2026
2027

# attivamente

Fondazione
Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

Fondazione
Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

# Le iniziative della Fondazione per la scuola

## 2026
## 2027

# 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 a imparare, per affrontare con strumenti adeguati la complessità del nostro tempo e le molte sfide che essa pone.

attivamente | Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

# ISTRUZIONI

**Cosa contiene questo opuscolo**

40 iniziative complessive, di cui 2 dedicate ai docenti, soggette a selezione da pag. 5 a pag. 44.
Per partecipare: **www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2026-2027/ dal 7 settembre al 16 ottobre 2026 - 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-2026-2027**
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 2026 sul sito della Fondazione all'indirizzo **www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2026-2027**. 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 2026-2027 del sito della Fondazione, al seguente indirizzo: www.fondazionecariparo.it/iniziative/attivamente-2026-2027, 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** | | | | | |
| Urban LEGO-LAB: Progettare il Futuro, Mattoncino dopo Mattoncino | | | • | • | 5 |
| Si può scegliere: Agire la cittadinanza nei conflitti ambientali | | | • | • | 6 |
| Rischi in gioco | | | | • | 7 |
| Silent Tales Project – An Ecological View | • | • | • | • | 8 |
| RX3 = Riduco, Riuso, Riciclo | | • | • | • | 9 |
| Consumiamo il consumabile: ogni scelta conta | | • | • | • | 10 |
| Food Detectives: Scienza, logistica e sostenibilità della filiera | | • | • | • | 11 |
| Custodi della biodiversità | • | • | • | | 12 |
| La cura dei beni comuni e dell'ambiente inizia dai banchi di scuola | | • | | | 13 |
| Goletta Catholica – Un mare di biodiversità | | • | • | • | 14 |
| **2. EDUCAZIONE RELAZIONALE, SOCIALE, MULTICULTURALE E DIGITALE** | | | | | |
| Con-senso nelle relazioni | | • | • | • | 15 |
| Oltre la maschera: Balla col bullo | | • | • | • | 16 |
| Una bussola per il futuro | | | | • | 17 |
| A microfono aperto | | • | • | • | 18 |
| Netaware | | • | • | | 19 |
| Oltre lo schermo | | | • | • | 20 |
| Se apri non scarti | | • | | | 21 |
| Dalla musica alle parole: ascoltare, comprendere, stare in relazione | | | • | | 22 |
| Progetto Unicità | • | • | • | • | 23 |
| Conosci gli Alpaca | • | • | | | 24 |
| Strade di impegno sociale | | | • | • | 25 |
| Il potere delle parole | | | • | • | 26 |
| **3. EDUCAZIONE ALLA MUSICA, AL TEATRO, ALL'ARTE E ALL'ESPRESSIONE CORPOREA** | | | | | |
| In altro modo | | • | | | 27 |
| La maschera delle emozioni | | • | | | 28 |
| E Giotto creò gli animali | • | • | | | 29 |
| Canta con noi | | • | | | 30 |
| Mani che cantano | | • | | | 31 |
| L'Odissea dei bambini | | • | • | | 32 |
| Mani nella storia per vivere il passato | | • | • | | 33 |
| Connessioni in scena | | | • | | 34 |
| **4. EDUCAZIONE ALLA SCIENZA, ALLA TECNICA E ALLA TECNOLOGIA** | | | | | |
| Volare. Storia, scienza, tecnica | • | • | • | | 35 |
| In-forma. Alleniamo il pensiero critico | | • | • | • | 36 |
| La fiera delle STEM | | • | • | | 37 |
| Anatomia 3D | | | • | • | 38 |
| DNA Detective: chi ha ereditato il rischio? | | | • | • | 39 |
| **5. EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AI CORRETTI STILI DI VITA** | | | | | |
| Pane nostro – Dire, fare... gustare! | • | • | • | • | 40 |
| One Health – Una sola salute | | | • | • | 41 |
| Quante ne sai? Se lo mangi dovresti conoscerlo | | | • | • | 42 |
| | Iniziative dedicate ai Docenti che insegnano nelle seguenti Scuole | | | | |
| **PER DOCENTI** | | | | | |
| 3 MUSEI CON I 5 SENSI | • | • | • | • | 43 |
| Il mio corpo, la mia casa | • | • | • | • | 44 |

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

# URBAN LEGO-LAB: PROGETTARE IL FUTURO, MATTONCINO DOPO MATTONCINO

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula che consenta il lavoro in gruppi
- Collegamento internet
- Videoproiettore e lavagna LIM
- Eventuali spazi esterni (giardino/spiazzo)

**Obiettivi**
- Sviluppo della Cittadinanza Attiva e del Senso di Appartenenza
- Potenziamento del Pensiero Critico e Analitico
- Sviluppo di Competenze Tecnico-Creative (Multiliteracy)

**Iniziativa**
Il percorso educativo coinvolge gli studenti come co-progettisti dello spazio pubblico, stimolandone il senso di appartenenza e la cura del bene comune. Si parte da un'esplorazione personale del territorio attraverso la creazione di una mappa emozionale dei "luoghi del cuore", che poi si trasforma in una visione collettiva condivisa.
Successivamente, tramite brainstorming e analisi dei bisogni, gli studenti individuano criticità e propongono idee di rigenerazione urbana. Le proposte prendono forma concreta attraverso la costruzione di prototipi con LEGO e la realizzazione di presentazioni con strumenti digitali.
Il progetto si conclude con l'esposizione pubblica delle idee, favorendo il confronto, il public speaking e la partecipazione attiva, come esercizio di cittadinanza.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
ZICO Società Cooperativa Sociale
Referente: Chiara Facchinetti
Telefono: 375 5291466
Email: chiara.facchinetti@zico.me
Web: www.zico.me/scuola/

# SI PUÒ SCEGLIERE: AGIRE LA CITTADINANZA NEI CONFLITTI AMBIENTALI

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado II, III
Secondaria di secondo grado I, II, III, IV

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 2 ore

**Necessità tecniche**
- Aula organizzata con banchi alle pareti, zaini fuori dall'aula e sedie dei partecipanti in cerchio

**L'iniziativa è realizzata da**
**Giovanni Battista Belloni**
Referente: Giovanni Battista Belloni, Chiara Candeo
Telefono: 340 9299373
Email: giannibelloni08@gmail.com
Web: Giannibelloni.org

## Obiettivi

- La scelta di proporre alle classi una metodologia attiva risiede nel desiderio di suscitare negli alunni e nelle alunne domande e pensieri critici sia rispetto alla nascita di questi fenomeni che al loro perpetuarsi nella società, per cercare di comprendere, seppur in parte, la complessità di questi stessi fenomeni. Spesso noi adulti non abbiamo la risposta quando ci chiediamo "Perché accadono questi fatti?" e "Come possiamo promuovere efficacemente la protezione dell'ambiente?".
- Il laboratorio non si propone di fornire risposte, ma di accrescere la consapevolezza delle dinamiche sociali, stimolare nuove domande e promuovere scelte personali improntate alla cittadinanza attiva.
- Le vicende della società C&C di Pernumia, invece, saranno utilizzate come dato di realtà, legato al territorio, di situazioni di illegalità. Conoscere un caso specifico - dal carattere comunque esemplare - suscita domande e riflessioni che i ragazzi e le ragazze potranno far proprie.

## Iniziativa

L'intervento proposto nelle classi è basato sulla metodologia dell'educazione attiva (sul modello EAS - Episodi di Apprendimento Situato) e prende spunto da quanto avvenuto alla C&C di Pernumia, in provincia di Padova, una società impegnata nel trattamento di rifiuti speciali e coinvolta in una importante inchiesta della magistratura su traffico illecito di rifiuti e il cui titolare è stato condannato. I rifiuti tossici venivano raccolti all'interno dello stabilimento per poi essere inviati in diversi cantieri stradali ed utilizzati come materiale di sottofondo delle strade con elevato rischio di inquinamento. Quella vicenda si è conclusa da tempo, ma quella pratica è purtroppo ancora in uso in altri contesti. La C&C verrà utilizzata in questa attività come caso esemplare.

L'incontro prevede due attività: la simulazione di un "processo" (debate) e la presentazione del caso d'indagine. Alla classe verrà proposto di simulare un "processo" basato sul caso della C&C di Pernumia: i ragazzi e le ragazze si divideranno, anche spazialmente, in due formazioni impegnate a rispondere alla provocazione: "Le autorità dello Stato Italiano vi hanno convocato qui per decidere: è necessario chiudere la C&C di Pernumia?".

Ogni partecipante impersonerà il ruolo di uno dei personaggi implicati nella vicenda (l'imprenditore, il vicino, il dipendente della ditta, il leader ambientalista...) e riceverà una scheda con le informazioni necessarie per poter portare avanti il suo punto di vista. Le informazioni saranno tutte reali e realistiche.

Nella seconda parte verranno comunicate delle regole per lo svolgimento del dibattito processuale: ad esempio ciascun ragazzo potrà parlare al massimo due volte e per alzata di mano.

I conduttori assurgeranno al ruolo di giudici. Il processo verrà decretato chiuso dai conduttori, non ci sarà una risposta definitiva alla domanda di partenza. Concluderemo con un debriefing accurato sull'esperienza e sulle riflessioni emerse inerenti al tema della cittadinanza attiva in contesti di conflitti ambientali. Infine, si concluderà con un micro-teaching sul concetto di cittadinanza attiva e responsabilità personale e con la scrittura di alcuni slogan da appendere in classe/a scuola.

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

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

# RISCHI IN GIOCO

## Low tech e high tech, rischi analogici e rischi digitali

**Scuola**
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di secondo grado I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Massimo 25 studenti (di una stessa classe o classi diverse)

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri di 4 ore consecutive in date diverse (4 per il Modulo A + 4 per il Modulo B)

**Necessità tecniche**
- Aula spaziosa con banchi modulabili per lavoro a gruppi
- Videoproiettore o lavagna LIM
- Collegamento internet
- Materiali di recupero a basso costo (cartone, plastica, componenti elettronici basici) forniti dal progettista per le attività di prototipazione
- Dispositivi personali degli studenti (smartphone, tablet) come strumenti di ricerca e documentazione

**L'iniziativa è realizzata da**
**Università Iuav di Venezia**
Referente: Raffaella Fagnoni
Telefono: 328 018 4130
Email: rfagnoni@iuav.it
Web: www.iuav.it/it
https://ctrljunk.rete.iuav.it/

### Obiettivi
1. Analizzare in modo critico e interconnesso i rischi contemporanei, comprendendo le relazioni tra eventi climatici estremi e le vulnerabilità generate dalla dipendenza tecnologica.
2. Applicare alla gestione dei rischi metodologie e strumenti del design.
3. Progettare e realizzare prototipi di soluzioni low-tech che rispondano a bisogni concreti.
4. Sviluppare consapevolezza digitale attiva sia dal punto di vista sociale che ambientale
5. Potenziare le competenze trasversali di collaborazione, comunicazione e problem-solving.
6. Costruire un atteggiamento di resilienza personale e comunitaria.

### Iniziativa
Il progetto propone un laboratorio esperienziale che accompagna gli studenti a esplorare e affrontare in modo consapevole le due grandi emergenze del nostro tempo: i rischi ambientali (cambiamento climatico, eventi estremi) e i rischi digitali (impatto ecologico delle tecnologie, disinformazione, dipendenza e divari di accesso). L'obiettivo generale è mostrare come questi due mondi – spesso affrontati separatamente – siano in realtà profondamente interconnessi.

Il laboratorio si compone di due moduli, ogni classe aderisce per entrambi i moduli, uno dedicato al digitale (4 ore) e uno all'analogico (4 ore). La metodologia del workshop alterna brevi momenti teorici a fasi pratiche di osservazione, ideazione e prototipazione, stimolando pensiero critico, collaborazione e creatività.

Nel modulo A, gli studenti analizzano rischi climatici locali (isole di calore, alluvioni, incendi) e prototipano soluzioni low-tech utilizzando materiali di recupero.
Nel modulo B, gli studenti scoprono gli impatti nascosti delle tecnologie digitali e sperimentano modalità analogiche per svolgere attività quotidiane.

### Percorsi
L'iniziativa prevede due moduli integrati (A e B), da concordare con i docenti:

**Modulo A (ambientale):** si focalizza sulla gestione dei rischi legati al clima (acqua, incendi, blackout e sussistenza alimentare). Il percorso esplora tre ambiti opzionali: 1) Anticipare: capire come funziona il meteo per prevenire e prendere accorgimenti opportuni a prevenire i rischi. 2) Comprendere: per affrontare situazioni di blackout gli studenti sperimentano modelli low-tech e la relazione con le fonti energetiche rinnovabili. 3) Sperimentare: dedicato a sistemi di cottura solare e passiva e all'ottimizzazione delle risorse in scenari critici.

**Modulo B (digitale):** gli studenti esplorano gli impatti sociali e ambientali delle tecnologie digitali, scoprendo cosa si nasconde dietro azioni quotidiane come navigare online, usare i social o l'intelligenza artificiale. Attraverso attività pratiche sperimentano modalità analogiche di comunicazione, informazione e orientamento, per poi progettare e realizzare in gruppo un kit di sopravvivenza offline: un insieme di strumenti e soluzioni low-tech per affrontare situazioni di assenza di connessione o blackout tecnologico.

