontro, le classi assisteranno allo spettacolo *Vorrei essere libero*, in cui Nicola Lotto, in scena con chitarra acustica e un televisore anni '60, ripercorrerà le tappe più significative della carriera di Gaber, attraverso una narrazione in musica avvincente e dinamica, arricchita da canzoni e video dell'epoca.

Al termine dello spettacolo ci sarà un primo dialogo con gli studenti che saranno invitati a ragionare e confrontarsi sulla performance, iniziando un percorso analitico di riflessione e scambio di idee.

Il secondo incontro sarà dedicato a un workshop. Agli studenti verrà chiesto di scrivere in forma anonima una sintesi della loro idea di 'libertà'. Gli scritti prodotti saranno successivamente ridistribuiti in maniera casuale, così da fare in modo che ogni studente abbia la possibilità di leggere e condividere il pensiero di un compagno sullo stesso concetto. Verrà poi chiesto loro di analizzare quanto letto cercando punti di contatto tra quell'idea e la propria, stimolando un pensiero critico oltre che creativo e fornendo la possibilità di esprimersi secondo la propria specificità.
Favorire un confronto permetterà agli studenti di consolidare o rivedere le proprie convinzioni, considerare altri punti di vista, scoprire che la propria libertà esiste anche nel pensiero dell'altro.

Al docente verrà inviato il materiale necessario per preparare gli studenti alla visione dello spettacolo. Seguirà una discussione su quanto visto dagli studenti e sulle loro prime impressioni e opinioni. Al termine del primo incontro verrà lasciato al docente il testo dello spettacolo per eventuali approfondimenti e studi, da condividere con gli studenti per far sì che possano ripassare quanto visto e connettersi più facilmente in preparazione del secondo incontro.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

SE APRI NON SCARTI

Scuola
Primaria

Classe
Primaria: III, IV, V

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 2 ore

Necessità tecniche
- Aula scolastica
- Lavagna LIM

L'iniziativa è realizzata da
Fondazione Nervo Pasini - Cucine Economiche Popolari
Referente: Suor Albina Zandonà – Marco Rosso
Telefono: 375 5088476
Email: marco.rosso@fondazionenervopasini.it
Web: www.fondazionenervopasini.it

Obiettivi
- Sviluppare negli studenti competenze trasversali e multidisciplinari in ambito sociale e di cittadinanza attiva.
- Comprendere il significato di valori quali inclusione, integrazione, solidarietà, fratellanza, gratuità.
- Accrescere la disponibilità a dare il proprio supporto agli altri.
- Sviluppare maggior empatia nel capire i bisogni degli altri e maggior capacità di reazione attraverso la creatività e l'improvvisazione dinanzi un elemento nuovo.
- Rispettare e comprendere il diverso.
- Ascoltarsi.

Iniziativa
Verrà trattato il tema dello "scarto" sia dal punto di vista di ecosostenibilità, sia dal punto di vista sociale e di cittadinanza attiva, attraverso un percorso di conoscenza e riflessione sul tema del pregiudizio e della cultura dello scarto.
L'iniziativa mira ad offrire gli strumenti per leggere la realtà delle cose e di se stessi in modo diverso rispetto a quello che accade nella società odierna dello "scarto", dove tutto è usa e getta. L'attività ha lo scopo di far apprendere che niente è così brutto da dover essere eliminato perché ci possono essere delle attitudini e delle modalità per rimettere in circolo vari oggetti come, ad esempio, il cibo.
Questo concetto non vale solo per i beni materiali ma anche per l'ambito astratto; gli studenti apprenderanno che anche i sentimenti e le persone possono essere oggetto di scarto ed esclusione e, di conseguenza, il tempo vissuto, le relazioni e gli affetti possono essere sempre recuperati.

L'iniziativa inizierà con la lettura di un brano che affronta degli spunti riflessivi sul tema dello scarto e proseguirà con un'attività basata sulla preparazione di dolcetti con alimenti di "scarto" aiutati da alimenti "amici"; infine, si procederà con una riflessione condivisa, seguita da una sintesi finale e da una merenda comunitaria, che consisterà nella condivisione di un dolce preparato dagli studenti.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

IO CONTO

Educazione finanziaria ed educazione alla legalità

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Secondaria di primo grado:
tutte le classi
Secondaria di secondo grado:
tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Connessione a Internet
- Lavagna LIM oppure un video-proiettore

L'iniziativa è realizzata da
L'Osteria Volante APS
(in collaborazione con Centro di Ateneo per i Diritti Umani Università di Padova)
Referente: Ilaria Urbinati
Telefono: 338 4508283
Email: osteriavolante4242@gmail.com
ilaria.urbi@gmail.com
Web: losteriavolante.it

Obiettivi
- Introdurre nella scuola un format didattico innovativo in tema di educazione economica e alla legalità.
- Migliorare la cultura economico-finanziaria delle persone coinvolte.
- Aumentare la consapevolezza rispetto alla propria vita economica presente e futura.
- Migliorare i comportamenti di consumo e le scelte finanziarie.
- Diffondere la conoscenza sul fenomeno della criminalità organizzata.
- Stimolare la costruzione e la difesa di una società democratica, dove la legalità sia un bene di tutti, da proteggere e custodire con cura.

Iniziativa
L'iniziativa prevede lo svolgimento di due percorsi differenti, che verranno svolti in in due diverse sessioni formative. I percorsi durano due ore ciascuno. Dal momento che l'iniziativa prevede quattro ore di attività con ogni classe, l'insegnante può scegliere due dei quattro percorsi tematici proposti (che verranno concordati con l'Associazione nel momento della prenotazione).

Percorsi
Due percorsi a scelta tra:

1. La moneta, il ruolo delle banche, del risparmio e dei mercati finanziari nell'economia di mercato.

2. La finanza etica: gli impatti meno conosciuti delle aziende su diritti umani e ambiente.

3. I paradisi fiscali e gli impatti meno conosciuti sui diritti umani e sull'ambiente, come conseguenza dei prodotti acquistati, per guidare gli studenti ad essere cittadini del mondo.

4. Il legame tra finanza e criminalità organizzata, per comprendere le evoluzioni delle mafie in ambito economico-finanziario e capire come la finanza etica - l'uso responsabile del denaro - sia utile per affermare i principi di legalità e sottrarsi alle mafie.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

START UP & RE-CONNECT!

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Scuola Secondaria di primo grado: II, III
Scuola Secondaria di secondo grado: tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna LIM
- Proiettore per la proiezione di slide
- Connessione internet
- Spazi ampi che permettano il lavoro di gruppo e attività ludico esperienziali (se le aule sono ampie vanno bene, altrimenti meglio un'aula magna)

L'iniziativa è realizzata da
Confcooperative Rovigo
Referente: Monica Visentin
Telefono: 0425 21667
Email: rovigo@confcooperative.it
Web: www.rovigo.confcooperative.it

Obiettivi
- Creare senso di responsabilità, di comprensione e rispetto per i valori condivisi dalla Comunità.
- Stimolare la partecipazione costruttiva facendo emergere le diversità come occasione di confronto.
- Favorire l'autostima e la conoscenza di sé per migliorare l'inserimento lavorativo.
- Relazionarsi con gli altri in modo costruttivo attraverso il lavoro di gruppo.
- Aiutare a sviluppare sogni, passioni e idee.
- Promuovere il decision making e affrontare tematiche dell'innovazione valorizzando l'impresa responsabile.
- Far conoscere strumenti concreti per iniziare a ragionare su un'idea imprenditoriale.
- Applicare buone pratiche per entrare in relazione con il sé e con l'altro attraverso il lavoro di gruppo.
- Sviluppare pensiero critico, intelligenza emotiva, ascolto e comunicazione efficace.

Iniziativa
L'iniziativa nasce dal desiderio di dare l'opportunità ai giovani di sperimentarsi nella conoscenza di tematiche imprenditoriali, economiche e anche relazionali attraverso laboratori che li rendano "protagonisti attivi" e cittadini consapevoli. Il termine "Start Up" è interpretato come lo spirito eroico del personaggio imprenditore che dovrebbe appartenere a tutti: questo spirito è in grado di far cogliere opportunità e correre rischi, ma consente anche di lavorare in team e intrecciare relazioni durature e generative.
Con questo progetto si vuole promuovere la capacità dei giovani di pensare a idee innovative, che abbiano un impatto positivo e significativo.
Più in generale, si vuole stimolare la loro abilità di "connettersi" con il gruppo di lavoro e con la società che li circonda, in qualità cittadini attivi che sviluppano e migliorano la loro comunità.
Il fine utile di una start up come impresa, ma la visione dell'imprenditore come protagonista della propria vita e del proprio territorio.
L'iniziativa, inoltre, vuole sostenere il diritto al lavoro come valore fondativo della Repubblica (art. 1 Cost.), nonché status attraverso il quale si realizza la partecipazione all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese (art. 3, co. 2 Cost.)

Percorsi
Un percorso a sceltra tra:

1. "Idee in cantiere!"
   Si tratta dell'ideazione di un'impresa attraverso strumenti concreti utilizzati negli incubatori delle start up, con un occhio attento agli impatti positivi che queste possono produrre . Gli studenti, in gruppo, passeranno dall'ideazione alla prototipazione, dalla ricerca di finanziamenti attraverso nuovi strumenti come il crowdfunding alla comunicazione e promozione; così da stimolare il dibattito e il confronto.

2. "Re-connect!"
   Per essere dei bravi imprenditori non basta avere un'idea vincente, è necessario saper lavorare in team, rispettare gli altri, sapersi confrontare, ascoltare e gestire il confitto. Si esplorerà la parte più relazionale dell'avvio di una start up, ragionando sui temi della cooperazione, su come sia possibile declinare le competenze relazionali all'interno del mondo lavorativo, sul mettersi in relazione con sé e con gli altri. Ri-connettersi con ciò che ci circonda significa assumere consapevolezza di chi e cosa c'è intorno a noi e che ogni nostra azione o scelta ha un impatto.

Le classi che parteciperanno saranno poi invitate ad un contest finale durante il quale verranno presentate e premiate le migliori idee.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

COME UN PUZZLE

Storie ed esperienze ludico-espressive per consolidare il gruppo

Scuola
Infanzia
Primaria

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola
(massimo 25 studenti)

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Spazio ampio (atrio, salone, palestra, classe se ampia)
- Solo per il percorso "Abbattiamo i Muri": materiale di riciclo vario procurato dagli studenti

L'iniziativa è realizzata da
Associazione Culturale Leonardo da Vinci
Referente: Elena Brigo
Telefono: 335 1487556
Email: info@associazioneleonardodavinci.it
Web: www.associazioneleonardodavinci.it

Obiettivi
- Promuovere la lettura espressiva e l'ascolto attivo.
- Stimolare l'uso del libro come strumento capace di offrire domande e risposte autentiche.
- Coinvolgere alunni e docenti in esperienze attive di conoscenza del gruppo.
- Favorire occasioni di cooperazione per consolidare le relazioni.
- Facilitare diverse forme di comunicazione per accettarsi e superare eventuali ostacoli o "conflitti".
- Far sperimentare modalità varie e creative per esprimersi, crescere e adottare comportamenti desiderabili.

Iniziativa
A partire dalla lettura e ascolto di albi illustrati, i bambini verranno coinvolti, anche a piccoli gruppi, in percorsi ludico-espressivi (giochi collaborativi e/o di ruolo, attività artistiche e di scrittura creativa...) per sviluppare una positiva consapevolezza dello stare insieme e dell'essere parte attiva di una comunità. Alla fine dei percorsi, ogni gruppo sarà chiamato ad apportare il proprio originale contributo grafico su un supporto che verrà lasciato alla classe, come metafora "dell'unità nella molteplicità" del percorso intrapreso. Il prodotto grafico murale (puzzle, mosaico, tangram...) da esporre non sarà solo la méta di un "viaggio" collettivo, ma il punto di partenza per nuovi percorsi in classe.

Percorsi

Uno a scelta, in base al grado scolastico:

Infanzia: primo e secondo anno
PASSAPAROLA
Attività di ascolto e di gioco, in gruppo, per imparare a comunicare attraverso messaggi positivi.

Infanzia: terzo anno - Primaria: classe I
Collabor...AZIONI
Ascolto di letture ed attività di cooperazione per favorire un buon clima di gruppo.

Primaria: classi II e III
MI GUARDO E TI CONOSCO
Laboratorio di accettazione di sé e degli altri, attraverso storie ed attività collettive.

Primaria: classi IV e V
ABBATTIAMO I MURI
Laboratorio per la gestione dei conflitti, attraverso un percorso espressivo di gruppo.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

Educazione alla musica, al teatro, all'arte e all'espressione corporea

GLI AMICI DEL BOSCO

Scuola
Infanzia

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Intera scuola

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 1 ora

Necessità tecniche
Palestra, salone, oppure auditorium della scuola

L'iniziativa è realizzata da
Sicuteria in Prinsipio
Referente: Luisa Piva
Telefono: 338 1770211 - 331 4333071
Email: ricipenso@gmail.com
Web: www.sicuteria.com

Obiettivi
- Sviluppare la naturale curiosità dei bambini verso il mondo che li circonda.
- Scoprire in forma partecipata e consapevole regole comportamentali per la crescita di una coscienza ecologica.
- Conoscere e rispettare la natura nelle sue diverse forme di vita.
- Conoscere le più importanti caratteristiche ed abitudini di alcuni animali del bosco.

Iniziativa
"Col passar dei giorni, i racconti degli animali del bosco si incrociavano lungo un sentiero che sembrava portare in un'unica direzione, un luogo sicuro dove poter riposare".

L'iniziativa è uno spettacolo musicale-teatrale interattivo pensato e realizzato appositamente per le scuole dell'infanzia con l'intento di avvicinare fin da piccoli i bambini alla natura, ai suoi ritmi e ai suoi tempi, utilizzando metodologie del "LEARNING BY DOING" (imparare facendo). Per i bambini scoprire ciò che li circonda è sempre un'avventura magica e piena di risorse. Questa iniziativa li accompagnerà alla scoperta di alcuni animali, portandoli a conoscerne le caratteristiche e le abitudini nel loro ambiente di vita - il bosco, in questo caso - contesto ideale di apprendimento perché ricco di fattori emozionali, relazionali e fonte di stimoli per la fantasia.

Il bosco non è sempre uguale, cambia nel tempo. Cambiano le stagioni, cambia il clima. Gli elementi del bosco si modificano, si modifica il comportamento degli animali che lo abitano.
Chi sono i nostri amici del bosco?
Dove vivono e quali sono le loro abitudini?
In questo spettacolo la magia della natura coinvolgerà i bambini nel ritmo di una "storia vera".

Sulla scia dell'attrazione magica che i bambini sentono verso gli animali e verso il bosco, verranno raccontati questi cambiamenti, utilizzando anche le varie possibilità che il linguaggio teatrale/musicale consente, come, ad esempio: la Body Percussion e la Forma-Coro.
Queste due tecniche, composte da concatenazioni funzionali di gesti-suono, utilizzo del proprio corpo e della propria voce, coinvolgeranno i bambini nella realizzazione dello spettacolo e nella comprensione dei concetti narrativi, valorizzando il potenziale di apprendimento e l'autostima di ognuno di loro.
Ai docenti verrà chiesto di includere nelle loro iniziative didattiche il tema del bosco e degli animali.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

Educazione alla musica, al teatro, all'arte e all'espressione corporea

IL NASO DI BERGERAC

Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado

Classe
Primaria: III, IV, V
Secondaria primo grado: tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 1 ora e 30 minuti

Necessità tecniche
- Salone, oppure atrio, palestra, aula magna, etc.
- Collegamento all'impianto elettrico

Tutta l'attrezzatura tecnica (cassa amplificata) e scenica (costumi, spade, maschere) sarà fornita e trasportata dal teatro stesso.

Obiettivi
- Utilizzare una metodologia innovativa e trasversale.
- Rendere consapevoli gli studenti del concetto di cittadinanza attiva e responsabile.
- Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa (in linea con l'obiettivo di sviluppo sostenibile secondo l'Agenda ONU 2030).
- Coinvolgere gli studenti in un percorso che favorisca l'apprendimento di concetti legati a diversità e inclusione attraverso una dinamica esperienziale e performativa.
- Stimolare gli studenti attraverso il dibattito e il confronto, l'uso del pensiero creativo, della logica e dell'analisi critica.

Iniziativa
È una lezione/spettacolo che si rifa al "Teatro Debate" e prende spunto dal Cyrano de Bergerac. Partendo dalla tematica della diversità/inclusione, si identificherà insieme alle classi coinvolte una "mozione dibattibile" che ammetta una posizione favorevole o contraria.
A questo punto si svilupperà il confronto fra posizioni diverse in una "sfida" strutturata e definita da regole precise. L'attore/moderatore porrà alcuni quesiti agli studenti: si può essere "diversi" dagli altri e al tempo stesso felici ed accettati? O meglio ancora... può la nostra diversità renderci ancora più apprezzati?
Un ragazzo che non riesce ad accettare il suo aspetto fisico, un innamorato che si sente a disagio e in imbarazzo quando deve rivelare i suoi sentimenti e una giovane con le idee ancora un po' confuse, come devono affrontare la situazione? Di questo e molto altro parla la storia di Cyrano, il cui naso impegnativo, rappresenta un caso più unico che raro.
Attore e studenti interagiranno affrontando il tema dell'inclusione attraverso lo sviluppo della capacità di agire e reagire in tempo reale attraverso una vera e propria improvvisazione teatrale. Si privilegeranno il lavoro di gruppo e la nascita dello spirito di gruppo, lo sviluppo del pensiero critico e del lavoro collaborativo, nonché della resilienza e della capacità di gestire lo stress avvalendosi anche degli strumenti della didattica teatrale, in modo funzionale alla relazione educativa e didattica partendo dal riconoscimento dei ruoli all'interno di un gruppo.
Grazie alla storia di Cyrano e all'uso dell'improvvisazione teatrale, potranno nascere dinamiche per lo sviluppo di un pensiero critico, capacità di ascolto attivo, capacità di lavorare con gli altri e per gli altri, consapevolezza della realtà, consapevolezza del "pensiero dell'altro".
A supporto dell'iniziativa, sarà predisposta e inviata ai docenti delle classi coinvolte una scheda didattica.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
Teatro Fuori Rotta A.P.S.
Referente: Gioele Peccenini
Telefono: 329 6219315
Email: info@teatrofuorirotta.it
Web: www.teatrofuorirotta.it

Educazione alla musica, al teatro, all'arte e all'espressione corporea

NEL MEZZO DEL CAMMIN DI NOSTRA VITA

Laboratorio teatrale / Dispositivo performativo e partecipativo

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Secondaria di primo grado: III
Secondaria di secondo grado: tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
Spazio adeguato, preferibilmente oscurato e dotato di connessione internet. L'attività sarà di tipo fisico; è dunque necessario uno spazio libero da banchi e sedie, sufficientemente ampio da permettere il movimento degli studenti e la disposizione in cerchio.