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

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

# SILENT TALES PROJECT - AN ECOLOGICAL VIEW

**Scuola**
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Scuola**
Infanzia: I, II, III
Primaria: I, II, III, IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II

**Numero studenti**
2 classi massimo (40 alunni circa)

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro da 2 ore
(+ 1 ora di montaggio e 30 min per lo smontaggio)

**Necessità tecniche**
- Spazio performativo di almeno 3x4 mt + spazio per sedute a terra
- Tavoli e sedie per il laboratorio riciclo creativo (primaria)
- Materiali di recupero quali tappi di sughero, bastoncini, rotoli carta igienica e altro materiale utile preventivamente comunicato ai docenti

**L'iniziativa è realizzata da**
ROERSO MONDO ETS
Referente: Michele Moi, Alessandra Lazzaro
Telefono: Michele Moi 320 8134483
Alessandra Lazzaro 348 0648538
Email: info@roersomondo.it
Web: www.roersomondo.it

**Obiettivi**
- Stimolare curiosità, consapevolezza e riflessioni su tematiche ambientali e sociali
- Rafforzare sensibilità emotiva ed empatia
- Sperimentare la creatività del riutilizzo di materiali di scarto

**Iniziativa**
Ogni incontro prevede due fasi:
FASE 1 | 45': performance dal vivo dal ciclo **Silent Tales- Fiabe ecologiche**, spettacoli immersivi durante i quali gli studenti vivono un'esperienza dai caratteri multidisciplinari tramite cuffie wifi. L'attore guida riflessioni sull'importanza del riciclo e/o di comportamenti maggiormente consapevoli a partire dalle tematiche della fiaba.
FASE 2 | 75': laboratori interdisciplinari sviluppati in collaborazione con la psicologa Julie Messina e la scenografa Sonia Marianni.

INFANZIA:
FASE 1: Spettacolo "La Banda dei Giocattoli Ritrovati". Tema: conferire nuova vita agli oggetti a partire dai giocattoli che non si usano più.
FASE 2: Riciclo di vecchi giocattoli e altri materiali di scarto finalizzati alla costruzione di un'opera collettiva, una città, stimolando la creatività dell'infante.

PRIMARIA:
*Ipotesi A*
FASE 1: Visione Spettacolo "Carlo, Melodie e le Orecchie celesti". Tema: inquinamento acustico, importanza dell'ascolto reciproco, l'armonia comunitaria come motore della società necessario a conferire benessere dell'ambiente. Alla visione dello spettacolo viene realizzato "a caldo" un breve laboratorio di conduction musicale finalizzato a vivere in prima persona il concetto di armonia/disarmonia delle diverse comunità.
FASE 2: Costruzione strumenti (Maracas e/o Nacchere e/o Tamburi) con materiali di recupero. In alternativa e previo confronto con i docenti (realizzabile nel caso di numero complessivo di studenti inferiore a 30 pax) può essere realizzato il gioco a squadre "Game Your Ecocity".

*Ipotesi B*
FASE 1: Spettacolo "Micro, una giornata tra gli insetti" Tema: Immedesimazione con il mondo del Microcosmo e dualismo tra suoni della natura e della società moderna.
FASE 2: Breve approfondimento dei temi "a caldo" e Laboratorio di conduction musicale finalizzato a sviscerare il concetto di inquinamento acustico e armonia comunitaria. In alternativa e previo confronto con i docenti può essere realizzato il gioco a squadre "Game Your Ecocity".

*Ipotesi C*
FASE 1: Spettacolo "Il Pirata col Maldimare" Tema: salvaguardia dei mari e superamento dei propri limiti, per un benessere collettivo.
FASE 2: Gli studenti vengono divisi in "ciurme" finalizzate a costruire dei velieri con materiali di scarto quali sughero, stoffe, bastoncini , cartone.
A) e B) sono soggetti alla disponibilità degli artisti coinvolti.

SECONDARIE:
FASE 1: Spettacolo "Jula e il Drago". Tema: gli incendi dolosi, sovrasfruttamento del suolo, inclusione sociale. Si invitano gli studenti a riflettere sull'importanza di rispettare la natura e il pregiudizio verso chi viene etichettato come "diverso".
FASE 2: laboratorio con tecniche di Role Playing e Gioco di Squadra per approfondire i temi proposti.

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

# RX3 = RIDUCO, RIUSO, RICICLO

## Il viaggio dei vestiti: tra impatti, scelte e riuso

### Scuola
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

### Classe
Primaria: I, II, III, IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

### Numero studenti
Il percorso si svolge con una classe alla volta. Lo Swap Party finale può invece essere organizzato a livello di istituto, coinvolgendo l'intera comunità scolastica in un evento collettivo dedicato al riuso, allo scambio e alla sostenibilità.

### Durata dell'iniziativa
3 incontri: 1 online di condivisione con i docenti referenti per ciascuna classe, 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno in presenza con alunni/e o studenti/esse.

### Necessità tecniche
- Aula in cui poter spostare i banchi
- Lavagna LIM o board o videoproiettore
- Per il secondo incontro: nel caso lo swap party fosse realizzato con più classi, è necessario uno spazio più ampio (es. Aula magna)

**L'iniziativa è realizzata da**
Legambiente Veneto APS
Referente: Melissa Morandin
Telefono: 3289489478
Email: m.morandin@legambienteveneto.it
Web:www.legambienteveneto.it

### Obiettivi
- Far conoscere agli studenti la filiera tessile, approfondendone le principali fasi e gli impatti ambientali, sociali ed economici connessi ai processi di produzione e consumo.
- Sviluppare il pensiero critico e la capacità di leggere in modo consapevole dati, informazioni e messaggi legati ai modelli di produzione e consumo nel settore dell'abbigliamento.
- Promuovere comportamenti e scelte più sostenibili, valorizzando pratiche di riduzione, riuso, riparazione e consumo responsabile.
- Favorire la partecipazione attiva attraverso attività laboratoriali e metodologie non formali basate sul learning by doing.
- Rafforzare le competenze collaborative, il senso di responsabilità e la cittadinanza attiva, stimolando la consapevolezza del proprio ruolo nel promuovere il cambiamento verso comunità più sostenibili.

### Percorsi
Sono previsti 1 incontro on line con i docenti e 2 incontri da 2 ore ciascuno in presenza.
L'iniziativa propone un percorso educativo volto a riflettere sui modelli di consumo e a sperimentare pratiche di economia circolare attraverso attività coinvolgenti e partecipative.
L'iniziativa prevede un incontro preliminare con i docenti finalizzato alla condivisione degli obiettivi e delle strategie educative. Per le scuole secondarie di primo e secondo grado è prevista la somministrazione di un questionario on line per sondare la conoscenza e la consapevolezza di studenti e studentesse sul tema trattato.

**Scuola primaria**
**1° incontro**
Attraverso letture animate, giochi, attività cooperative e laboratori creativi, alunne e alunni scopriranno il significato delle 3R – ridurre, riutilizzare, riciclare – approfondendo in modo attivo e divertente i principi dell'economia circolare e il percorso che accompagna un capo d'abbigliamento dalla produzione al riutilizzo o allo smaltimento.
**2° incontro**
Si concluderà l'attività con uno swap party di classe o d'istituto, occasione concreta per dare nuova vita a libri, giochi e vestiti non più utilizzati, sperimentando il valore della condivisione e del riuso.

**Scuola secondaria di primo e secondo grado**
**1° incontro**
Per la scuola secondaria di primo e secondo grado, il primo incontro sarà dedicato alla filiera tessile e al fenomeno della fast fashion. Attraverso attività non formali e materiali di approfondimento, analizzeremo gli impatti ambientali e sociali del settore.
**2° incontro**
Si concluderà l'attività con uno swap party di classe o d'istituto, occasione per comprendere appieno il valore della condivisione e del riuso, sperimentando pratiche di consumo responsabile e cittadinanza attiva.

A tutte le classi (sia primaria che secondaria) verranno forniti strumenti e dettagli organizzativi per la gestione dello swap party durante il primo incontro in presenza. Vestiti e oggetti non scambiati saranno donati ad associazioni del territorio, trasformando l'esperienza in un'occasione concreta di solidarietà e cittadinanza attiva.

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

# CONSUMIAMO IL CONSUMABILE: OGNI SCELTA CONTA

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Scuola**
Primaria: IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri di due ore ciascuno, uscita di tre ore*
*Qualora non fosse possibile lo spostamento, il terzo incontro potrà essere svolto in classe.*

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

**SPESE DI TRASFERTA**
Spese di trasporto della terza uscita a carico dell'Istituto Scolastico.

**L'iniziativa è realizzata da**
Aqua Srl
Referente: Susy Giordano
Telefono: 3351272609
Email: scuole@aqualab.it
Web: www.aqualab.it

**Obiettivi**
- Stimolare una riflessione critica sulle scelte individuali
- Promuovere atteggiamenti e comportamenti orientati a una cittadinanza attiva e sostenibile
- Trovare soluzioni economicamente sostenibili a problemi ambientali (problem solving creativo)

**Iniziativa**
L'iniziativa si articola in due incontri in aula da due ore ciascuno, ai quali è possibile abbinare l'uscita sul territorio.

**Percorsi**
Uno a scelta sulla base dell'ordine scolastico

SCUOLA PRIMARIA
**1° Incontro – Consumatori Attivi: La Spesa Sostenibile:** coadiuvati da presentazioni interattive, stimoli visivi e contenuti multimediali, i ragazzi affronteranno i concetti chiave della sostenibilità.
Attività pratica: divisi in piccoli gruppi, gli alunni si cimenteranno nella simulazione di una spesa consapevole. Diventando consumatori attivi, dovranno selezionare i prodotti migliori valutandone criticamente la stagionalità, la provenienza (a chilometro zero) e le informazioni riportate in etichetta.

**2° Incontro – Impronta Idrica:** Il Menù Sostenibile Gli alunni scopriranno il concetto di "acqua nascosta" presente nei beni di consumo quotidiano, riflettendo su come ridurre gli sprechi. Attività pratica: i ragazzi si cimenteranno nella creazione di un vero e proprio menù a basso impatto idrico.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
**1° incontro – Slogan e Storyboard:** attraverso un'analisi interattiva dei temi della sostenibilità, gli studenti daranno il via a un lavoro di gruppo creativo. I ragazzi collaboreranno per l'ideazione di uno slogan d'impatto e per la progettazione di uno storyboard illustrato dedicato al futuro del nostro pianeta.
**2° Incontro – Laboratorio di Stop-Motion:** spazio alla creatività digitale con la realizzazione di brevi cortometraggi animati. Gli studenti cureranno in prima persona tutte le fasi della produzione cinematografica: dall'allestimento del set fotografico alle riprese in sequenza con la tecnica dello stop-motion.

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO
**1° Incontro – Officina Circular Design:** dopo un approfondimento sull'economia circolare e sul circular design attraverso l'analisi di casi reali, la classe si trasforma in un vero e proprio laboratorio. Ogni gruppo riceverà un oggetto d'uso quotidiano concepito secondo l'economia "lineare", con la sfida di riprogettarne interamente il ciclo di vita in ottica sostenibile.
**2° Incontro – Idee a confronto:** una sessione di co-progettazione per finalizzare le soluzioni innovative ideate dai gruppi. L'esperienza si concluderà con un debate guidato, in cui gli studenti argomenteranno le proprie scelte progettuali, sviluppando il pensiero critico, la capacità di analisi e l'ascolto attivo.
**3° Incontro – Uscita Didattica:** un'uscita sul campo (presso mercati del pesce, aziende agricole, produttori locali o supermercati) per rafforzare il collegamento tra teoria ed esperienza diretta. Gli studenti avranno l'opportunità di osservare da vicino la filiera corta e di applicare dal vivo le competenze di consumo critico e sostenibile apprese in aula.

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

# FOOD DETECTIVES: SCIENZA, LOGISTICA E SOSTENIBILITÀ DELLA FILIERA

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Scuola**
Primaria: IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula con possibilità di spostare i banchi e metterli a gruppi
- Videoproiettore o LIM o smartboard per slide/video
- Collegamento internet

## Obiettivi
- Comprendere la filiera alimentare come sistema complesso
- Sviluppare consapevolezza ambientale, sociale ed economica del valore del cibo
- Allenare competenze di analisi, problem solving e comunicazione

## Iniziativa
L'obiettivo è comprendere come il cibo arrivi alla tavola attraverso la filiera alimentare, analizzandone le fasi con un approccio di life cycle assessment (LCA), lo studio del ciclo di vita di un prodotto: origine, trasformazioni, distribuzione e gestione degli scarti. Attraverso attività pratiche e momenti di riflessione, i ragazzi imparano a considerare il cibo come un ecosistema complesso fatto di persone, materiali, tempi e responsabilità condivise.

Nel primo incontro, "Dal campo alla tavola", gli studenti seguono il percorso del cibo dalla produzione agricola o zootecnica fino al consumo, passando per trasporto, lavorazione e vendita. Analizzano i punti critici della filiera, i costi nascosti e gli impatti ambientali legati alle scelte alimentari quotidiane, ricostruendo in gruppo la filiera di alcuni alimenti e applicando un primo ragionamento in ottica LCA.

Il secondo incontro, "Economia circolare: gli scarti che rinascono", approfondisce la gestione degli scarti. Gli studenti osservano come i residui della filiera possano essere ridotti, riutilizzati, riciclati o rigenerati e progettano soluzioni circolari realistiche, considerando limiti economici, tecnologici e normativi.

Nel terzo incontro, "Quanto dura il cibo? Shelf life e packaging", vengono analizzati i fattori che influenzano la durata degli alimenti: temperatura, igiene, processi e materiali del packaging. Gli studenti imparano a leggere un'etichetta, distinguere tra data di scadenza e termine minimo di conservazione e valutare l'impatto ambientale dei diversi materiali, diventando consumatori più consapevoli.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
DIGITAL GREEN JOBS S.R.L.
Referente: Lucia Culot
Telefono: 3520219808
Email: bandi@green-jobs.it
Web: https://www.green-jobs.it/

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

# CUSTODI DELLA BIODIVERSITÀ: ESPLORARE LA NATURA VICINA E AGIRE PER PROTEGGERLA

**Scuola**
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado

**Classe**
Infanzia: solo grandi
Primaria: tutte le classi
Secondaria di primo grado: tutte le classi

**Numero studenti**
Infanzia: max 20 alunni
Primaria: Classe singola
Secondaria di primo grado: Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da 2 ore ciascuno (totale 4 ore)

**Necessità tecniche**
- Connessione internet
- Lavagna LIM, computer o proiettore
- Giardino esterno

**L'iniziativa è realizzata da**
**Hyla soc.coop.ar.l.**
Referente: Giulia Masiero
Telefono: 348 7742130 - 3381755614
Email: educazioneambientale@hylacoop.it
Web: www.hylacoop.it

### Obiettivi
- Sviluppare la capacità di comprendere la biodiversità, la sua importanza e in che modo le attività umane possono minacciarla, utilizzando un linguaggio adeguato all'età ma scientifico.
- Favorire la capacità di analizzare situazioni complesse, attraverso il gioco di simulazione e di comunicare le proprie scelte, confrontandosi con gli altri in modo argomentato e rispettoso.
- Promuovere un processo decisionale partecipato e propositivo, che aiuti gli alunni a sperimentare ruoli e responsabilità legati alla gestione del territorio e alla tutela dell'ambiente.
- Potenziare il pensiero critico rispetto alle problematiche ambientali, sviluppando la capacità di porsi domande e di cercare risposte.
- Aumentare conoscenze e competenze relative alla sostenibilità e alla biodiversità locale, stimolando l'osservazione diretta dell'ambiente vicino e la consapevolezza del proprio territorio.
- Collegare le attività agli obiettivi dell'Agenda 2030, rafforzando il legame tra quanto appreso a scuola e le sfide globali.
- Incoraggiare semplici pratiche quotidiane e comportamenti responsabili, per rendere gli alunni cittadini attivi e consapevoli, in grado di prendersi cura del proprio ambiente.

### 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, fondamentale per il nostro benessere e per l'equilibrio degli ecosistemi. Oggi, però, la biodiversità è minacciata dalle attività umane e diventa quindi urgente conoscerla, proteggerla e agire in prima persona.
Il progetto propone due incontri, modulati per i diversi ordini scolastici e collegati al territorio in cui si trova la scuola.

Nel **primo incontro** gli alunni si sfideranno in un gioco a squadre: dovranno gestire una città e vari ambienti, prendendo decisioni su industrie, zone agricole, abitazioni, infrastrutture e aree verdi. Durante il gioco affronteranno imprevisti e situazioni-problema che li porteranno a confrontarsi su sostenibilità (energie rinnovabili, inquinamento, consumo di suolo) e tutela della biodiversità (aree protette, agricoltura biologica, corridoi ecologici, disboscamento). Per le scuole dell'infanzia e il primo anno della primaria l'attività sarà semplificata e introdotta da una breve storia illustrata, che aiuterà i bambini a immedesimarsi nei "custodi della natura" e a comprendere le scelte in modo più narrativo e concreto. La restituzione finale permetterà di ricapitolare i concetti emersi e di confrontarsi sui diversi temi affrontati.

Nel **secondo incontro** gli alunni saranno guidati a scoprire la biodiversità che li circonda, nel giardino della scuola e a mettere in pratica semplici azioni per incrementarla. In una prima fase di esplorazione si effettueranno osservazioni, piccoli rilevamenti e riconoscimenti di specie vegetali e animali, con schede, immagini e semplici strumenti di classificazione, adattati all'età.

Nella seconda fase si potrà scegliere tra due attività alternative:
**1 - costruzione di bug hotel** con materiali di recupero, per offrire rifugi agli insetti;
**2 - creazione di una "mappa della biodiversità di classe"** (cartacea o digitale), in cui raccogliere e rappresentare le specie osservate, i loro bisogni, le minacce e le possibili azioni di tutela, accompagnata da una piccola "campagna di comunicazione" (cartelloni, messaggi, brevi slogan) da condividere con la scuola o le famiglie.
In questo modo gli alunni saranno invitati a diventare veri e propri "custodi della biodiversità", capaci non solo di conoscere, ma anche di prendersi cura dell'ambiente.

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

# LA CURA DEI BENI COMUNI E DELL'AMBIENTE INIZIA DAI BANCHI DI SCUOLA

**Scuola**
Primaria

**Classe**
Primaria: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 2 ore

**Necessità tecniche**
- Lavagna LIM o videoproiettore (se possibile)
- Possibilità di fare una passeggiata nei dintorni della scuola (in accordo con i docenti)

## Obiettivi
- Sensibilizzare gli studenti rispetto ai temi ambientali.
- Osservare e riconoscere situazioni di degrado ambientale nel proprio territorio.
- Partecipare attivamente ad azioni concrete di cura e valorizzazione degli spazi comuni.
- Sviluppare un senso di responsabilità individuale e collettivo, facendo cogliere il valore e le conseguenze delle proprie azioni
- Formare le nuove generazioni ad una cittadinanza attiva, solidale e consapevole del valore dei beni comuni.

## Iniziativa
Il progetto consiste in tre fasi:

1. educazione allo sguardo: con un breve filmato o mediante la proiezione di slides gli studenti vengono stimolati e guidati nell'osservare l'ambiente cittadino con occhi nuovi, attenti a cogliere segnali di degrado, incuria o inquinamento e a riflettere sulle conseguenze di semplici azioni di riqualificazione: tutti i cittadini, insieme, possono migliorare i quartieri e le zone che abitano, anche a partire dalla propria scuola e dalla propria aula.

2. passeggiata ecologica (plogging) con pinze e sacchetti nei dintorni della scuola: gli studenti, suddivisi in piccoli gruppi e accompagnati dai volontari e dagli insegnanti, agiscono in prima persona nel rigenerare il quartiere; imparano a riconoscere i segni di degrado, incuria, vandalismo e vengono guidati a cercarne le cause e le possibili soluzioni.

3. riflessione finale: i rifiuti raccolti vengono radunati e pesati, si raccolgono le osservazioni dei bambini e i suggerimenti per migliorare la situazione ambientale del quartiere. Se non è possibile svolgere la passeggiata all'esterno della scuola, questa viene sostituita da altre attività: giochi educativi di carattere ambientale, sulla raccolta differenziata e i tempi di degradazione dei rifiuti; un'azione di cleanup del cortile: gli studenti vengono stimolati a cercare delle soluzioni (nudge) per indurre i compagni di scuola a non gettare a terra i rifiuti.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
Retake ETS
Referente: Claudio Pavan (Padova)
Massimo Siviero (Rovigo)
Telefono: Claudio Pavan 388 849 4596
Massimo Siviero 366 600 0676
Luisa Fiorese 334 379 7582
Email: padova@retake.org - rovigo@retake.org
Web: www.retake.org

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

# GOLETTA CATHOLICA

## Un mare di biodiversità

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
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 trasferta saranno rimborsate nella misura del 75% alla scuola partecipante dalla Fondazione Goletta L.A.B.

**"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 Caleri**: 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 prevede la presenza di un docente durante lo svolgimento.

**L'iniziativa è realizzata da**
**Fondazione Goletta L.A.B. ETS**
in collaborazione con
**CO.SE.DEL.PO La Cooperativa del Parco**
Referente: Barbara Rigobello
Telefono: 0425 1818152
Cellulare: 371 1785829
Email: info@fondazionegolab.it

# CON-SENSO NELLE RELAZIONI

## Educare al consenso per prevenire la violenza di genere

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Primaria: V
Secondaria di primo grado: III
Secondaria di secondo grado: IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Lavagna lim/videoproiettore
- Connessione internet
- Casse audio
- Spazio che permetta la riorganizzazione delle sedie in un cerchio e il lavoro in piccoli gruppi

**L'iniziativa è realizzata da**
Associazione Epimeleia
Referente: Maddalena Rodelli - Valentina Manca
Telefono: 3483232997 - 3756409326
Email: epimeleia.associazione@gmail.com
Web: www.apsepimeleia.it

### Obiettivi
- Promuovere il consenso come processo fondato su ascolto, rispetto e reciprocità;
- Sviluppare competenze relazionali, emotive e comunicative volte al benessere;
- Creare spazi di parola sicuri su emozioni, desideri e confini;
- Decostruire stereotipi e modelli disfunzionali;
- Rafforzare il riconoscimento dei comportamenti abusanti, online e offline;
- Fornire strumenti di autotutela e favorire ambienti scolastici più sicuri, inclusivi e rispettosi.

### Iniziativa
Con-Senso nelle relazioni nasce con l'obiettivo di contrastare la violenza di genere promuovendo una cultura basata su consenso, rispetto e autodeterminazione. Poiché le modalità relazionali adulte si formano fin dall'infanzia, attraverso gioco, imitazione e interazione, il progetto si inserisce nei processi educativi lungo diverse fasi di crescita con obiettivi tarati sulle specifiche età.
Il percorso si configura come uno spazio sicuro di confronto e partecipazione attiva, in cui riflettere sulle proprie idee di relazione, riconoscere dinamiche problematiche e sperimentare modalità relazionali più consapevoli. L'iniziativa prevede tre percorsi differenziati per grado scolastico, co-condotti da due facilitatrici esperte, con l'utilizzo di metodologie partecipative ed esperienziali.

### Percorsi
**Scuola primaria**
1) Il primo incontro accompagna bambine e bambini alla scoperta delle emozioni e del loro ruolo nelle relazioni, attraverso la lettura animata di un albo illustrato e un laboratorio creativo. Viene promosso l'ascolto di sé e dell'altro/a, offrendo strumenti per costruire relazioni orientate al benessere.

2) Attraverso attività di gioco, movimento e drammatizzazione nel secondo incontro si introducono i temi del consenso e del rispetto dei confini corporei, rafforzando la capacità di esprimere in modo assertivo il proprio "sì" e "no", in un'ottica di prevenzione di discriminazioni e abusi.

**Scuola secondaria di I grado**
1) Attraverso giochi, esercizi corporei e momenti di autoriflessione, si esplorano emozioni e cambiamenti legati alla crescita. Partendo dagli interessi della classe, si analizzano criticamente i modelli relazionali proposti online e offline, fornendo strumenti per riconoscere e decostruire stereotipi, pregiudizi e falsi miti sui ruoli di genere.

2) Il lavoro prosegue con attività di role-play finalizzate al riconoscimento di comportamenti abusanti e alla promozione di relazioni basate sul consenso e sul rispetto.

**Scuola secondaria di II grado**
1) Il primo incontro propone un'analisi critica dei principali immaginari affettivi e relazionali, a partire dall'ascolto di brani musicali. Si affrontano temi come amore romantico, gelosia, ruoli di genere e aspettative sociali, mettendo in evidenza il legame tra stereotipi e dinamiche di controllo.

2) Nel secondo incontro un focus specifico è dedicato al consenso come processo relazionale continuo, fondato su ascolto, autodeterminazione e rispetto dei limiti, lavorando attraverso il teatro forum su strategie di autotutela nelle relazioni offline e online, con attenzione alle dinamiche digitali.

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

# OLTRE LA MASCHERA: BALLA COL BULLO

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Primaria: III, IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III

**Numero studenti**
Una o due classi contemporaneamente

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 90 minuti

**Necessità tecniche**
- Aula o palestra o aula magna
- Collegamento all'impianto elettrico
- Attrezzatura tecnica (cassa amplificata) e scenica (costumi, oggetti scena, etc.) sarà fornita e trasportata dal soggetto fornitore

**L'iniziativa è realizzata da**
TEATRO FUORI ROTTA A.P.S.
Referente: Sguotti Valentina – Peccenini Gioele
Telefono: 329 6219315
Email: info@teatrofuorirotta.it
Web: www.teatrofuorirotta.com
www.teatroaicolli.it

**Obiettivi**
- Acquisire la capacità di uscire dal proprio punto di vista per comprendere le motivazioni profonde dell'altro (vittima e bullo).
- Imparare a non accettare passivamente le dinamiche di gruppo e analizzare la complessità di una situazione.
- Migliorare la capacità di esprimere le proprie idee con chiarezza, ascoltare attivamente le opinioni altrui.
- Valorizzare le diversità come caratteristiche individuali per un arricchimento reciproco.