L'iniziativa è realizzata da
Teatro del Lemming
Referente: Diana Ferrantini
Telefono ufficio Teatro del Lemming: 0425 070643
Cellulare Diana Ferrantini: 320 0441174
Email: organizzazione@teatrodellemming.it
Web: www.teatrodellemming.it

Obiettivi

Incontrare il Teatro è un'esperienza formativa a tutte le età, ma è ancor più necessaria e fondante in età adolescenziale. Il Teatro ci permette infatti di incontrare noi stessi in un processo di conoscenza, accettazione e affermazione del Sé, offrendoci una maggiore consapevolezza dei nostri limiti e delle nostre potenzialità ancora inesplorate. Prevedendo sempre la presenza fondamentale di un TU (in questo caso i compagni), esso ci permette di realizzare tutto ciò non a prescindere dagli altri, ma CON gli altri.
Il Teatro, indagato attraverso la poetica del Teatro del Lemming e la metodologia dei Cinque Sensi, ci offre una grandissima occasione, sempre più rara al giorno d'oggi: quella di metterci in gioco in una situazione protetta, permettendoci così di relazionarci in modo vero ed autentico con gli altri.
L'iniziativa intende dunque:

- Permettere agli studenti di avere maggiore consapevolezza delle proprie emozioni, imparando a ascoltare se stessi e gli altri.
- Favorire una messa in gioco reale, stimolando i ragazzi ad esporsi all'interno di un ambiente protetto e a non assumere atteggiamenti stereotipati e omologanti.
- Imparare a riconoscere l'adolescenza come un rito di passaggio collettivo e non come un'affermazione del proprio ego a discapito della personalità degli altri.
- Rendere i ragazzi soggetti di un'esperienza, favorendo l'immedesimazione con le materie di studio (in questo caso la prima cantica dantesca).

Iniziativa

Partendo dall'immaginario dantesco narrato nel *Primo Canto dell'Inferno (Nel mezzo del cammin di nostra vita, mi ritrovai per una selva oscura)*, si lavorerà sul tema del viaggio come passaggio dall'infanzia all'età adulta: il viaggio dantesco diventerà metafora del percorso di maturazione dell'identità che contraddistingue l'adolescenza con tutte le trasformazioni, le criticità e il senso di smarrimento che essa implica.
Attraverso l'originale metodo di lavoro del Teatro del Lemming, *I Cinque Sensi Dell Attore*, il laboratorio permetterà agli studenti di attraversare il poema dantesco in prima persona: che cos'è l'Inferno per me? Chi è la mia Beatrice? Chi è il mio Virgilio? Dove colloco un Paradiso possibile per cui abbia senso attraversare i primi due regni dell'oltretomba?
Il metodo utilizzato ruota attorno ai principi dell'ascolto, dell'adeguamento e del dialogo. Nel trentennale lavoro della Compagnia, infatti, l'attore (e, in questo caso, ogni singolo allievo di ciascuna classe coinvolta) deve essere inteso prima di tutto come una guida: il suo compito, di conseguenza, è quello di essere in ascolto dei compagni, sapersi adeguare a loro e riuscire così a stabilire una relazione incentrata sul dialogo. Questi tre principi fondamentali andranno poi sviluppati in quattro direzioni diverse: su di sé, sugli altri, sullo spazio, sui compagni. Lo strumento principale d'indagine attorno a questi tre principi sarà il corpo, che verrà esplorato in tutti i suoi sensi: vista, udito, tatto, olfatto e gusto. Questo particolare dispositivo performativo e partecipativo risulta essere particolarmente efficace con i ragazzi, poiché, permettendo di lavorare come gruppo e di concentrarsi sulla relazione, favorisce l'immedesimazione nell'emotività degli altri, aiutando il singolo a percepire la complessità del suo mondo interiore come una dimensione umana collettiva e non unicamente individuale.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

CANTA CON NOI

Alla scoperta della voce

Scuola
Primaria

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Massimo due classi contemporaneamente

Durata dell'iniziativa
3 incontri per un totale complessivo di 4 ore

Necessità tecniche
- Un'aula per gli incontri preparatori con i docenti
- Un'aula ampia (sala teatrale, auditorium, ma non la palestra) in grado di ospitare gli studenti, il Coro di Voci Bianche "Cesare Pollini" (30 elementi) e il pianoforte elettronico

L'iniziativa è realizzata da
Associazione Amici della Musica di Padova
Referente: Filippo Juvarra / Gian Luca Sfriso
Telefono: 0498756763 / 3394773853
Email: info@amicimusicapadova.org
gianluca.sfriso@gmail.com
Web: www.amicimusicapadova.org

Obiettivi
- Far conoscere la propria voce e le possibilità espressive di questa dote naturale.
- Realizzare un'attività di gruppo in cui l'ascolto reciproco sia stimolato e valorizzato.
- Far conoscere il repertorio corale per ragazzi.
- Stimolare l'interesse per la musica attiva in età precoce e in età giovanile.
- Far praticare agli studenti un'attività reale e concreta.
- Avviare gli studenti alla conoscenza del linguaggio musicale specifico mediante la pratica.
- Impostare un uso corretto della voce tramite la voce cantata.
- Far conoscere ai ragazzi alcuni aspetti della musica della grande tradizione vocale del passato con brani tratti dal repertorio per voci bianche, di genere tradizionale, classico e contemporaneo, scritti tra il secolo XV e i nostri giorni.
- Stimolare gli studenti all'azione collettiva, all'ascolto reciproco, alla conoscenza di nuovi linguaggi musicali e letterari.

Iniziativa
Sarà realizzata mediante l'ascolto delle esigenze musicali di studenti e docenti nel corso di incontri formativi con le classi; saranno applicate le tecniche di respirazione, di emissione, di intonazione e saranno eseguiti brani di livello adeguato alla singola classe, in collaborazione con i docenti che saranno seguiti nel loro lavoro.

Gli incontri saranno tenuti da Maestri Direttori di coro presso il Coro di Voci Bianche "Cesare Pollini".

L'iniziativa prevede:
- un incontro da 2 ore con il docente di riferimento (preferibilmente online) per la presentazione del repertorio vocale scelto e per l'indicazione di alcune modalità di apprendimento da parte degli studenti della classe dei brani vocali suggeriti;
- un incontro da 1 ora con la classe e il docente, in sede, per consolidare i contenuti appresi;
- un incontro da 1 ora che consiste nella partecipazione della classe al Concerto presso la propria sede insieme al Coro di Voci Bianche "Cesare Pollini" (30 elementi) con esecuzione congiunta e interazione diretta dei brani appresi (gli incontri 2 e 3 si realizzano nello stesso giorno).

Il repertorio proposto sarà adeguato alle possibilità delle classi partecipanti e tratterà tematiche quali la poesia, la natura, i sentimenti umani. Sarà eseguito in lingue diverse e sarà costituito da trenta brani, tra i quali ogni insegnante potrà scegliere quelli da affidare alla propria classe.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

Educazione alla musica, al teatro, all'arte e all'espressione corporea

INVITO ALLA MUSICA

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Tutti gli studenti della scuola

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 1 ora

Necessità tecniche
- Aula magna o palestra del plesso o altro locale di dimensioni adatte (chiesa o teatro)
- 1 microfono, 1 asta, 1 o 2 casse acustiche preamplificate da utilizzare per la presentazione dei vari strumenti musicali e dei brani musicali in programma
- 6 sedie senza braccioli per i musicisti

Obiettivi
L'iniziativa prevede che i musicisti dell'Orchestra, abbandonati gli abiti serali e le altre formalità del concerto classico, presentino agli studenti i propri strumenti, la loro storia, le loro abilità tecniche ed espressive eseguendo, a diretto contatto con gli studenti, brani sia solistici che d'insieme.

Iniziativa
I musicisti, inoltre, interagiranno con gli studenti rispondendo a curiosità e domande e, a richiesta, gli studenti stessi potranno avere l'opportunità di eseguire semplici brani assieme ai musicisti.

I Solisti Veneti elaborano annualmente per le scuole molteplici itinerari educativi, quali ad esempio:
- La presentazione dei singoli strumenti musicali (archi e fiati) e della struttura dell'orchestra classica.
- L'accurata lettura storica, formale, estetica e tecnica di selezionati capolavori musicali.
- Itinerari monografici su specifici temi interdisciplinari.

Le spiegazioni e le esemplificazioni pratiche sono sempre accompagnate e arricchite da appositi materiali illustrativi preparati e lungamente sperimentati: i contenuti didattici e le presentazioni vengono continuamente aggiornati parallelamente all'evolvere delle possibilità tecnologiche.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
I Solisti Veneti
Referente: Adalberto Zanella
Telefono: 049 666128 - 328 4241330
Email: direzione@solistiveneti.it
Web: www.solistiveneti.it

Educazione alla musica, al teatro, all'arte e all'espressione corporea

DIALOGHIAMO

Quando, per dialogare, non sono necessarie le parole

Scuola
Infanzia
Primaria

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 3 ore

Necessità tecniche
- Spazio libero (aula vuota, atrio, palestra)

Obiettivi
- Potenziare l'uso di linguaggi verbali e non verbali e della comunicazione corporea, musicale e artistica.
- Offrire a tutti i bambini l'opportunità di esprimere le proprie emozioni.
- Sviluppare esperienze teatrali, musicali ed artistiche in prospettiva interculturale.
- Favorire il processo di maturazione ed il consolidamento della capacità di relazionarsi in modo consapevole con gli altri, sviluppando la socializzazione, lo spirito di collaborazione e di accettazione reciproca.
- Favorire l'inclusione sociale, l'integrazione tra varie culture, la valorizzazione delle differenze.