**Iniziativa**
L'iniziativa proposta è una lezione/spettacolo che si rifà al "Teatro Debate" e prende spunto dallo spettacolo teatrale "Balla col bullo" che si potrà adattare a seconda delle classi coinvolte.

Balla col bullo racconta la storia di Anton, un bambino a cui piace andare a scuola e che é molto bravo in tutte le materie. La vita in classe, però, non è così semplice: Smile, un ragazzo più grande, lo ha preso di mira e lo prende in giro di continuo. La cosa più difficile è che spesso anche gli altri compagni stanno dalla parte di Smile! A volte Anton può sembrare un po' antipatico, con quella sua aria da saputello... e anche Smile non è così sicuro di sé come sembra. Certo, è il ragazzo più popolare della scuola, ma è già la seconda volta che ripete l'anno!

Balla col bullo è un racconto che affronta da vicino il tema del bullismo tra i banchi di scuola. Anton e Smile sono molto diversi, ma a ben guardare sono anche due facce della stessa medaglia: forse la chiave per superare i conflitti è imparare a mettersi nei panni dell'altro.

Partendo dalla tematica del bullismo/cyber bullismo, si identificherà insieme alle classi coinvolte una mozione dibattibile come segue:
- Analisi dei Personaggi: divisione della classe in due gruppi. Attraverso improvvisazioni teatrali, si esplorano le fragilità nascoste: l'insicurezza di Smile (il peso del fallimento scolastico) e l'isolamento di Anton (la difesa dietro l'essere "saputello").
- Fase di Debate: si indice un dibattito strutturato su una mozione critica, ad esempio: "Il comportamento di Anton giustifica l'ostilità della classe?" o "È Smile l'unica vera vittima del sistema scolastico?".
- Inversione dei Ruoli (Role-Play): gli studenti che hanno difeso Anton nel debate devono ora interpretare Smile sulla scena, e viceversa. Questa tecnica mira a rompere i pregiudizi e a sperimentare "i panni dell'altro".
- Risoluzione Creativa: gli studenti ideano e improvvisano un finale alternativo.

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

# UNA BUSSOLA PER IL FUTURO

## Laboratorio di orientamento e consapevolezza attraverso l'intelligenza artificiale

**Scuola**
Secondaria di primo grado

**Classe**
Scuola Secondaria di primo grado: III

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 2 ore

**Necessità tecniche**
- Aula con un PC per ogni studente
- Lavagna LIM o videoproiettore
- Connessione internet

**L'iniziativa è realizzata da**
**Marco Crivellaro - Matteo Palù (Common)**
Referente: Marco Crivellaro - Matteo Palù (Common)
Telefono: 347 4288877 - 333 3097542
Email: info@marcocrivellaro.com
info@matteopalu.com
Web: https://commonlogics.net/it/
https://marcocrivellaro.com/

### Obiettivi

- **Sviluppare la capacità di conoscenza di sé in relazione alle scelte future.**
  Il laboratorio accompagna gli studenti in un percorso di auto-riflessione guidata.
- **Stimolare il pensiero critico e l'interpretazione degli output dell'intelligenza artificiale.**
  All'interno del tool sono previsti momenti che invitano gli studenti a interrogare e mettere in discussione i risultati generati dall'AI.
- **Promuovere un uso responsabile, etico e non passivo della tecnologia.**
  L'intelligenza artificiale è impiegata per porre domande di approfondimento, stimolando gli studenti a rendere più specifico il proprio pensiero.
- **Favorire il confronto, il dialogo e la partecipazione all'interno del gruppo classe.**
  La condivisione degli output finali permette agli studenti di conoscere meglio i compagni, mettendo in relazione interessi, attitudini e punti di vista diversi, creando uno spazio di dialogo e ascolto reciproco.
- **Fornire ai docenti materiali e spunti replicabili nella didattica curriculare.**
  La struttura del laboratorio, indipendentemente dai contenuti, può essere adattata a diverse discipline, offrendo ai docenti strumenti per conoscere meglio gli studenti e personalizzare la didattica.

### Iniziativa

L'iniziativa propone un laboratorio esperienziale rivolto agli studenti, pensato come supporto all'orientamento e alla conoscenza di sé in un momento chiave del loro percorso scolastico.
Attraverso una metodologia di learning by doing, gli studenti partecipano attivamente a un percorso guidato che utilizza l'intelligenza artificiale come strumento di riflessione e non come sistema decisionale.

Il laboratorio offre un'esperienza pratica in cui gli studenti generano contenuti basati sui propri interessi, attitudini e curiosità, utilizzando uno strumento digitale progettato appositamente per garantire la privacy e il rispetto delle normative vigenti.

L'esito del laboratorio è un output visivo e sintetico, che assume la forma di un poster personale: una "bussola" concettuale che aiuta gli studenti a orientarsi rispetto alle proprie inclinazioni e alle scelte future. Il percorso si conclude con un momento di restituzione collettiva durante il quale i materiali prodotti* vengono discussi e messi in relazione, favorendo il confronto e la partecipazione attiva del gruppo classe.

**Scansione temporale dell'attività (2 ore)**

- 30 minuti – momento introduttivo a schermo: presentazione del percorso, delle modalità di lavoro e del ruolo dell'intelligenza artificiale come strumento di riflessione.
- 1 ora – attività individuale online sul tool dedicato, articolata in micro-attività guidate per mantenere alta la concentrazione e stimolare un processo riflessivo progressivo.
- 30 minuti – restituzione finale collettiva: condivisione degli output a schermo oppure nello spazio fisico attraverso poster personali, stampabili in loco qualora i dispositivi PC dell'aula siano collegati a una stampante.

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

**I materiali prodotti al termine dell'attività possono essere scaricati dagli studenti sulla propria chiavetta personale e inviati al docente responsabile dal personale che conduce l'attività.*

# A MICROFONO APERTO

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Primaria: IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula che consenta il lavoro in gruppi
- Collegamento internet
- Videoproiettore e lavagna LIM

**SPESE DI TRASFERTA**
Le spese di trasferta per il raggiungimento degli studi di Radio K dove si svolgeranno le ultime 2 ore di attività sono a carico dell'Istituto Scolastico.

## Obiettivi
- Competenze di cittadinanza: sviluppare pensiero critico su tematiche di attualità, imparare a documentarsi e verificare le fonti, lavorare in gruppo verso un obiettivo comune, esprimere opinioni argomentate e rispettare punti di vista diversi.
- Competenze comunicative: sviluppare capacità di espressione orale e scritta, imparare tecniche di storytelling e narrazione audio, acquisire consapevolezza nell'uso della voce come strumento comunicativo, sviluppare competenze di public speaking.
- Competenze creative: stimolare la creatività nella costruzione di contenuti originali, sviluppare capacità di sintesi e organizzazione delle idee, imparare ad adattare i contenuti al linguaggio radiofonico.
- Comprendere le fasi di realizzazione di un prodotto multimediale (podcast).

## Iniziativa
Il progetto guida gli studenti nella creazione di un podcast, sviluppando competenze di cittadinanza attiva, comunicazione e lavoro di gruppo. Attraverso tre fasi, gli studenti scelgono temi di attualità, ricercano informazioni, scrivono testi e imparano tecniche di storytelling e lettura espressiva.
Il percorso si conclude con un'esperienza in uno studio radio, dove gli studenti registrano il podcast, dando voce alle proprie idee e riflessioni.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
**Voce Radio Kolbe APS**
Referente: Thomas Paparella
Telefono: 0425 1752316 int.5
Email: redazione@radiokappa.it
Web: www.radiokappa.it

# NETAWARE

## Consapevolezza dei rischi del digitale

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado

**Classe**
Primaria: V
Secondaria di primo grado: I, II, III

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula che consenta lo spostamento dei banchi e delle sedie
- Cassa amplificatrice e relativo cavo
- Connessione a Internet
- LIM o videoproiettore e relativo cavo
- Tablet o altro dispositivo digitale (uno per gruppo di alunni) solo per certe attività

**L'iniziativa è realizzata da**
**"Centro per la Formazione e la Consulenza della Coppia e della Famiglia"** gestore del:
**"Consultorio familiare socio-educativo di Rovigo – CFSE"**
Referente: Enrica Cusin
Telefono: 3664447007
Email: formazionecfse@gmail.com
Web: centrofamiglia.info

**Obiettivi**
- Favorire la comprensione dei rischi e delle opportunità digitali
- Promuovere l'utilizzo consapevole e responsabile delle nuove tecnologie
- Rafforzare le competenze necessarie per gestire in modo appropriato contenuti illegali, inadeguati o potenzialmente pericolosi.
- Aumentare la consapevolezza sui temi quali comportamenti a rischio, inclusi i reati digitali
- Promozione del benessere psicologico digitale, incentivando un rapporto sano con le tecnologie
- Imparare ad adottare strategie efficaci per la tutela della propria privacy e della sicurezza personale

**Iniziativa**

**Scuola Primaria: classe V**
Relazioni reali e virtuali: attraverso attività esperienziali, letture animate, discussioni e brevi video, gli alunni riflettono su come cambiano le relazioni nel digitale, sulle dinamiche del cyberbullismo e sulla comunicazione rispettosa online.
Tutela Privacy, sicurezza digitale: dopo un breve video introduttivo, gli alunni lavorano in piccoli gruppi per riconoscere contenuti neutri, inappropriati o rischiosi da condividere online. La classe conclude con una riflessione collettiva per definire semplici regole di tutela della privacy.
Opportunità e limiti del digitale: partendo dalla condivisione delle proprie abitudini digitali, gli alunni scoprono le differenze tra app e social e riflettono sui loro utilizzi quotidiani.

**Scuola secondaria di primo grado**
**Classe I**
Identità digitali e social: con materiali dedicati, gli alunni rappresentano la propria identità digitale e, tramite video e role play, riflettono su come i social influenzano la percezione di sé e le relazioni reali, sviluppando maggiore consapevolezza e senso critico.
Cybersecurity: a partire da uno stimolo video, gli alunni sperimentano attività che simulano il punto di vista dei "ladri di dati". Attraverso momenti di confronto, imparano a riconoscere informazioni rischiose e a costruire profili digitali più sicuri.
Web-reputation: dopo un breve video, in piccoli gruppi si analizzano situazioni realistiche di condivisione online.

**Classe II**
Relazioni virtuali rischiose: attraverso l'uso dei tablet, gli alunni raccolgono informazioni e creano una breve presentazione sui principali fenomeni relazionali a rischio online.
Scherzo o reato?: analizzando simulazioni di contenuti digitali, gli alunni imparano a distinguere tra comportamenti corretti, azioni inopportune e reati online. L'attività li guida a individuare condotte protettive per tutelare sé e gli altri.
Bolle di informazione: divisi in gruppi, gli alunni partecipano ad attività esperienziali e momenti di dibattito per comprendere come informazioni parziali o polarizzate possano influenzare il pensiero e limitare il ragionamento critico.

**Classe III**
Fake news: attraverso una escape box dedicata alle notizie false, gli alunni risolvono enigmi per riconoscere contenuti ingannevoli. L'attività favorisce collaborazione, analisi critica e capacità di distinguere informazioni attendibili da quelle manipolate.
Digital Body: con attività creative ed esperienziali, la classe riflette sugli ideali di corpo proposti online e sui pregiudizi digitali, promuovendo consapevolezza e pensiero critico rispetto ai modelli presenti in rete.
Cyberbullismo: attraverso un'attività cinestetica, gli alunni individuano i principali reati digitali.

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

# OLTRE LO SCHERMO

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri di 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula scolastica
- Lavagna LIM o videoproiettore
- Connessione internet
- Possibilità di usare smartphone o tablet personali per attività interattive

**L'iniziativa è realizzata da**
FONDAZIONE ENAIP VENETO I.S.
Referente: Ester Bazzan
Telefono: 3487100681
Email: ester.bazzan@enaip.veneto.it
Web: www.enaip.veneto.it

## Obiettivi
- Riflettere su come vengono usati i social e gli strumenti digitali, per diventare utenti più consapevoli, creativi e attivi
- Capire cosa significa tutelare la propria privacy online e gestire la propria identità digitale
- Diventare cittadini digitali più responsabili e partecipativi
- Riconoscere il bullismo e il cyberbullismo nelle loro diverse forme, capire chi coinvolgono e quali conseguenze hanno
- Imparare a rispondere alle dinamiche di esclusione e violenza online, invece di subirle o ignorarle
- Sviluppare il pensiero critico per valutare le fonti e orientarsi in un ecosistema informativo sempre più complesso

## Iniziativa
I ragazzi di oggi sono nativi digitali, ma non per questo sanno sempre come navigare online in modo sicuro e consapevole. Sanno usare i social, ma faticano a proteggere la propria privacy. Sanno cos'è il cyberbullismo, ma non sempre riconoscono quando ne sono coinvolti. Sanno che esistono le fake news, ma spesso non hanno gli strumenti per smascherarle.

**Oltre lo schermo** è un percorso laboratoriale in tre incontri che affronta questi temi – identità digitale e privacy, bullismo e cyberbullismo, disinformazione e Intelligenza Artificiale – a partire dall'esperienza concreta degli studenti, con metodologie partecipative che favoriscono il confronto, la riflessione e lo sviluppo di competenze spendibili nella vita di tutti i giorni.