Iniziativa
L'iniziativa farà scoprire o ri-scoprire modi diversi di comunicare, che non usano le parole ma che, allo stesso tempo, permettono ai bambini di non sentirsi esclusi o diversi. Giocare con le arti permette loro di crescere all'interno di un gruppo che si costruisce parlando uno stesso codice.
L'attività sarà basata sui diversi modi di dialogare attraverso i vari linguaggi delle arti e verrà condotta con il supporto di albi illustrati, che faranno da collante per l'intera proposta. Ai bambini e agli studenti verrà inizialmente chiesto di mettersi in gioco attraverso attività teatrali e giochi musicali, dando libera espressione al proprio corpo e alle proprie emozioni. Nella seconda parte dell'iniziativa verrà proposta un'attività di laboratorio artistico-creativo.
L'arte può diventare un pretesto per portare i bambini a comunicare, sperimentare, progettare, dialogare, costruire, seguendo il loro bisogno di fare, toccare, esprimersi.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
SPHERA S.S.D. a R.L.
Referente: Ilaria Rossi
Telefono: 392 9051542
Email: ilaria@ssdsphera.it
Web: www.ssdsphera.it

Educazione alla musica, al teatro, all'arte e all'espressione corporea

I SOGNI CI NUTRONO

"Il Frigorifero Lirico"

Scuola
Infanzia
Primaria

Classe
Infanzia: terzo anno
Primaria: tutte le classi

Numero studenti
Fino a due classi contemporaneamente (massimo 40 alunni)

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 2 ore (spettacolo e workshop)

Necessità tecniche
- Sala o aula grande (spazio minimo 4x4 mt) oscurabile, facilmente accessibile (no scale o barriere architettoniche) che possa ospitare lo spettacolo
- Spazio agevole per carico e scarico per l'attrezzatura
- Prese di corrente elettrica 220V
- Tavoli, sedie
- Cartoncini o fogli rigidi, forbici, matite, materiale di consumo

L'iniziativa è realizzata da
Antonio Panzuto
Referente: Alessandra Lazzaro
Telefono: 049 773111
Cellulare: 348 0648538
Email: info@antoniopanzuto.it
alessandra.lazzaro.strati@gmail.com
Web: www.antoniopanzuto.it

"Un uomo ha bisogno di fare la sua provvista di sogni" (José Saramago)

L'iniziativa prevede la rappresentazione di uno spettacolo teatrale, seguito da un workshop ispirato al Teatro delle Ombre, una forma di narrazione multisensoriale che coinvolge sotto vari punti di vista: uditivo, visivo ed emozionale. I bambini sono affascinati dalle ombre: l'ombra è il compagno che non ci abbandona mai. Poterle creare è dunque un gioco stimolante, dove perfino le forme appena accennate possono diventare stimolo per raccontare e inventare. Le ombre possono essere realizzate in differenti modi: con l'uso del telaio, con uno schermo bianco che, illuminato dal retro, permette di utilizzare immagini muovendo ombre, mani e silhouettes disegnate e ritagliate.

Obiettivi
- Sviluppare la motricità fine dei bambini, ovvero la capacità di controllare i piccoli movimenti del corpo, delle mani e delle dita e dunque migliorare il livello di coordinazione oculo-manuale.
- Consentire di familiarizzare con una delle più grandi paure, quella del buio.

Iniziativa
Lo spettacolo "Il frigorifero lirico"
Notte insonne. Una cucina minuscola.
Un uomo beve qualcosa e apre il frigorifero. Voci escono dal suo interno, come se qualcuno vi fosse rinchiuso. Sogno o realtà?
Piccole marionette e ballerini cantano nelle bottiglie del latte e tra la verdura: il frigo si trasforma in un teatro d'opera, con il pubblico seduto nei palchi illuminati tra il burro e il formaggio mentre l'orchestra si prepara a suonare, accordando gli strumenti, nascosta nel cassetto della frutta. Immagini, ombre cinesi, marionette e figure di animali, vascelli, sirene, cantanti e personaggi da fiera si muovono incantati sulla traccia sonora delle musiche d'opera.

Il workshop "Alla scoperta dello straordinario"
Il tempo dedicato al sogno è tempo perso in quanto inutile?
È la necessità del sogno la chiave di lettura, nascosta nei cassetti e nei ripiani del *Frigorifero lirico*. Via libera dunque alle visioni, quando dentro all'ordinario si riesce a vedere e liberare lo straordinario!
"Siamo fatti della stessa sostanza dei sogni" ha scritto William Shakespeare.
I bambini possono avvicinarsi e guardare da vicino la "macchina scenica" e parlare con l'artista del processo creativo; saranno poi coinvolti in attività di manipolazione, costruzione e narrazione, con la tecnica del teatro delle ombre.
Il workshop vuole guidare i bambini a progettare, disegnare e ritagliare personaggi di carta e cartoncino, a scrivere storie e piccole drammaturgie da sviluppare e mettere in scena sostenuti da una colonna sonora e aiutati dalla luce e da semplici effetti luminosi.
Scriveremo e metteremo in scena storie di cose e oggetti che attraverso il sogno si ribellano, rivelandoci i loro caratteri e le loro passioni.
La funzione del frigorifero nello spettacolo proposto non è più quella di banale elettrodomestico deputato alla conservazione del cibo, necessario per vivere: attraverso il sogno, il bisogno primario diventa nutrire l'anima invece che il corpo, perché un'anima senza sogni inaridisce, è vuota come un frigo senza cibo.
I sogni hanno sempre fatto progredire l'umanità, poiché i sogni volano alto e offrono una visione privilegiata del mondo.

L'iniziativa richiede la presenza di un docente per classe.

Educazione alla scienza e alla tecnica

PLAYLAB

Laboratori creativi di Fisica

Scuola
Secondaria di primo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 incontro di 3 ore con gli studenti

Necessità tecniche
- Aula con lavagna LIM o videoproiettore
- Collegamento internet WiFi

Obiettivi
- Avvicinare gli studenti alla Fisica attraverso una didattica ludica e laboratoriale.
- Stimolare curiosità, spirito di osservazione e pensiero logico-analitico.
- Sviluppare un approccio razionale ai problemi della realtà.
- Introdurre il metodo scientifico
- Sviluppare capacità di ascolto e confronto.

Iniziativa
L'iniziativa prevede più percorsi a tappe pensati per piccoli gruppi di studenti i quali, dotati di tablet, navigheranno all'interno di un portale. Ogni percorso approccerà un argomento della Fisica, affrontando rompicapi, indovinelli (sia online che reali) ed esperienze di laboratorio (esclusivamente da svolgere al momento). Verrà inoltre creato un contesto ludico in cui si inseriranno gli esperimenti: la Fisica può essere anche divertente!
L'approccio ai fenomeni sarà pratico e interattivo: il banco di scuola si trasformerà in un laboratorio.
Gli studenti impareranno ad apprendere nozioni partendo dalle osservazioni, a cui seguiranno delle brevi spiegazioni teoriche.

Ciascun incontro affronterà uno dei seguenti argomenti:
- Equilibrio dei solidi
- Fluidi
- Forze
- Luce
- Elettricità e magnetismo

Tutto il materiale verrà fornito dall'esperto.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
Associazione Voyager
Referente: Virgilio Frison
Telefono: 347 9641832
Email: playlab@associazionevoyager.it
Web: www.associazionevoyager.it/playlab

TECNOLOGIA ED AMBIENTE

Percorsi didattici tra coding, robotica ed ambiente

Scuola
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 1 ora e 30 minuti

Necessità tecniche
In base al percorso scelto
- Coding Musicale: aula sgombra o atrio
- Thinkering ed Ambiente: aula con cattedra e banchi

L'iniziativa è realizzata da
Cooperativa sociale
La Bottega dei Ragazzi ONLUS
Referente: Viola Longu
Telefono: 327 7982617
Email: tecnoambiente@bottegadeiragazzi.it
Web: www.bottegadeiragazzi.it

TRASFERTA
L'eventuale trasporto per e dal Parco è da considerarsi a carico della scuola.

Obiettivi

Gli obiettivi generali dell'iniziativa sono:
- Sensibilizzare sui concetti di riutilizzo e recupero nell'ottica di promuovere sostenibilità ambientale ed una maggiore attenzione all'ecologia dell'ambiente.
- Coadiuvare gli insegnanti nell'utilizzo sapiente della tecnologia, supportando gli istituti nell'acquisizione di competenze che li aiutino ad essere semi-indipendenti dal punto di vista della strumentazione scientifica, sensibilizzando insegnanti e studenti riguardo alla costruzione di strumenti didattici mirati.
- Potenziare le competenze anche trasversali degli alunni e delle alunne coinvolte, attraverso la proposizione di strumenti e tecniche didattiche innovative ed interattive.