### I Incontro – Privacy, identità digitale e uso consapevole dei social media
Gli studenti esplorano cosa significa gestire la propria identità online e proteggere dati, relazioni e reputazione digitale. A partire da situazioni concrete, individuano i comportamenti utili a tutelarsi e vengono introdotti al tema della violenza in rete, che verrà approfondito nell'incontro successivo.

### II Incontro – Bullismo e cyberbullismo
Attraverso il confronto tra pari e l'analisi di comportamenti reali, gli studenti imparano a riconoscere le diverse forme di bullismo online e offline, i ruoli coinvolti e le conseguenze sul benessere delle persone. L'obiettivo non è solo la consapevolezza, ma lo sviluppo di risposte concrete e orientate all'empatia.

### III Incontro – Fake news, disinformazione e Intelligenza Artificiale
L'incontro affronta la diffusione delle fake news e il ruolo dell'IA nella produzione e amplificazione di contenuti falsi. Attraverso attività di analisi su notizie reali e simulate, gli studenti mettono alla prova le competenze acquisite e sviluppano maggiore autonomia nel valutare fonti e contenuti.

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
- Lavagna LIM

**L'iniziativa è realizzata da**
Fondazione Nervo Pasini - Cucine Economiche Popolari
Referente: Suor Albina Zandonà - Marco Rosso
Telefono: 3755088476
Email: marco.rosso@fondazionenervopasini.it
Web: www.fondazionenervopasini.it

## Obiettivi
- Sviluppare 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 sé 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.

La merenda prevista al termine dell'attività potrà essere adattata in base alle eventuali allergie, intolleranze o specifiche esigenze alimentari degli studenti coinvolti. Qualora il regolamento dell'Istituto o particolari condizioni organizzative non consentissero lo svolgimento della merenda condivisa, i dolcetti preparati potranno essere destinati alle Cucine Economiche Popolari, rafforzando il valore educativo, sociale e solidale dell'iniziativa.

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

# DALLA MUSICA ALLE PAROLE: ASCOLTARE, COMPRENDERE, STARE IN RELAZIONE

## Percorso educativo sui linguaggi musicali, sociali e digitali

**Scuola**
Secondaria di primo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: I, II, III

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri di 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula
- Lavagna LIM o videoproiettore con schermo e collegamento audio
- Collegamento internet
- Materiale di scrittura per la compilazione del quaderno di progetto

**L'iniziativa è realizzata da**
SWEET BASIL APS
Referente: Francesca Viero - Michele Dallaporta
Telefono: 3472772564
Email: info@sweetbasil.it
francescaviero@hotmail.com
Web: www.sweetbasil.it

### Obiettivi
- Sviluppare competenze relazionali, sociali e digitali attraverso il linguaggio musicale
- Favorire il rispetto delle differenze e il dialogo tra pari
- Promuovere la capacità di ascolto, confronto e riflessione critica
- Sensibilizzare sui temi dell'inclusione, delle disparità di genere e dei pregiudizi culturali
- Stimolare un utilizzo consapevole dei linguaggi della comunicazione e dei media
- Rafforzare la consapevolezza del rapporto tra comunicazione, responsabilità e convivenza civile

### Iniziativa
Il laboratorio utilizza la musica come strumento educativo per affrontare temi legati alle relazioni, all'inclusione sociale, alla cittadinanza digitale e alla costruzione dell'identità personale e collettiva.

Attraverso l'ascolto guidato e l'analisi di brani musicali e materiali audiovisivi, gli studenti vengono accompagnati a riflettere sui messaggi trasmessi dai linguaggi contemporanei, sulle dinamiche di inclusione ed esclusione, sui pregiudizi culturali e sul valore del rispetto reciproco. Particolare attenzione viene dedicata alla microstoria musicale, alla storia locale, alla valorizzazione della figura femminile nella cultura musicale e all'analisi critica di stereotipi e modelli comunicativi.
Il percorso utilizza, a titolo esemplificativo, materiali legati ad autori quali Fabrizio De André, Bob Dylan, John Lennon, The Clash, Eminem e Tupac, scelti per la loro capacità di affrontare temi sociali, culturali e relazionali attraverso linguaggi differenti e vicini alla sensibilità delle nuove generazioni.

La metodologia di lavoro si sviluppa attraverso quattro fasi complementari:
- ascolto e analisi guidata di brani musicali e contenuti audiovisivi;
- confronto e riflessione condivisa sui temi emersi;
- produzione individuale o di gruppo di testi, idee, elaborati o contenuti digitali;
- restituzione e condivisione finale all'interno del gruppo classe.

Ogni studente utilizza un quaderno di progetto personale nel quale annotare idee, emozioni, riflessioni e contenuti emersi durante il percorso.
L'approccio è laboratoriale e partecipativo: gli studenti non si limitano ad ascoltare e discutere, ma vengono coinvolti nella costruzione attiva di una semplice restituzione finale (podcast, ipertesto, presentazione, elaborato multimediale o altro contenuto digitale), attraverso la quale rielaborare i temi affrontati e dimostrare la comprensione del lavoro svolto.

### Percorsi
Primo incontro: "Musica, identità e ascolto", dedicato all'ascolto guidato e alla riflessione su identità, differenze e relazioni.
Secondo incontro: "Musica, genere e relazioni", dedicato all'analisi di stereotipi, disparità di genere e modelli comunicativi.
Terzo incontro: "Rielaborare e restituire", dedicato alla produzione di un semplice elaborato finale (ipertesto, podcast, presentazione o contenuto audiovisivo) e alla condivisione delle riflessioni maturate durante il percorso.
L'iniziativa prevede la presenza di un formatore e di un tutor educativo di Sweet Basil APS per garantire il coinvolgimento attivo degli studenti e l'attenzione alle dinamiche relazionali del gruppo classe.

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

# PROGETTO UNICITÀ

## Favorire la consapevolezza di sé nella relazione con gli altri

**Scuola**
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Infanzia: I, II, III
Primaria: I, II, III, IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Massimo 25 studenti

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri di due ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Lavagna LIM (o in alternativa videoproiettore e casse audio)
- Collegamento internet
- Penne
- Colori
- Fogli bianchi
- Forbici
- Colla o scotch

**Obiettivi**
- Favorire la consapevolezza delle proprie fragilità e dei propri punti di forza
- Sensibilizzare studenti e insegnanti al tema delle differenze individuali e dell'unicità
- Costruire il "gruppo inclusivo" in cui ognuno porta ricchezza grazie alle proprie caratteristiche
- Accogliere le differenze e le potenzialità individuali di ciascuno
- Rispettare modalità e tempi di apprendimento diversi a scuola
- Assicurare pari opportunità formative a tutti gli alunni
- Sostenere la dignità di ciascuno e il rispetto per gli altri
- Incentivare l'altruismo, il dialogo e la solidarietà
- Valorizzare le differenze per trasformarle in risorse
- Favorire l'inserimento di ogni individuo all'interno dei gruppi di pari

**Iniziativa**
Lavorare su di sé fin dall'infanzia rappresenta per gli studenti un fattore di protezione e di cura verso gli adulti che saranno. L'originalità di questo progetto sta nel favorire la riflessione sulle proprie caratteristiche personali, ragionando sui propri punti di forza e sulle proprie fragilità.

Attraverso attività esperienziali e laboratoriali, gli studenti avranno l'occasione di acquisire una prima consapevolezza delle proprie caratteristiche e del proprio modo di relazionarsi con gli altri.

Partendo dalla complessità e dalle diversità presenti in natura, gli studenti coglieranno il parallelismo con loro stessi per poi costruire una propria cassetta degli attrezzi che darà loro gli strumenti per affrontare il mondo e le sfide future.

Quale contesto più della scuola può rappresentare al meglio il tema della complessità e della ricchezza portata dalla diversità; favorire questa riflessione aiuta a rendere ogni gruppo classe, compresi gli insegnanti, più coeso e inclusivo.

L'iniziativa sarà rivolta alla classe e partirà proprio dagli interessi degli studenti utilizzando albi illustrati, materiali da costruire e attività in movimento.

Nel primo incontro gli alunni saranno guidati a comprendere il parallelismo tra personaggi preferiti, animali, ecc. e loro stessi con i punti di forza e di debolezza che li accomunano, mentre nel secondo realizzeranno una carta d'identità personale con le proprie risorse e fragilità, materiale che poi gli studenti potranno conservare assieme ad una simbolica cassetta degli attrezzi per ricordare in futuro questa esperienza.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
Fondazione Diversity Life ETS
Referente: Elisabetta Pistorello
Telefono: 3935573770
Email: progetti@diversitylife.org
Web: www.viviautismo.org

# CONOSCI GLI ALPACA

**Scuola**
Infanzia
Primaria

**Classe**
Infanzia: I, II, III
Primaria: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 1 ora

**Necessità tecniche**
- Spazio esterno di circa 50 mq nel giardino o cortile scolastico
- Panche o sedie per far sedere alunni e alunne

**SPESE DI TRASFERTA**
Le spese di trasferta sono a carico dell'Istituto Scolastico.

**L'iniziativa è realizzata da**
Associazione Pop Corner ETS
Referente: Marco Siciliani
Telefono: 0444636597
Email: direzione@popcorner.academy
Web: www.naturapop.it - www.scuolapop.net - www.popcorner.academy

## Obiettivi
- Aiutare i bambini a riconoscere ed esprimere le proprie emozioni.
- Sviluppare empatia e rispetto verso gli animali e le persone.
- Favorire comportamenti collaborativi e di aiuto reciproco.
- Introdurre in modo semplice il concetto di diversità culturale.
- Stimolare l'ascolto, il dialogo e il confronto guidato.
- Favorire la continuità con la didattica curriculare e la replicabilità delle attività.

## Iniziativa
Il progetto è un laboratorio educativo esperienziale, pensato per promuovere educazione relazionale, sociale e multiculturale attraverso l'incontro diretto con gli alpaca.
L'alpaca, animale mite e curioso originario delle Ande, diventa un mediatore educativo capace di facilitare l'espressione delle emozioni, il rispetto delle regole, l'ascolto reciproco e la collaborazione.
L'esperienza diretta con l'animale permette ai bambini di apprendere facendo, sperimentando in modo concreto cosa significa stare in relazione con un altro essere vivente e con il gruppo.
Il laboratorio valorizza il gioco, la narrazione e l'esperienza sensoriale, favorendo l'inclusione, la partecipazione attiva e la costruzione di un clima di classe positivo.

## Struttura dell'attività
**Fase 1 – Incontro e osservazione**
I bambini osservano gli alpaca in un ambiente sicuro e protetto, guidati dall'operatore. Vengono stimolati a notare caratteristiche fisiche, movimenti e comportamenti dell'animale, utilizzando i sensi e formulando semplici ipotesi .
**Fase 2 – Racconto e scoperta**
Attraverso una narrazione coinvolgente, l'operatore racconta la storia dell'alpaca, il suo luogo di origine e alcuni aspetti della vita nelle Ande, favorendo una prima apertura verso culture e mondi lontani.
**Fase 3 – Cura e relazione con l 'animale**
I bambini, suddivisi in piccoli gruppi, partecipano ad attività pratiche di relazione e cura: contatto guidato con l'alpaca, pettinatura e pulizia del manto con spazzole e striglie. Preparazione e consegna dei sacchettini di fieno destinati agli alpaca
**Fase 4 – Emozioni in cerchio**
Su alcune balle di fieno vengono appoggiate le Emotion Card. Ogni bambino sceglie una carta che rappresenta l'emozione provata durante l'attività.
**Fase 5 – Conclusione e restituzione**
L'esperienza si conclude con un breve momento di restituzione collettiva, in cui l'operatore collega quanto vissuto ai temi della relazione, della collaborazione e del rispetto reciproco.

Metodologia didattica
Il laboratorio utilizza la metodologia del Learning by doing, adattata all'età dei bambini, attraverso: esperienza diretta e sensoriale, gioco educativo, attività pratiche, narrazione, dialogo guidato e momenti di riflessione condivisa. Le finalità e le modalità dell'intervento vengono condivise preventivamente con i docenti, per garantire coerenza con il percorso educativo.

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

# STRADE DI IMPEGNO SOCIALE

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri di 2 ore

**Necessità tecniche**
- Lavagna LIM
- Aula che consente disposizione in cerchio

**L'iniziativa è realizzata da**
**Centro Servizi Padova e Rovigo Solidali ODV**
Referente: Mario Polisciano
Telefono: 049 8686849 - 327 3663897
Email: mario.polisciano@csvpadovarovigo.org
Web: www.csvpadovarovigo.org

## Obiettivi
- Promuovere una cultura consapevole della cittadinanza attiva.
- Favorire la conoscenza e la valorizzazione del volontariato e del servizio alla comunità.
- Educare ai valori del rispetto, della solidarietà e della responsabilità individuale e collettiva.
- Rafforzare il senso di appartenenza e partecipazione alla comunità.
- Sviluppare competenze sociali, civiche e relazionali attraverso metodologie attive di apprendimento.