Percorso

I percorsi sono suddivisi in base al grado scolastico:

Destinato alla scuola
dell'Infanzia: terzo anno
Scuola Primaria: classi I e II

Per uno svolgimento ideale delle attività, i gruppi coinvolti dovranno avere una numerosità di massimo 15 bambini/e per la scuola dell'infanzia e di una classe (massimo 28 bambini/e) per la scuola primaria.
Lo staff è a disposizione per studiare la soluzione ottimale per ogni istituto aderente.

1 - CODING MUSICALE
Durante gli incontri verranno utilizzati supporti fisici come strumenti musicali a percussione, tubi sonori (BOOMWHACKERS) e diversi tipi di drone, nonché strumenti virtuali come SCRATCH o CODE.org .
Il laboratorio prevede una massiccia parte pratica con l'utilizzo di percorsi tematici e della musica, il tutto reso semplice e praticabile per ciascun partecipante: gli alunni andranno a programmare i vari tipi di movimento attraverso l'utilizzo di strumenti musicali, in modo da codificare ogni movimento associandolo al suono o al colore.

Destinato alla scuola
Primaria: classi III, IV e V
Scuola Secondaria di primo grado: tutte le classi

2 - TINKERING ed AMBIENTE
Durante gli incontri si andrà ad effettuare lo smontaggio di oggetti tecnologici non più utilizzati (come videoregistratori, impianti stereo, ecc.), allo scopo di recuperarne la componentistica (sempre operando in totale sicurezza), per sensibilizzare sul riutilizzo e sul dare nuova vita agli oggetti, in un'ottica di circolarità e maggior sostenibilità ambientale.

N.B. i materiali verranno portati a scuola direttamente dal soggetto proponente e resi già in totale sicurezza.
È possibile svolgere l'ultimo dei tre appuntamenti previsti per il percorso presso il Parco Etnografico di Rubano (via Valli 2, Bosco di Rubano, Padova).

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

CSI: QUANDO LA GENETICA SVOLTA IL CASO

Primi Approcci Sperimentali alla Biologia Molecolare

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Scuola Secondaria di primo grado: tutte le classi
Scuola Secondaria di secondo grado: tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 incontro di 2 ore

Necessità tecniche
- Aula scolastica tradizionale o laboratorio
- Accesso all'energia elettrica
- Video proiettore oppure Lavagna LIM
- Tempi di allestimento (15-20 min allestimento, 15-20 min disallestimento)

L'iniziativa è realizzata da
ScienceUP by WonderGene
Referente: Ana Rodriguez Prieto
Telefono: 342 71 04 290
Email: ana@wondergene.bio
Web: www.scienceup.bio

Obiettivi
- Contenutistici: affrontare le basi della genetica; cos'è il DNA, la sua struttura, cos'è il codice genetico, focus sulla genetica al servizio delle indagini forensi e della conservazione della biodiversità.
- Tecnologici/metodologici (STEM): approcciare alcune tecniche base dell'analisi genetica, come l'elettroforesi in gel di agarosio, seguire esattamente una procedura sperimentale multistep, misurando ed eseguendo procedure.
- Trasversali: rafforzamento del teamwork, problem solving, gestione del tempo.
- Civici: imparare ad imparare, comunicare, collaborare e partecipare, individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare l'informazione.
- Obiettivi dell'Agenda 2030: istruzione di qualità, imprese, innovazione, infrastrutture e qualità di vita sulla terra.

Iniziativa
New York, Central Park.
La polizia indaga sulla scomparsa di una grossa fornitura di frutta, destinata agli animali dello zoo, in particolare ai primati, nostri cugini. I primi sospetti ricadono sul fornitore di frutta e sull'addetto dello zoo. La polizia cerca tracce di DNA per incastrare il colpevole, e trova del DNA... di un primate ritenuto estinto! Com'è possibile? Ecco che un caso di furto si tramuta in una nuova scoperta scientifica in campo di conservazione della biodiversità. Tutto grazie alle analisi genetiche!

La biologia molecolare e la genetica hanno fatto passi da gigante in questi ultimi anni, dalla diagnostica medica alla produzione di bio-indicatori, fino alla risoluzione dei casi di crimine e alla conservazione della biodiversità. Prendendo spunto proprio da queste ultime due applicazioni, questa iniziativa fornirà un primo approccio alle tecnologie e alle procedure di un laboratorio di biologia molecolare.

Adatto (e adattato) agli studenti di secondaria di primo e secondo grado, questa attività fa loro sperimentare la corsa elettroforetica in gel di agarosio, una tecnica comunemente utilizzata nei laboratori di biologia molecolare, ai fini di sperimentare come si differenzi un individuo da un altro, o una specie da un'altra tramite analisi del DNA.

L'iniziativa è progettata in chiave IBSE (Inquiry Based Science Education), un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che, attraverso l'esperienza diretta e il metodo scientifico, mette al centro del processo di apprendimento lo studente.

Prima dell'attività con l'esperto, ai docenti verrà fornito del materiale introduttivo prima dell'esperienza e materiale di approfondimento per il post esperienza. Inoltre, verrà fornito un test finale da poter somministrare agli studenti per valutare le competenze acquisite.

Tutti i materiali necessari, dai reagenti alla strumentazione per la corsa elettroforetica ai dispositivi di laboratorio (guanti) saranno forniti dagli esperti, che si premuniranno anche di smaltire eventuali rifiuti. La complessità dell'iniziativa e il grado di approfondimento saranno declinati in base al grado scolastico.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

OFFICINE STEM

Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 1ora e 30 ciascuno

Necessità tecniche
Lavagna LIM o Smartboard

L'iniziativa è realizzata da
ZICO - Società Cooperativa Sociale
(La Vite di Archimede)
Referente: Chiara Facchinetti, Andrea Giusto
Telefono: 04251752316 - 327 8595566
Email: chiara.facchinetti@zico.me
coderlab.zico@gmail.com
Web: https://zico.me/www.lavitediarchimede.com

Obiettivi

- Migliorare la manualità e l'operatività degli studenti.
- Interfacciare materie come la musica, la tecnologia e le scienze, utilizzando dei supporti didattici innovativi che offrono di loro natura una trasversalità didattica.
- Migliorare l'aspetto scientifico/tecnologico degli studenti attraverso l'approccio pratico delle scienze.
- Creare un pensiero logico/matematico che sta a monte di qualsiasi materia STEM.
- Creare un gruppo di lavoro tra studenti basato sulle capacità personali.

Iniziativa

L'iniziativa sarà suddivisa in 2 parti:

- Una prima introduzione all'argomento, condotta da un esperto tramite esempi pratici.
- Una seconda parte in cui gli studenti svolgeranno un laboratorio pratico con momenti di brainstorming e problem solving, mettendo mano sin da subito alla strumentazione e ai supporti didattici offerti.

Percorsi

Un percorso a scelta tra i seguenti:

Robotica con i LEGO

Verranno utilizzati molti kit e strumenti meccanici LEGO per la costruzione di macchinari o congegni robotici che poi potranno essere utilizzati in ambito scientifico per dare una spiegazione tangibile degli argomenti visti in matematica, geometria e tecnologia.
L'iniziativa prevede una parte pratica preponderante in cui gli studenti andranno a costruire, prima supportati dall'insegnante e poi in totale libertà.

Elettronica e circuiti

Verranno utilizzati strumenti elettronici semplici o schede di controllo come Micro:bit per programmare joystick, strumenti musicali, musiche o sensori che poi potranno essere utilizzati direttamente dagli studenti.
Si prevede una parte pratica con l'utilizzo di materiali elettronici (il tutto verrà reso semplice e praticabile per tutti), in cui gli studenti andranno a costruire circuiti, giochi o dispositivi di altro genere in accordo con gli insegnanti.

Scratch e programmazione

Verrà sviluppato e utilizzato il cosiddetto Pensiero computazionale e per farlo si utilizzerà la piattaforma gratuita SCRATCH in modo da poter far utilizzare il programma anche liberamente a casa. In questo modo, si vuole creare negli studenti il pensiero critico e logico che sta a monte della creazione di una qualsiasi creazione virtuale, come un videogioco o un'animazione,in modo da poter far passare i ragazzi da parte passiva a parte attiva di un supporto virtuale.
Imparare a programmare costruendo giochi o supporti ludici è uno dei metodi più efficaci per fare coding a scuola. I giochi in generale sono una potentissima leva motivazionale e progettarli consente di sviluppare competenze di problem posing e solving.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

NON T'AZZARDARE!

Percorso didattico innovativo tra matematica e realtà (passando per Logica, calcolo di Probabilità e Statistica).

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Scuola secondaria di primo grado: II, III
Scuola Secondaria di secondo grado: tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
2 incontri di 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna LIM
- Connessione WIFI
- Eventuale utilizzo dei telefoni cellulari degli studenti (se permesso dal Regolamento di Istituto per utilizzo didattico).

Obiettivi
- Costruire negli studenti, e con gli studenti, un percorso di educazione scientifica finalizzato alla prevenzione della ludopatia.
- Accrescere competenze nel problem solving, stimolando strategie di risoluzione in condizioni di incertezza.
- Abbattere luoghi comuni, privilegiando ragionamenti logico-deduttivi e basandosi su ipotesi e dati certi ed affidabili.
- Aumentare le competenze derivanti dalla conoscenza e applicazione delle regole del calcolo della probabilità.
- Aumentare la consapevolezza sull'utilizzo della matematica nella vita quotidiana.

Iniziativa
Sarà un'esperienza di *matematica per il cittadino*, finalizzata all'acquisizione di competenze matematiche utili alla prevenzione della ludopatia. Il percorso proposto propone l'introduzione e l'approfondimento delle regole base dell'approccio classico e frequentista del calcolo delle probabilità, partendo dagli spunti forniti da alcuni giochi semplici e storicamente più diffusi (giochi con i dadi, lotto e superenalotto, gratta e vinci, slot-machine).
L'obiettivo è stimolare la consapevolezza sui meccanismi nascosti del gioco, attraverso l'acquisizione e l'utilizzo di un ragionamento logico-deduttivo che permette di strutturare il pensiero decisionale in modo strategico, razionale e condiviso.
Vuole, infine, mostrare un aspetto applicativo, e anche piacevolmente curioso, della matematica, generalmente intesa come disciplina scolastica piuttosto arida e astratta.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
Mathesis (Sezione di Rovigo)
Referente: Elisabetta Lorenzetti
Telefono: 347 2233867
Email: mathesis.rovigo@gmail.com
Web: www.liceopaleocapa.edu.it/mathesis-rovigo

LABORATORI SCIENTIFICI

Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola
(massimo 28 studenti)

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 1 ora e 30 ciascuno

Necessità tecniche
Un'aula con una cattedra

L'iniziativa è realizzata da
La Vite di Archimede
Referente: Andrea Giusto
Telefono: 340 6872901
Email: info@lavitediarchimede.com
Web: www.lavitediarchimede.com

Obiettivi

Gli obiettivi generali dell'iniziativa sono:

- Sensibilizzare sui concetti di riutilizzo e recupero nell'ottica di promuovere sostenibilità ambientale ed una maggiore attenzione all'ecologia dell'ambiente.
- Coadiuvare gli insegnanti nell'utilizzo sapiente della tecnologia, supportando gli istituti nell'acquisizione di competenze che li aiutino ad essere semi-indipendenti dal punto di vista della strumentazione scientifica, sensibilizzando insegnanti e studenti riguardo alla costruzione di strumenti didattici mirati.
- Potenziare le competenze anche trasversali degli alunni e delle alunne coinvolte, attraverso la proposizione di strumenti e tecniche didattiche innovative ed interattive.

Iniziativa

L'iniziativa supporta l'attività didattica di insegnamento, da utilizzare come incipit o come sunto finale dell'attività in aula. Ogni incontro avrà una parte teorica e una pratica per offrire una migliore comprensione dell'argomento.

Percorsi

L'iniziativa prevede i seguenti percorsi. Il docente potrà sceglierne uno.

1. **Le piante** (Primaria: I, II, III)
2. **Acqua aria terra e fuoco** (Primaria: I, II, III)
3. **Il ciclo dell'acqua** (Primaria: I, II, III)
4. **Luci e suoni** (Primaria: I, II)
5. **I sensi** (Primaria: I)
6. **Il mondo animale** (Primaria: I, II, III)
7. **Soluzioni e miscugli** (Primaria: I, II, III – Secondaria di primo grado: I, II – Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
8. **Il suolo** (Primaria: II, III – Secondaria di primo grado: I)
9. **Energie rinnovabili** (Primaria: IV,V – Secondaria di primo grado: I, II, III -Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
10. **La Fisica dei Quanti** (Viaggio nella fisica moderna) Percorso adattabile a tutte le classi della scuola secondaria di I e II grado
11. **Geometria e droni** Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado: I, II,III)
12. **Matematica curiosa** (Primaria: III, IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III; Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
13. **Calore e temperatura** (Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado: I, II- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
14. **Elettricità e magnetismo** (Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado:II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
15. **Il metodo Scientifico** (Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
16. **Luce e colore** (Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
17. **La cellula** (con microscopia); (Prim: IV, V – Secondaria di primo grado I - Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
18. **Vulcani e terremoti** (Prim: IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
19. **Chimica** (Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado: II,III - Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
20. **Logica** (Primaria: III, IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
21. **Robotica** (Primaria: III, IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
22. **Coding** (Primaria: III, IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
23. **Esplorazione del Cosmo** (Primaria: IV, V – Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
24. **La proporzionalità** (Secondaria di primo grado: I, II, III)
25. **Le scienze del corpo umano** (tutte le classi di ogni ordine e grado)
26. **La gravità** (Primaria: V - Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
27. **Meccanica celeste** (Primaria: V – Secondaria di primo grado: II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
28. **Il DNA** (Sec di 1°: III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
29. **Il moto** (Sec di 1°: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
30. **Forze** (Sec di 1°: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)
31. **Chimica degli alimenti** (Secondaria di primo grado: II)
32. **Vibrazioni onde e suono** (Secondaria di primo grado: I, II, III- Secondaria di secondo grado: tutte le classi)

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

PANE NOSTRO – DIRE, FARE...GUSTARE!

Laboratorio esperienziale e multisensoriale su pizza e pane

Scuola
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola
(massimo 25 studenti)

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 3 ore

Necessità tecniche
- Spazi ampi
- Comunicare al Referente dell'iniziativa eventuali allergie/intolleranze alimentari degli studenti partecipanti

Obiettivi
- Trasmettere in modo efficace e semplice informazioni relative alle corrette pratiche di alimentazione e all'assunzione di stili di vita sani.
- Attraverso la pratica esperienziale dell'imparare facendo, veicolare contenuti – concordati con i docenti – su temi quali autonomia, lavoro di gruppo, sostenibilità ambientale, etica, legalità, intercultura, territorialità, integrazione e valorizzazione delle diversità.

Iniziativa
Come in uno show cooking televisivo, i partecipanti saranno iniziati all'arte bianca da un Pizza Chef e accompagnati da uno Storyteller, attraverso tematiche quali l'educazione alimentare, la sostenibilità ambientale, le tradizioni del territorio e la valorizzazione delle diversità etniche.
Ogni studente disporrà di una postazione, un kit individuale ed ingredienti per creare l'impasto, che porterà a casa e cuocerà in un secondo tempo per rispettare i tempi di lievitazione e coinvolgere la famiglia. In aula, ogni partecipante impasterà, manipolerà e farcirà la propria pizza con l'impasto preparato nella Scuola Pizzaioli, che verrà cotta nel forno dell'Associazione o in quello scolastico, se disponibile.

Saranno previste precauzioni per intolleranze/allergie alimentari, per includere tutti nella fase conviviale conclusiva con supporti per continuare l'esperienza in autonomia e attestato finale.

Percorsi
Sono previsti tre percorsi. Il docente potrà sceglierne uno.
- Pane nostro (la ciabatta, il pane bauletto...).
- Pizza (pizza classica, in teglia e pizza acrobatica).
- Pane degli Altri (pane arabo, pita greca, pane azzimo...).

L'iniziativa richiede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
Art Rock Cafè APS - Margherita Pizzaschool
Referente: Riccardo W. Broch
Telefono: 345 9230453
Email: rwbroch@gmail.com
Web: www. scuola-pizzaioli.com

IMPARARE GIOCANDO

Scuola
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
4 incontri da 1 ora ciascuno

Necessità tecniche
- Aula giochi (per le scuole dell'infanzia)
- Palestra (per le scuole primarie e secondarie) o prato all'aperto

Obiettivi
- Far emergere, attraverso il gioco del rugby, le competenze socio-relazionali che sono talvolta nascoste o poco sostenute.
- Insegnare a lavorare con l'aiuto del compagno, rispettando le peculiarità di ognuno e traendone spunto per accettarne la diversità come fonte di apprendimento e rinnovata visione del mondo.
- Aumentare l'autostima e la consapevolezza di sé, migliorando di conseguenza la vita del singolo all'interno del gruppo.

Iniziativa
I bambini fanno del gioco la loro occupazione principale: attraverso il gioco trovano, pur senza cercarle in modo consapevole, soluzioni nuove di adattamento alla realtà che li circonda.
Nella scuola il gioco riveste un'importanza strategica, non solo per l'elevato numero di ore spese dal bambino in questa attività, ma soprattutto perché gioco e apprendimento sono due concetti fortemente intrecciati e collegati fra loro: il gioco è, infatti, fonte inesauribile di apprendimento.
L'iniziativa terrà conto di come il bambino trovi naturale crescere attraverso il confronto con i pari: con il gioco i bambini si esprimeranno, si racconteranno, interpreteranno la realtà e combineranno in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.
L'iniziativa nasce per salvaguardare le inclinazioni innate e per creare quelle fondamenta su cui poi costruire competenze socio-relazionali abbastanza solide da essere generalizzate.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

L'iniziativa è realizzata da
ASD Valsugana Rugby Junior
(In collaborazione con ASD Monti Rugby Rovigo Junior)
Referente: Margherita Fusaro
Telefono: 388 631 9777
Email: fusaromargherita24@gmail.com
Web: www.valsuganarugby.it

ESCAPE SMOKE AL MUSME

Conoscere per scegliere

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Scuola Secondaria primo grado: III
Secondaria secondo grado: I, II, III

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
1 ora e 30 minuti

Necessità tecniche
Le scuole saranno in presenza al MUSME

L'iniziativa è realizzata da
Palazzo della Salute srl
Referente: Maria Stefania Minervini
Telefono: 049 658767
Email: scuole@musme.it
Web: www.musme.it

TRASFERTA
Il trasporto per/dal Museo Musme è a carico delle Scuole partecipanti.