## Iniziativa
I partecipanti saranno coinvolti in esperienze concrete di analisi dei bisogni sociali, simulazioni di azioni di volontariato e progettazione di piccole iniziative solidali, sviluppando competenze sociali, civiche e relazionali. Attraverso discussioni, lavori di gruppo e momenti di restituzione collettiva, gli studenti saranno incoraggiati a esprimere opinioni, ascoltare punti di vista diversi e riflettere sul significato di impegno, responsabilità e partecipazione attiva.

## Percorsi
### Laboratorio 1 – Volontariato e Cittadinanza Attiva
Il laboratorio accompagnerà i partecipanti alla scoperta del valore del volontariato e della partecipazione attiva alla vita della comunità.
Le competenze acquisite saranno messe in pratica attraverso esperienze concrete di servizio e aiuto alla comunità.

### Laboratorio 2 – Il Servizio Civile: Crescere Attraverso l'Impegno
Il laboratorio sarà dedicato alla conoscenza del Servizio Civile come esperienza di crescita personale e cittadinanza attiva. Attraverso attività laboratoriali saranno stimolati a riflettere sul proprio ruolo nella costruzione del bene comune.

### Laboratorio 3 – Legalità e Mediazione dei Conflitti
Il laboratorio promuoverà la cultura della legalità, del rispetto delle regole e della convivenza civile. Attraverso giochi di ruolo, dibattiti e attività di gruppo, i partecipanti acquisiranno strumenti per riconoscere, affrontare e mediare i conflitti in modo costruttivo. Il percorso favorirà lo sviluppo del dialogo, dell'ascolto attivo e del rispetto delle diverse opinioni.

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

# IL POTERE DELLE PAROLE

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV e V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Lavagna LIM
- Collegamento internet

**L'iniziativa è realizzata da**
**Verifiche. Associazione di Studi Filosofici**
Referente: Claudia Cavaliere - Annapaola Varaschin
Telefono: 3468064122 - 3884050418
Email: ilpoteredelleparole.verifiche@gmail.com
Web: www.verificheonline.net

Quotidianamente i social media e i principali mezzi di comunicazione propongono modelli di discussione nocivi, nei quali la correttezza del ragionamento e il confronto con l'alterità lasciano il posto a scontri ideologici carenti sia dal punto di vista del rigore argomentativo, che da quello relazionale e umano. Si tratta di una prospettiva scoraggiante, che rafforza l'idea che tra posizioni diverse non siano possibili punti di incontro. È possibile immaginare un modello alternativo per condurre le discussioni in modo sano e, in senso più ampio, per relazionarsi a prospettive anche lontane da quelle di appartenenza? L'attività offre a studenti e studentesse gli strumenti per rispondere affermativamente.

Il percorso propone una riflessione critica sul potere delle parole, ovvero sul modo in cui la capacità di argomentare e la razionalità vengono messe in gioco nella vita di ogni giorno, attraverso un primo incontro di potenziamento della cosiddetta logica informale che sorregge le nostre argomentazioni, e un secondo incontro che stimoli studentesse e studenti alla consapevolezza del ruolo giocato in questo contesto dalle emozioni. Al cuore della nostra proposta c'è un'idea di razionalità "pratica", ovvero applicata, con la quale intendiamo l'uso che facciamo della ragione non soltanto nel produrre ragionamenti, ma anche nella gestione degli aspetti affettivi e relazionali che ai primi sono inevitabilmente intrecciati.

## Obiettivi

- Educare studentesse e studenti ad una buona pratica di dialogo, al fine di promuovere la capacità di vivere in modo costruttivo le relazioni, in conformità ai principi democratici di convivenza e rispetto reciproco.
- Potenziare le capacità di ragionamento e argomentazione, attraverso l'introduzione agli elementi fondamentali della logica informale.
- Promuovere la consapevolezza del coinvolgimento delle emozioni nella pratica dialogica.

Gli obiettivi saranno raggiunti alternando momenti di spiegazione, arricchiti da esempi concreti e spazi di confronto, a esercizi pratici in cui verrà richiesto alle/agli studenti di mettere alla prova le proprie capacità secondo la metodologia del learning by doing.

## Iniziativa

Il primo incontro fornisce gli strumenti necessari per una discussione corretta, mettendo a tema il ragionamento nelle sue caratteristiche generali, introducendo le diverse tipologie di ragionamento esistenti (deduzione, induzione, ecc.) e discutendo la loro appropriatezza rispetto ai diversi contesti della vita. Gli studenti impareranno quali sono gli elementi che determinano validità, bontà e forza di un ragionamento, e verranno introdotti alle principali fallacie.

Il secondo incontro allarga la prospettiva integrando la consapevolezza delle emozioni proprie e di chi abbiamo davanti come parte integrante di un confronto realmente arricchente.
Il ragionamento "vincente" non si rivelerà essere quello logicamente inattaccabile, bensì quello che include l'ascolto e la capacità di accogliere le istanze dell'altro.

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

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

# IN ALTRO MODO



**Scuola**
Primaria

**Classe**
Primaria: II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Pennelli di varie dimensioni;
- Bicchieri per l'acqua, piatti o tavolozze;
- Libero accesso all'astuccio dei bambini (matite, gomme, forbice).
- Aula dotata di banchi o superfici adatte per attività di pittura e ritaglio

**Obiettivi**
- Conoscere le biografie e le soluzioni tecniche adottate dai 3 artisti per superare i propri limiti fisici.
- Valorizzare l'espressione della propria unicità attraverso l'arte.
- Promuovere l'inclusione sociale.

**Iniziativa**

**1°: La vista e il corpo (Monet e Renoir)**

Monet
- Introduzione: La cataratta di Monet. Racconteremo come la sua visione sia diventata nebbiosa e ingiallita, privandolo di blu e verdi, con conseguenti opere virate su colori caldi e larghe pennellate sfumate.
- Discussione: "Cosa succede quando perdo un senso?". Dibattito su come compensare i limiti sensoriali.
- Laboratorio "Le Ninfee in Altro Modo": I bambini lavorano con occhiali filtranti gialli per alterare la percezione cromatica e creano le proprie Ninfee con colori caldi.

Renoir
- Introduzione e Discussione: "Quando le mani non aiutano". Renoir in tarda età, a causa dell'artrite, non muoveva correttamente le dita e si faceva legare i pennelli alle mani. Come usare il corpo in modo diverso? Introduzione ai linguaggi corporei.
- Laboratorio "Dipingere in Movimento": I bambini si legano il pennello alla mano e sperimentano uno stile fatto di colpi rapidi, brevi e vibranti, muovendo l'intero corpo.
- Condivisione finale: "Come mi sono sentito?" in entrambe le esperienze, raccolta delle riflessioni dei bambini.

**2°: La collaborazione e la visione (Matisse)**

Matisse
- Introduzione: "Disegnare con le forbici". Riflessione sull'adattamento: come si crea un'opera se costretti in sedia a rotelle, come Matisse? Era aiutato da assistenti che incollavano su tele le forme che lui ritagliava.
- Laboratorio "Gouaches Découpés": Lavoro di coppia per simulare la sinergia tra Matisse e i suoi assistenti.

**MOMENTO FINALE: Allestimento della mostra**

Discussione sulle tre esperienze vissute. I bambini, divisi in gruppi, preparano un allestimento creando dei cartelloni che raccolgono i lavori, con didascalie esplicative per la mostra finale, valorizzando i lavori e le riflessioni emerse durante il percorso.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
**Alia società cooperativa sociale**
Referente: Selene Segato
Telefono: 3474840793
Email: progettazione@aliacooperativa.it
Web: www.aliacooperativa.it

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

# LA MASCHERA DELLE EMOZIONI



**Scuola**
Primaria

**Classe**
Primaria: III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da 2 ore o in alternativa su richiesta 1 incontro da 4 ore (+ 1 ora di montaggio e 30 minuti per lo smontaggio)

**Necessità tecniche**
- Sala, aula grande, palestra
- Spazio performativo di almeno 3x4 mt + spazio per gli studenti seduti a terra frontalmente
- Accesso all'impianto elettrico


**L'iniziativa è realizzata da**
**Federico De Cassan**
Referente: Federico De Cassan
Telefono: 333 9206912
Email: federicodecassan@gmail.com
Web: https://www.instagram.com/federicodecassan/


**Obiettivi**
- Crescita motoria, cognitiva, linguistica, relazionale, emozionale nell'età evolutiva.
- Espressione corporea: capacità motoria, coordinazione, equilibrio, postura.
- Intelligenza emotiva: educazione emozionale, consapevolezza emozionale.
- Comunicazione: espressività verbale e non verbale.
- Immaginazione e creatività: improvvisazione e giochi di teatro.
- Facoltà psicorelazionali: gestione del conflitto attraverso tecniche di Role Playing.
- Storia dell'arte: la Commedia dell'Arte forma teatrale legata alla storia del territorio.

**Iniziativa**
La proposta prevede due fasi: una breve lezione/spettacolo sulle emozioni, con le maschere della Commedia dell'Arte e ispirata alla storia di Pinocchio e, a seguire, un laboratorio teatrale dedicato alle emozioni di base con utilizzo della maschera teatrale.

LEZIONE / SPETTACOLO "PINOCCHINO EROE SENZA MASCHERA".
La storia di Pinocchio è oramai una storia universale: la storia di un burattino che vuole diventare umano, di un bambino che diventa uomo. Nella lezione/spettacolo ad ogni personaggio di Collodi è assegnata una maschera, che ne esprime le emozioni predominanti. Ciascuna emozione di base trova così risonanza e vitalità in un personaggio della storia. Geppetto, Fata Turchina, Grillo parlante e gli altri, rappresentano le emozioni che esprimono la nostra umanità e che, nel racconto, hanno portato alla evoluzione del burattino in bambino.

WORKSHOP "ALLA SCOPERTA DELL'EMOZIONE PERDUTA".
Quanto sono importanti le emozioni in un mondo sempre più virtuale, digitale e artificiale? L'esigenza di valorizzarle, riconoscerle e comprenderle per averne il controllo nel rapporto con sé stessi e con gli altri e per una composizione pacifica dei conflitti, sono suggestioni dello spettacolo che trovano esperienza nel laboratorio. Gli alunni prepareranno così il corpo a indossare la maschera, quella neutra e poi quella teatrale, per vivere sulla propria pelle ed esprimere le emozioni che essa custodisce e rivela. Con divertimento, senza paura di svelarsi completamente o ansia da prestazione, protetti dal filtro della maschera. Il laboratorio si svolgerà attraverso una fase di riscaldamento con giochi di teatro, poi esercitazioni individuali con le maschere, infine, la creazione condivisa di piccole drammaturgie di conflitti vissuti nella quotidianità, per riconoscerne le emozioni che li animano, alla ricerca di una soluzione armonica.

*Il conflitto teatrale, come ci ricordava Brecht, è l'essenza stessa della drammaturgia teatrale, un confronto tra opposte istanze che crea sospensione, evoluzione, stimolo alla crescita, sia tra individui, gruppi, nazioni, sia all'interno del singolo individuo.* L'arte, la musica, il teatro, ricercano l'armonia.

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

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

# E GIOTTO CREÒ GLI ANIMALI



**Scuola**
Infanzia
Primaria

**Classe**
Infanzia: III
Primaria: I, II, III

**Numero studenti**
Una o più classi contemporaneamente fino ad un massimo di 50 studenti

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro con gli studenti: 50 minuti per la rappresentazione + 50 minuti per il laboratorio. Vanno calcolate: un'ora e trenta per il montaggio e 50 minuti per lo smontaggio.
1 incontro online con gli insegnanti che ne faranno richiesta alla compagnia
Numero massimo di insegnanti per incontro: 15

**Necessità tecniche**
- Aula o atrio o palestra con presa di corrente, dove ci stia la scenografia (5 metri di larghezza e 3,50 di profondità) e gli studenti che assistono
- Spazio per poter scaricare e caricare il materiale

**Obiettivi**
- Conoscere e far proprio l'articolo 9 della Costituzione: la Repubblica tutela il Patrimonio storico ed artistico della Nazione
- Diffondere presso i giovanissimi la conoscenza del Patrimonio storico ed artistico del proprio territorio
- Ipotizzare modi per proteggerlo e valorizzarlo
- Alimentare il senso del rispetto del bene pubblico

**Iniziativa**
L'UNESCO è un'agenzia delle Nazioni Unite. Nei suoi compiti c'è anche quello di tutelare i luoghi del pianeta considerati Patrimonio dell'Umanità. Tra questi troviamo il ciclo degli affreschi del trecento padovano. Noi abbiamo scelto per il presente progetto un luogo particolarmente emblematico: la Cappella degli Scrovegni, una delle mete predilette nelle uscite scolastiche. E un tema decisamente empatico per i bambini: gli animali che ne popolano il ciclo pittorico.

Un visitatore superficiale potrebbe non accorgersene nemmeno della loro presenza. Obiettivo del progetto, attraverso la narrazione artistica della storia di quest'opera, diviene così quello di stimolare la capacità di osservazione dei bambini, per far scoprire loro quei personaggi che sembrano quasi essersi intrufolati nei dipinti e che ancor oggi di lì ci osservano con semplicità. Partendo dal particolare degli animali apriremo gradatamente lo sguardo per cogliere la maestosità complessiva dei dipinti e la bellezza suggestiva della volta stellata.

La proposta è uno spettacolo che, grazie all'uso di mimica, materiali animati e suoni, risulta facilmente accessibile ad un giovane pubblico. Lo stile comunicativo divertente di cui si serve agevola la partecipazione emotiva, l'immaginazione e favorisce gli apprendimenti.
A seguire un laboratorio in cui gli studenti, utilizzando la metodologia del problem solving e con l'uso di materiali forniti dalla compagnia, elaboreranno, nel loro linguaggio, modi per far conoscere la Cappella degli Scrovegni e diffonderne la sua tutela. Il laboratorio sarà condotto dai due attori che hanno curato la rappresentazione, dividendo in due gruppi gli studenti ed utilizzando due aule scolastiche.

Per gli insegnanti è previsto un laboratorio online, della durata di un'ora e trenta, su come poter, in forma autonoma e coerente al progetto, rielaborare didatticamente i vari stimoli ricevuti.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
**I Fantaghirò A.P.S.**
Referente: Serena Fiorio
Telefono: 3482611352 - 3332594280
Email:fiorionardo@libero.it - info@fantaghiro.org
Web: www.fantaghiro.org

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



# 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 l'incontro con i docenti (o piattaforma online)
- Un'aula scolastica per il laboratorio con la classe

**SPESE DI TRASFERTA**
Spese di trasporto per partecipare al Concerto del Coro di Voci Bianche nell'Auditorium del Conservatorio di Padova o di Rovigo, secondo la provincia di appartenenza della scuola (spese a carico dell'Istituto Scolastico).

**L'iniziativa è realizzata da**
**Associazione Amici della Musica di Padova**
**Soggetti coinvolti: Coro di Voci Bianche - Maestri del Coro**
Referente: Filippo Juvarra
Telefono: 0498756763
Email: info@amicimusicapadova.org
Web: www.amicimusicapadova.org

### Obiettivi
- Conoscere la voce come strumento naturale ed espressivo
- Sviluppare l'ascolto reciproco e la consapevolezza del gruppo
- Acquisire le basi di un uso corretto della voce cantata (respiro, emissione, intonazione)
- Avvicinarsi alla musica attiva in età precoce
- Comprendere elementi essenziali del linguaggio musicale attraverso la pratica
- Conoscere il repertorio corale per voci bianche

### Iniziativa
Il progetto si articola in due incontri formativi e nella partecipazione a un concerto corale partecipativo che si terrà nel mese di MAGGIO 2027 a Padova e a Rovigo (secondo la provincia di appartenenza della scuola).

**1. Incontro formativo per i docenti**
**Durata:** 1,5 ore - **Modalità:** preferibilmente online (o in presenza)
Incontro rivolto agli insegnanti delle classi aderenti, finalizzato a fornire strumenti concreti per la preparazione del percorso in classe. L'incontro è tenuto dai **Maestri del Coro di Voci Bianche**, con specifica esperienza in ambito corale e formativo.

Contenuti:
- Introduzione al repertorio vocale proposto
- Indicazioni metodologiche per l'apprendimento dei brani
- Suggerimenti pratici per il lavoro vocale con i bambini

**2. Incontro laboratoriale con la classe**
**Durata:** 1,5 ore - **Luogo:** sede scolastica
Il Maestro del Coro di Voci Bianche conduce un laboratorio vocale con la classe e il docente di riferimento. È un laboratorio attivo, calibrato sull'età degli studenti e sul livello della classe.
Attività previste:
- Giochi vocali e di ascolto
- Esercizi di respirazione, emissione e intonazione
- Apprendimento e consolidamento dei brani scelti
- Preparazione alla partecipazione al concerto

**3. Concerto partecipativo a Padova**
**Durata:** circa 1 ora
**Luogo:** sede concertistica (Auditorium del Conservatorio) a Padova e a Rovigo
Ogni classe partecipa a **un solo concerto partecipativo**, insieme ad altre **2–3 classi**.
Caratteristiche del concerto:
- Presenza di un Coro di Voci Bianche
- Alternanza tra esecuzioni del Coro e partecipazione attiva delle classi
- Esecuzione congiunta dei brani preparati
- Interazione diretta tra maestri, coro e studenti
- Brevi momenti di guida all'ascolto e di contestualizzazione musicale

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

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



# MANI CHE CANTANO

## Musica, LIS e inclusione a scuola

**Scuola**
Primaria

**Classe**
Tutte le classi

**Numero studenti**
Massimo 20-25 studenti per incontro

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 2 ore per ciascuna scuola, dividendolo eventualmente (se si vuole coinvolgere più classi) in 2 turni da 1 ora ciascuno con massimo 20-25 studenti per turno

**Necessità tecniche**
- Aula sufficientemente ampia (palco o aula sgombra, non palestra)
- Sedie mobili
- Eventuale impianto audio di base (facoltativo)
- Lavagna LIM o proiettore
- Connessione internet

**Obiettivi**
- Far conoscere la metodologia dei Cori Mani Bianche come strumento educativo, artistico e inclusivo
- Sensibilizzare bambini e docenti ai temi dell'inclusione, della diversità e dell'accessibilità attraverso la musica
- Sviluppare la consapevolezza della voce e del corpo come strumenti di espressione
- Introdurre in modo ludico alcuni elementi base della Lingua dei Segni Italiana (LIS)
- Stimolare ascolto, cooperazione e lavoro di gruppo
- Offrire ai docenti spunti metodologici replicabili

**Attività**
Laboratorio esperienziale condotto da una specialista LIS e una vocalista. Dopo una breve introduzione alla metodologia dei Cori Mani Bianche e ai suoi valori, i partecipanti sperimentano semplici brani utilizzando voce, gesto, corpo e segni LIS attraverso attività ludiche e partecipative.
Il laboratorio si conclude con una breve restituzione finale, eventualmente aperta ai genitori.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
Nova Symphonia Patavina APS
Referente: Davide Fagherazzi, Carolina Boncoddo, Sara Fanin
Telefono: Davide Fagherazzi: 340.6885089
Carolina Boncoddo: 349.8824132
Sara Fanin: 349.3295151
Email: info@novasymphoniapatavina.it
Web: www.novasymphoniapatavina.it

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



# L'ODISSEA DEI BAMBINI

## Percorso sensoriale nel teatro per ragazzi

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado

**Classe**
Primaria: I,II,III,IV,V
Secondaria di primo grado: I

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Spazio libero da banchi e sedie, sufficientemente ampio da permettere il movimento degli studenti e la disposizione in cerchio, preferibilmente oscurato
- Collegamento internet

**SPESE DI TRASFERTA**
Le classi che desiderano partecipare allo spettacolo presso Il Teatro Studio di Rovigo dovranno provvedere alle spese per la trasferta. Si ricorda che è possibile sostituire la trasferta con un terzo incontro laboratoriale in classe.

**Obiettivi**
- Favorire lo sviluppo del pensiero critico e la capacità di analisi attraverso la condivisione dei pensieri e il confronto con gli altri.
- Promuovere il valore pedagogico del teatro nella formazione dei giovani.
- Favorire il dialogo e lo scambio di saperi tra insegnanti, allievi e professionisti del mondo teatrale.
- Stimolare la curiosità dei bambini e la progettualità degli insegnanti.
- Diffondere una nuova pedagogia dello spettatore che educhi, fin dall'infanzia, ad una fruizione attiva e consapevole dell'opera d'arte.

**Iniziativa**
L'Odissea di Omero può essere considerata la fonte diretta delle favole che hanno attraversato la nostra cultura occidentale, oltre che l'infanzia di tutti. Il mito di Odisseo racchiude alcuni elementi fondanti nella crescita di un bambino: la paura, il coraggio, l'intelligenza come strumento per superare le difficoltà, la fiducia verso sé stessi e gli altri, l'avventura, il rapporto tra libertà e protezione materna, tra indipendenza e desiderio di una casa a cui tornare.
Il percorso proposto dal Lemming vuole condurre i partecipanti ad incontrare L'Odissea e i temi in essa contenuti attraverso un coinvolgimento attivo. Attraverso la partecipazione a diversi incontri laboratoriali e allo spettacolo L'ODISSEA DEI BAMBINI, studenti e insegnanti si ritroveranno immersi in un percorso sensoriale di cui saranno protagonisti attivi. In particolare, attraverso la stimolazione sensoriale, il percorso messo in atto dallo spettacolo porterà gli alunni a diventare effettivamente Odisseo e a vivere in prima persona le avventure dell'eroe omerico, esperendo così sulla propria pelle le emozioni, le dinamiche e gli incontri narrati nel poema.

Le attività previste dal progetto sono:
- Un primo incontro laboratoriale introduttivo da svolgere a scuola, in cui verrà raccontata la storia dell'Odissea e verranno proposti alcuni esercizi.
- Una trasferta presso il Teatro Studio di Rovigo per partecipare allo spettacolo "L'Odissea dei bambini. Viaggio nel teatro per 20 bambini di tutte le età". Lo spettacolo prevede l'accesso di una classe alla volta e il coinvolgimento drammaturgico e sensoriale degli studenti e degli insegnanti partecipanti. Nel caso in cui la scuola non possa realizzare la trasferta, verrà realizzato un incontro spettacolare in classe.
- Un incontro laboratoriale conclusivo in cui verranno proposti alcuni esercizi tratti dal metodo di lavoro della Compagnia *I cinque sensi dell'attore*.

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

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

# MANI NELLA STORIA PER VIVERE IL PASSATO

## Percorsi e laboratori archeologici

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado

**Classe**
Primaria: I,II,III,IV,V
Secondaria di primo grado: I,II,III

**Numero studenti**
2 classi contemporaneamente

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro da 3 ore

**SPESE DI TRASFERTA**
Le spese di trasporto per/da Aliparco Sentieri di Storia sono a carico dell'Istituto Scolastico partecipante. È disponibile un parcheggio interno anche per un autobus.

**L'iniziativa è realizzata da**
**Associazione Alisolidali Odv presso:**
**"Aliparco Sentieri di Storia"**
in Via Bernardino Telesio ,25
Zona Crocefisso, Padova
Referente: Arch. Guido Barbieri
Telefono: 352 0959597
Email: aliparco@alisolidali.it
Web: www.alisolidali.it

### Obiettivi

- Sviluppare competenze pratiche e manuali mediante l'archeologia sperimentale e imitativa
- Comprendere l'evoluzione tecnologica e culturale dei periodi storici affrontati a scuola
- Scoprire il patrimonio archeologico del territorio e il rapporto tra Uomo antico e ambiente
- Stimolare il pensiero critico e il metodo scientifico attraverso l'osservazione sperimentale
- Potenziare competenze trasversali: lavoro di gruppo, abilità manuali, autostima, capacità relazionali
- Sviluppare consapevolezza ecologica e della tutela del patrimonio culturale e naturale
- Integrare e approfondire i contenuti curricolari (storia, geografia, scienze, arte, educazione civica)

### Iniziativa

L'esperienza si articola in tre momenti principali ed inizia con l'accoglienza presso Aliparco Sentieri di Storia, situato a Padova in Via Bernardino Telesio n.25 zona Crocefisso.

1. Visita guidata: gli operatori guidano i ragazzi alla scoperta dei reperti originali (epoca romana e medievale) e delle riproduzioni archeologiche esposte in vetrina (dal Paleolitico Superiore all'Età del Ferro). Durante la visita vengono illustrate le tecniche antiche attraverso dimostrazioni pratiche (scheggiatura della pietra, lavorazione dell'argilla, etc.), visione di brevi video didattici contestualizzanti e una passeggiata nell'area naturalistica di Aliparco per osservare il rapporto tra le comunità antiche e l'ambiente.

2. Merenda: pausa per il riposo e la condivisione, momento educativo di convivialità.

3. Laboratorio didattico: i ragazzi sperimentano direttamente una o più tecniche antiche (lavorazione dell'argilla, scheggiatura della pietra, intreccio di fibre, tiro con l'arco, tessitura, dimostrazione sbalzo del rame e accensione fuoco preistorico ecc.) o il lavoro dell'archeologo con lo scavo archeologico simulato. Le attività sono calibrate in base all'età dei partecipanti e ai contenuti affrontati a scuola, permettendo a ogni partecipante di comprendere concretamente come gli antichi realizzavano i loro strumenti e oggetti quotidiani.

### Percorsi

Le attività didattiche sono calibrate sulla base dell'età e in coerenza con quanto stanno studiando in classe. In tutti i percorsi gli operatori didattici contestualizzano storicamente e ambientalmente le attività mostrando come le comunità antiche vivessero, si adattassero o sfruttassero l'ambiente. I materiali e gli attrezzi sono forniti da Aliparco e i docenti ricevono schede didattiche per approfondimenti in classe. L'iniziativa integra learning by doing, osservazione scientifica ed educazione ambientale.