Obiettivi

- Riaccendere i riflettori su una tematica (il fumo) a volte dimenticata, ma che rappresenta ancora una emergenza per le conseguenze a breve e a lungo termine.
- Proporre una modalità formativa basata sulla narrazione e sull'interattività in modo da rendere gli studenti parte attiva del progetto formativo.
- Conoscere la "geografia del fumo", le conseguenze sociali dello sfruttamento del tabacco e le componenti di una sigaretta.
- Imparare l'anatomia di un organo sano e di uno danneggiato dal fumo.
- Indagare sui meccanismi delle nuove dipendenze: riscaldatori di tabacco e sigarette elettroniche.
- Conoscere i meccanismi neurologici che creano la dipendenza da nicotina.
- Imparare a conoscere le "leve del marketing" (influencer ecc.).
- Stimolare un confronto tra pari.

Iniziativa

L'iniziativa si svolge presso il Museo MUSME, in via San Francesco 94 a Padova.

EscapeSmoke – una escape room virtuale sul fumo realizzata in collaborazione con Fondazione Umberto Veronesi ETS. Una parte verrà svolta in un laboratorio tecnologico che presenta quattro postazioni con tavolo touch e uno schermo, grazie ai quali la classe, divisa in gruppi, potrà "immergersi" in un ambiente virtuale. Il resto dell'attività verrà svolta in un laboratorio dotato di LIM e tablet.

1 - *Into the cigarette*: cosa c'è dentro le sigarette
Navigando, insieme al tutor dell'*Escape Smoke*, la classe si muove all'interno della prima stanza dove vengono presentati pannelli divulgativi sulla situazione del fumo oggi, sulle conseguenze sociali del fumo, sulle componenti della sigaretta. A questo punto la classe è invitata a risolvere, sui tavoli touch, i quiz di apprendimento necessari per uscire dalla stanza. Tra i tavoli potrà essere proposto un meccanismo di gamification al fine di rendere più partecipata anche la parte teorica precedente.

2 - Organi in fumo
La classe, sempre divisa in gruppi, potrà effettuare la dissezione di un corpo virtuale che mostrerà loro gli effetti del fumo sugli organi. In particolare, l'approfondimento sarà rivolto ai polmoni, al cuore, al cervello e alla vescica. Un pannello della sala virtuale dell'escape room, inoltre, approfondirà gli effetti anche su occhi, pelle e bocca.

3 - Il nuovo fumo
Grazie ad animazioni che consentono di vedere come sono fatte le sigarette elettroniche e i riscaldatori di tabacco, la classe discuterà l'impatto delle alternative alla sigaretta tradizionale e le strategie di marketing messe in atto dai produttori. Lo scopo del divulgatore, in questa fase, sarà quella di spiegare quali sono i meccanismi neurologici che innescano la dipendenza.

4 - Cosa ne pensiamo
Momento di feedback e scambio sui contenuti del laboratorio, nel quale i ragazzi e le ragazze possono condividere la loro visione con il divulgatore e tra di loro tramite il dialogo o l'utilizzo di apposite attività e role playing.

5 - Conclusione
Proiezione, nel Teatro Vesaliano del MUSME su una sagoma umana di 8 metri, di un video che mette in "dialogo" tra loro gli organi interessati dalle conseguenze del fumo (cuore, polmoni, cervello, vescica).

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

IL GIUOCO

La prevenzione delle dipendenze nell'età scolare

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Tutte le classi

Numero studenti
Fino a 4 classi contemporaneamente (massimo 120 studenti)

Durata dell'iniziativa
Scuole Secondarie di primo grado (I, II, III) e Scuole Secondarie di secondo grado (I, II): 1 incontro da 2 ore Scuole Secondarie di secondo grado (III, IV, V): 2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Aula Magna
- Connessione internet wifi
- Videoproiettore + pc + cavo pc con collegamento audio
- Mixer audio e sistema di amplificazione
- 2 microfoni (con o senza filo)
- 1 microfono archetto
- Illuminotecnica adatta all'ambiente
- Cavetteria di collegamento

L'iniziativa è realizzata da
Minimiteatri
Referente: Francesca Chiappetta
Telefono: 3381779569
Email: francesca.chiappetta84@gmail.com
Web: www.minimiteatri.it

Obiettivi
- Prevenire e contrastare il gioco d'azzardo patologico e delle forme di disagio ad esso collegate, che possono evolvere in modo problematico fino a diventare una vera e propria dipendenza comportamentale per giovani e giovanissimi (fascia d'età 11-18 anni).
- Informare sui fattori di rischio di sviluppare una dipendenza, su problemi e patologie conseguenti al gioco d'azzardo, sui segnali di allarme rispetto al proprio comportamento di gioco, sulle fallacie cognitive del fenomeno.
- Promuovere un approccio multidisciplinare per declinare il tema delle dipendenze da gioco, sotto l'aspetto ludico e letterario, psicologico-comportamentale, legale esociosanitario.
- Adattare le azioni progettuali ai percorsi specifici di insegnamento degli istituti scolastici, divulgare nozioni di carattere teorico e pratico, con esercizi e compiti di "Role Playing", in cui agli studenti viene chiesto di switchare da un ruolo all'altro utilizzando l'apprendimento per opposti (vittima di dipendenze/ problem solver) mettendo in risalto il rapporto "aiutante-aiutato".

Iniziativa
L'iniziativa mira al rafforzamento dei corretti stile di vita, attraverso la prevenzione delle dipendenze in tema di gioco, in particolare gambling addiction, gaming e internet addiction. Il gioco rappresenta spesso la porta d'ingresso per un disturbo o una dipendenza, se non si conoscono in maniera cosciente i meccanismi e le conseguenze. L'offerta dei giochi, anche alimentata dal facile accesso tramite la moderna tecnologia, è altissima e comporta spesso un fenomeno sommerso di difficile individuazione.

Percorsi
Gli incontri prevederanno lo svolgimento dei seguenti percorsi in base al grado scolastico.

Per le Scuole Secondarie di primo grado (I, II, III) e di secondo grado (I, II) - (1 incontro da 2 ore)
Spettacolo "Il Giuoco" + incontro dal taglio psicologico con un formatore in materia di dipendenze e disturbo da gioco.

Per le Scuole Secondarie di secondo grado (III, IV, V) - (2 incontri da 2 ore)
Spettacolo "Il Giuoco" + un incontro dal taglio psicologico con un formatore sul tema dipendenze + un ulteriore incontro dal taglio sociosanitario e legale con un formatore sempre sul tema delle dipendenze.

Approfondimenti:
- Ludico/letterario: spettacolo "Il Giuoco", liberamente tratto da "Il Giocatore" di F.M. Dostoevskij.
- Psicologico: su meccanismi e caratteristiche delle dipendenze; aspetti cognitivi e preventivi per evitare il rischio di sviluppare dipendenze; problematiche e conseguenze esistenziali; riconoscimento dei segnali di allarme rispetto al proprio comportamento di gioco.
- Sociosanitario: su diagnosi clinica e sociale del fenomeno; cure medico-farmacologiche, psico-sociali, educative; metodi e forme assistenziali di intervento e aiuto.
- Legale: sulla consapevolezza dei rischi e delle rovine finanziarie; aspetti giuridici della legalità dei giochi d'azzardo; tutele per i minori; violazioni e sanzioni amministrative.

L'iniziativa prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

COSTRUIRE SALUTE

Progetti di prevenzione in ambito scolastico

Scuola
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Classe
Scuola secondaria di primo grado: tutte le classi
Scuola secondaria di secondo grado: I, II, III

Numero studenti
Classe singola

Durata dell'iniziativa
3 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Aula che favorisca l'attività di gruppo (quindi con sedie spostabili)
- Lavagna LIM o videoproiettore

L'iniziativa è realizzata da
LILT Associazione Provinciale di Padova ETS
Referente: Arianna Petertini
Telefono: 049 8801484 int. 4
Email: costruiresalute@liltpadova.it
Web: www.liltpadova.it
www.liltpadova.it/progetti-lilt/costruire-salute

Obiettivi
- Favorire la riduzione dei fattori di rischio e il potenziamento dei fattori protettivi, relativamente alla salute fisica e psicologica in età evolutiva.
- Sostenere una riflessione di gruppo sul legame esistente tra i comportamenti a rischio e gli aspetti emotivo - relazionali ad essi connessi
- Fornire informazioni corrette, valorizzando scelte consapevoli e stimolando un pensiero critico che aiuti i giovani ad orientarsi tra i numerosi messaggi condivisi nel campo sociale (pubblicità, social network, ecc.), talvolta parziali e confondenti.
- Creare una collaborazione con le istituzioni scolastiche, luogo formativo di grande centralità.

Iniziativa
L'iniziativa vuole essere un efficace strumento di sensibilizzazione - nell'ambito della prevenzione primaria e secondaria - rivolto ai giovani studenti e focalizzato sui comportamenti rischiosi per la salute fisica e psicologica. La metodologia prevede un coinvolgimento diretto degli studenti attraverso interventi rivolti ai singoli gruppi-classe, tenendo conto del valore assunto dal gruppo dei pari e della centralità dell'interazione personale. Gli incontri, co-condotti da psicologi e psicoterapeuti esperti, non si configurano come lezioni frontali ma prevedono l'utilizzo di tecniche di attivazione in gruppo in grado di sollecitare la partecipazione attiva e creativa degli studenti, anche mediante l'utilizzo di oggetti mediatori (collage, brevi video, ecc.).
In accordo con la letteratura nazionale e internazionale, si ritiene che la possibilità di condividere non solo informazioni ma anche motivazioni e significati, soggettivi e sociali, relativi ai comportamenti adottati, favorisca un potenziamento dei fattori protettivi e una riduzione dei fattori di rischio, sostenendo la costruzione di una cultura adolescenziale maggiormente consapevole

Percorsi

Un percorso a scelta tra:

Scuole Secondarie di primo grado: II, III.
Scuole Secondarie di secondo grado: I, II.
BACCO, TABACCO E...? Il rapporto dei giovani con alcol, fumo e altre sostanze.

Scuole Secondarie di primo grado: I, II, III.
Scuole Secondarie di secondo grado: I, II.
GIOVANI E ALI-MENTe - AZIONE. Il rapporto tra alimentazione, corpo e affetti in età evolutiva.

Scuole Secondarie di primo grado: III.
Scuole Secondarie di secondo grado: I, II,III.
AFFETTIVA-MENTE E SESSUAL-MENTE PARLANDO. Il rapporto tra corpo, sessualità e relazioni in età evolutiva.

È previsto uno scambio preliminare con il docente referente di ciascun Istituto, per illustrare gli obiettivi e le modalità degli incontri, oltre che per orientare meglio gli interventi in relazione alle specificità delle singole classi.

Alla luce delle caratteristiche dell'età preadolescenziale e adolescenziale, **è importante che durante le attività i docenti non siano presenti in classe**, per favorire la partecipazione attiva e interattiva degli studenti, elemento centrale per l'efficacia degli interventi.

A fine anno scolastico, verrà inviata a tutti gli Istituti coinvolti una relazione complessiva, contenente riflessioni sul lavoro svolto, con dati derivanti anche dai questionari anonimi proposti.

QUADRIVIUM

Imparare le scienze attraverso la musica

Scuola
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

Numero docenti
Gruppo di massimo 20 docenti

Durata dell'iniziativa
1 incontro da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Lavagna LIM o videoproiettore
- Connessione internet

L'iniziativa è realizzata da
Associazione Nova Symphonia Patavina
Referente: Davide Fagherazzi
Telefono: 340.6885089
Email: info@novasymphoniapatavina.it
Web: www.novasymphoniapatavina.it

Obiettivi
- Fornire alle scuole nuovi strumenti per insegnare ai ragazzi materie dell'ambito matematico attraverso un linguaggio più intuitivo e umanistico con un approccio trasversale.
- Avvicinare indirettamente i ragazzi all'ascolto e studio della musica classica, fondamentale per una ancora più importante educazione all'ascolto.
- Trasmettere contenuti scientifici con approccio interattivo e trasversale, evidenziando l'interdisciplinarietà delle conoscenze scientifiche.
- Formare i docenti sull'uso dei materiali creati dalla nostra associazione (tra cui schede di possibili UDA - unità di apprendimento) per approcciarsi allo studio della matematica, della geometria e dell'astronomia attraverso la musica, disciplina comunemente associata all'ambito artistico e umanistico.
- Formare i docenti sulle nozioni musicali di base preparandoli così a ripassare queste conoscenze con i loro alunni educandoli all'importanza dell'ascolto consapevole della musica (e non solo).
- Sperimentare esperienze che i docenti possano poi somministrare in classe con i propri alunni.

Iniziativa
Il quadrivio (in latino, quadrivium) in epoca medieval indicava, assieme al trivio, la formazione scolastica delle arti liberali, propedeutica all'insegnamento della teologia e della filosofia.
Esso comprendeva quattro discipline attribuite alla sfera matematica: aritmetica, geometria, astronomia, musica. La musica quindi potrebbe essere usata per comprendere altre materie scientifiche in modo trasversale, sensoriale e intuitivo piuttosto che logico.
L'incontro con i docenti sarà l'opportunità per formarli nell'utilizzo di questi strumenti, per ripassare le nozioni musicali di base, rispondere a eventuali domande e realizzare degli esempi pratici di lezioni ed esercitazioni da realizzare in classe.
A titolo di esempio: la costruzione di un semplice monocordo con cartone ed elastico, può diventare occasione per studiare le frazioni (dividendo la corda pizzicata in varie sezioni possiamo infatti ottenere suoni diversi di altezza proporzionale al rapporto tra la parte pizzicata della corda e quella lasciata libera) ma anche, per le classi superiori, di avvicinarci alla conoscenza della teoria delle stringhe, dei moti ondulatori, dei suoni armonici, dell'analisi spettrale del suono e della radiazione emessa dalle stelle. Allo studio delle orbite dei pianeti possiamo associare la conoscenza della teoria delle sfere, secondo cui ad ogni orbita corrisponde un suono.
L'iniziativa è orientata all'inclusione, al trovare nuovi linguaggi per catturare l'interesse per le materie scientifiche di ragazzi che non sono portati al ragionamento logico-deduttivo ma lo sono per materie più umanistiche o artistiche. Attraverso la musica sarà possibile avvicinarsi in modo più intuitivo ai concetti astratti propri dell'aritmetica, della geometria e dell'astronomia.

NUOVI SGUARDI

Abbattiamo i muri per costruire ponti

Scuola
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado

Numero docenti
Gruppo di massimo 12 docenti

Durata dell'iniziativa
2 incontri da 2 ore ciascuno

Necessità tecniche
- Connessione internet
- Videoproiettore
- Aula proporzionata al numero di docenti
- Materiale di cancelleria

L'iniziativa è realizzata da
OPLA' SCS
Referente: Valentina Cubeddu
Sabrina Toso
Lucia Capula
Telefono: 328 9155581
375 5037309
347 1350213
Email: didattica@oplascs.it
tososabrinapsicologia@gmail.com
lucilla1@yahoo.com
Web: www.oplascs.it

Obiettivi
- Restituire e arricchire la professionalità del docente con nuovi strumenti.
- Attivare un ambiente di lavoro produttivo.
- Promuovere l'interesse degli allievi nei confronti delle attività.
- Ampliare l'offerta formativa nel rinnovamento della didattica tradizionale.
- Ampliare spazi e tempi di confronto tra docenti per aumentare la conoscenza reciproca sul gruppo classe.
- Sperimentare ulteriori occasioni di lettura delle dinamiche relazionali.
- Progettare interventi laboratoriali sulla base delle caratteristiche affettivo-relazionali di ciascuna classe.
- Migliorare le capacità relazionali fra e con gli alunni.
- Porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri.
- Offrire agli allievi un modello di ascolto e di rispetto.
- Acquisire strumenti per programmare e avviare un gruppo.

Durante gli incontri verranno approfondite le seguenti tematiche:

Il potere del linguaggio: strumento di comunicazione e identità
Questa tematica prevederà l'ampliamento, attraverso spunti teorici, dei metodi di comunicazione e relazione, di analisi dei bisogni e di ascolto empatico. Questo, affinché l'educatore possa fungere da guida per attivare specifiche risorse, incrementare la comunicazione e stimolare la creazione di una comunità educante e corresponsabile, in un'ottica ecologica, in cui il contesto-ambiente svolge un ruolo fondamentale.

Gestione del gruppo classe: riconoscere i bambini e i ragazzi di oggi ed esplorare nuovi strumenti di interazione.
La seconda tematica prevederà la sperimentazione e l'apprendimento di strumenti pratici per la gestione del gruppo classe. Si cercherà di costruire una cassetta degli attrezzi per agevolare e creare occasioni di confronto e di ascolto utili ad imprimere in maniera più efficace ed emotivamente coinvolgente i contenuti attraverso: la promozione del confronto, la valorizzazione delle risorse individuali e del gruppo, il potenziamento delle tecniche di comunicazione e di gestione delle relazioni.
Le attività verranno svolte anche attraverso laboratori esperienziali in cui verranno forniti strumenti pratici.

Si acquisiranno nuovi strumenti e nuove consapevolezze per costruire una corresponsabilità e un'inclusione didattica che coinvolga tutti gli attori della relazione educativa:
- Come condurre un circle time.
- Come utilizzare e agevolare una comunicazione assertiva.
- Come prendere le distanze dal pre-giudizio: tecnica della riformulazione.
- Come acquisire strumenti per sviluppare l'intelligenza emotiva.

PALAZZO ROVERELLA

PALAZZO RONCALE

Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

LE INIZIATIVE DELLA FONDAZIONE PER LA SCUOLA CONTINUANO...

A PALAZZO ROVERELLA E A PALAZZO RONCALE SI IMPARA IN MOSTRA!

Palazzo Roverella e Palazzo Roncale a Rovigo, in occasione delle **mostre autunnali** promosse dalla Fondazione, hanno ideato attività e **percorsi didattici ad hoc** per gli studenti delle **scuole** del territorio di **Padova e Rovigo**.

Le attività si articolano in visite guidate, percorsi tematici e laboratori ludico-didattici.

Per maggiori informazioni sulle attività previste per ogni mostra è possibile consultare i siti di:

> **Palazzo Roverella - www.palazzoroverella.com**

> **Palazzo Roncale - www.palazzoroncale.com**

o telefonare al contact center al numero 0425 460093

N.B. Queste iniziative non rientrano nell'offerta del progetto Attivamente e possono essere richieste esclusivamente attraverso il contact center.

Fondazione Cassa di Risparmio
di Padova e Rovigo

Sede legale e operativa
Piazza Duomo, 15
35141 Padova
Tel. 049.8234800 Fax 049.657335
C.F. 92057140284

www.fondazionecariparo.it
info@fondazionecariparo.it