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

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

# CONNESSIONI IN SCENA



**Scuola**
Secondaria di primo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: I, II, III

**Numero studenti**
Intera classe o più classi contemporaneamente

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri di 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula scolastica o spazio polifunzionale idoneo al movimento, con sedie facilmente spostabili
- Eventuale lavagna o LIM

**L'iniziativa è realizzata da**
SIPARIO APS
Referente: Ferrari Daniele
Cellulare: 340 3949729
Email:daniele@siparioaps.It
Web: www.siparioaps.it

**Obiettivi**
- Sensibilizzare gli studenti sul tema del cyberbullismo, delle dinamiche di gruppo e delle responsabilità individuali e collettive nei contesti online.
- Promuovere empatia, ascolto e rispetto reciproco attraverso l'esperienza teatrale e il confronto diretto tra pari.
- Stimolare una maggiore consapevolezza dell'identità digitale e del rapporto tra dimensione virtuale e relazioni reali.
- Offrire ai docenti strumenti di osservazione e riflessione utili a integrare i contenuti del progetto nella didattica curricolare e nell'educazione civica.
- Incentivare la partecipazione attiva degli studenti attraverso metodologie esperienziali basate sull'imparare facendo.

**Iniziativa**
Il progetto utilizza il linguaggio del teatro come strumento esperienziale per affrontare i temi del cyberbullismo, dell'uso dei social media e della costruzione dell'identità digitale tra i ragazzi della scuola secondaria di primo grado.

Attraverso una metodologia basata sul learning by doing, gli studenti vengono coinvolti in attività pratiche di gioco teatrale, improvvisazione e creazione di micro-scene ispirate a situazioni reali della vita online: chat, commenti, esclusioni, dinamiche di gruppo, relazioni virtuali e reali. Il teatro diventa così uno spazio protetto e non giudicante in cui sperimentare ruoli, emozioni e punti di vista diversi, favorendo l'empatia e il pensiero critico.

Il progetto pone particolare attenzione al tema dell'identità digitale e alle "maschere" che spesso vengono indossate nei contesti virtuali, stimolando una riflessione consapevole sul rapporto tra immagine online, responsabilità personale e relazioni sociali.

I docenti della classe sono coinvolti attivamente durante il percorso, partecipando ai momenti di osservazione, confronto e restituzione, al fine di favorire una condivisione delle finalità educative dell'iniziativa e una possibile integrazione dei contenuti nella didattica curricolare, in particolare nell'ambito dell'educazione civica e digitale.

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

# VOLARE

## Storia, scienza, tecnica

**Scuola**
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado

**Classe**
Tutte le classi

**Numero studenti**
Classe singola (massimo 30 studenti)

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

**Necessità tecniche**
- Aula con cattedra
- Eventuale presenza di lavagna LIM o videoproiettore

**L'iniziativa è realizzata da**
Air Museum sas
(Castello di San Pelagio - Museo del Volo)
Referente: Alessandro Lazzaro
Telefono: 049 9125008 - 346 8074078
Email: amministrazione@castellodisanpelagio.it
Web: www.castellodisanpelagio.it

### Obiettivi
- Educazione scientifica e tecnologica: trasmettere contenuti scientifici e tecnici in modo interattivo, evidenziando le leggi fisiche del volo e la loro applicazione nella vita quotidiana e nella tecnologia.
- Sviluppo di abilità manuali e pensiero critico: stimolare la realizzazione di modelli per favorire l'osservazione, la sperimentazione e la riflessione.
- Consolidamento delle conoscenze applicate: esperimenti pratici per comprendere aerodinamica, pressione dell'aria e luce, promuovendo l'apprendimento attraverso la costruzione e la simulazione.
- Sviluppo della collaborazione: favorire il lavoro di gruppo nella progettazione e realizzazione di modelli, migliorando le competenze sociali e comunicative.
- Integrazione storica e scientifica: offrire una visione integrata della storia del volo, dalle prime scoperte alle applicazioni moderne in aeronautica e spazio.

### Iniziativa
L'iniziativa supporta e approfondisce l'attività didattica di insegnamento. Ogni incontro avrà una parte teorica sull'evoluzione delle "macchine volanti" e sui "protagonisti" della storia del volo umano e una pratica per offrire una migliore comprensione dell'argomento attraverso attività sperimentali e manuali. In sintesi, l'iniziativa punta a fornire agli studenti una base scientifica, stimolando curiosità e riflessione attraverso attività pratiche e giochi STEM.

### Percorsi
Uno a scelta, in base al grado scolastico.

**Infanzia**
*1. DECOLLO, VOLO E ATTERRO* (STEM, movimento,aria, volo)
Con la storia di Paolino e Leo incontriamo i protagonisti del volo con un gigante libro illustrato. Scopriamo con divertenti esperimenti come si realizza il sogno di volare e realizziamo un elicottero.
*2. LE ALI DEI SOGNI* (volo, aria, storia) Incontriamo i protagonisti della storia del volo, realizziamo un coloratissimo aquilone e facciamolo volare tutti insieme nel giardino della scuola!

**Primaria**
*1. VOLARE E SPERIMENTARE* (STEM, movimento, aria, volo)
Accompagnati da una hostess-guida "imbarchiamoci"nella storia del volo per poi diventarne protagonisti noi stessi: sperimentiamo le leggi fisiche dell'aerodinamica e costruiamo un razzo.
*2. DAL CIELO ALLE STELLE* (astronomia, fisica, luce, volo)
Scopriamo i princìpi del volo che hanno permesso all'uomo di conquistare il cielo e lo spazio. Cosa c'è nell'universo? Le stelle ci guidano senza farci perdere l'orientamento! Costruiamo un modello di Sistema Sole-Terra-Luna per simulare i movimenti di rotazione e rivoluzione dei corpi celesti.

**Secondaria di primo grado**
*1. OFFICINA DEL VOLO* (STEM, fisica, aria, volo, pressione,tinkering, storia)
Ripercorriamo la storia del volo e, attraverso un percorso sulla fisica dei fluidi ricco di esperimenti e prove pratiche, comprendiamo le forze che stanno alla base del volo e costruiamo una macchina volante.
*2. CIELI LUMINOSI* (astronomia, luce, colori, ottica, volo, storia)
Scopriamo i princìpi del volo che hanno permesso all'uomo di conquistare il cielo e lo spazio. Cosa c'è nell'universo? È la luce che ci permette di conoscere le stelle, le nebulose e i pianeti.

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

# IN-FORMA

## Alleniamo il pensiero critico

**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Primaria: IV, V
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da due ore ciascuno

**Necessità tecniche**
In base al percorso scelto
- Lavagna LIM
- Pc per gruppi di studenti (1 pc per 3-4 studenti)

**L'iniziativa è realizzata da**
Associazione Alumni Scuola Galileiana di Studi Superiori
Referente: Leone Cesare Cimetta
Telefono: 375 5650798
Email: info@alumniscuolagalileiana.it
Web: www.alumniscuolagalileiana.it

### Obiettivi
- Fornire un metodo strutturato di ricerca delle informazioni secondo un approccio interdisciplinare ispirato al metodo scientifico;
- Rafforzare la capacità di filtrare e valutare criticamente l'informazione, distinguendo contenuti rilevanti da quelli superficiali e verificando concetti non pienamente compresi;
- Sviluppare attenzione all'origine delle informazioni, all'affidabilità delle fonti e alla qualità dei dati, favorendo un controllo critico del proprio lavoro;
- Promuovere la capacità di selezionare consapevolmente i canali informativi disponibili, inclusi social media e IA, introducendo anche canali educativi affidabili presenti nelle piattaforme digitali;
- Stimolare l'autonomia nello studio e la produzione di contenuti originali, con un utilizzo consapevole dell'IA, rafforzando la capacità di sintesi e di esposizione orale dei risultati prodotti, individuale o di gruppo.

### Iniziativa
L'iniziativa si articola in due incontri laboratoriali, durante i quali gli studenti scoprono come si costruisce e si verificano le informazioni nell'era dell'intelligenza artificiale.

Nel primo incontro viene introdotta l'evoluzione degli strumenti di ricerca, dai libri ai motori di ricerca fino all'IA generativa. Attraverso attività pratiche, su un tema precedentemente concordato con il/la docente di riferimento, gli studenti sperimentano il processo di ricerca, selezione e sintesi delle informazioni, confrontando il proprio lavoro con quello prodotto dall'intelligenza artificiale.

Nel secondo incontro gli studenti analizzano e confrontano gli elaborati generati da diversi strumenti di IA, riflettendo su affidabilità, bias, vantaggi e limiti. Il percorso si conclude con una restituzione orale dei lavori svolti e una riflessione condivisa sull'uso consapevole delle tecnologie digitali.

### Percorsi
**Scuola primaria (IV e V)**
Gli alunni scoprono l'IA attraverso la generazione di immagini, imparando come le istruzioni (prompt) influenzino il risultato e sviluppando le prime competenze di osservazione critica.

**Scuola secondaria di I grado**
Gli studenti sperimentano l'uso dell'IA come supporto allo studio, creando spiegazioni, immagini, video o contenuti audio e confrontandoli con altre fonti per comprenderne potenzialità e limiti.

**Scuola secondaria di II grado**
Il percorso approfondisce il metodo di ricerca, la verifica delle fonti e il confronto tra diversi strumenti di IA, sviluppando pensiero critico, capacità di argomentazione e uso consapevole delle tecnologie digitali.

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

# LA FIERA DELLE STEM



**Scuola**
Primaria
Secondaria di primo grado

**Classe**
Tutte le classi

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
2 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Aula con banchi, sedie e cattedra oppure laboratorio di scienze con allestimento di base; con possibilità di spostare banchi e sedie
- Spazio più ampio se vengono coinvolte più classi
- Lavagna LIM oppure grande schermo interattivo con collegamento Internet

## Obiettivi
- Sviluppare competenze operative e tecniche nell'utilizzo di strumenti scientifici, come microscopi, robot educativi e sensori.
- Potenziare le capacità di osservazione di ragazze e ragazzi attraverso l'uso di microscopi di diversi tipi, ottici, stereomicroscopi o digitali, scegliendo lo strumento più adatto all'età e all'attività di osservazione.
- Stimolare il pensiero critico e le competenze STEM tramite la robotica educativa, utilizzando robot come strumenti per sperimentare, simulare dei fenomeni scientifici e risolvere problemi reali.

## Iniziativa
Gli studenti saranno coinvolti in attività laboratoriali di microscopia e robotica educativa durante le quali potranno osservare campioni biologici e naturalistici, raccogliere dati e formulare ipotesi secondo il metodo scientifico. Parallelamente, mediante la programmazione dei robot educativi Ozobot, realizzeranno percorsi e simulazioni legati ai temi affrontati (ciclo dell'acqua, viaggio di Darwin, fotosintesi, corpo umano), sviluppando competenze di pensiero computazionale, collaborazione e problem solving.

## Percorsi
Le attività sono calibrate in base all'età, per cui sono previsti quattro diversi percorsi:
1) "La vita in una goccia d'acqua" (I, II, III, IV, V Primaria; I Secondaria Primo Grado)
   a) Microscopia: osservazione della vita presente in una goccia d'acqua, per avvicinare i bambini alla scoperta del mondo invisibile.
   b) Robotica: programmazione del robot Ozobot, grazie a linee e codici a colori sarà possibile simulare il ciclo dell'acqua in tutte le sue fasi.
2) "Il viaggio di Darwin e il metodo scientifico" (III, IV, V Primaria; I, II, III Secondaria Primo Grado)
   a) Microscopia: osservazione e analisi di diversi campioni naturalistici, registrazione e interpretazione dei dati con approccio scientifico con riferimento alle esperienze darwiniane.
   b) Robotica: programmazione di percorsi con robot Ozobot per ripercorrere il viaggio di Darwin. Ogni tappa rappresenta un contesto di esplorazione con diverse esperienze naturalistiche.
3) "Verde brillante" (III, IV Primaria; I Secondaria Primo Grado)
   a) Microscopia: osservazione della cellula vegetale e di altri caratteristici elementi botanici per comprenderne forma, struttura e funzione.
b) Robotica: programmazione di Ozobot per simulare il processo della fotosintesi nelle sue tappe fondamentali.
4) "Il corpo umano" (V Primaria; II, III Secondaria Primo Grado)
   a) Microscopia: una rassegna alla scoperta dei tessuti del corpo umano, osservati in tutti i loro dettagli invisibili a occhio nudo oppure del processo di mitosi.
   b) Robotica: programmazione del robot Ozobot per simulare i principali processi fisiologici del corpo umano (es. digestione, circolazione, sistema nervoso, ecc).

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

**L'iniziativa è realizzata da**
**Biosphaera società cooperativa sociale**
Referente: Marco Picarella
Telefono: 348 4748375
Email: marco@biosphaera.it
Web: www.biosphaera.it

# ANATOMIA 3D

## Esperienza didattica con visori VR in classe

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Tutte le classi

**Numero studenti**
Classe singola, massimo 25 studenti

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 1 ora

**Necessità tecniche**
- Aula
- Lavagna LIM/ videoproiettore
- PC
- Collegamento Internet

**L'iniziativa è realizzata da**
**Palazzo della Salute Srl**
Referente: Maria Stefania Minervini
Telefono: 335 7301604
Email: sminervini@palazzodellasalute.it
Web: www.musme.it; www.palazzodellasalute.it

**Obiettivi**
- Migliorare la comprensione della struttura e della funzione di cuore, polmoni ed encefalo grazie alla combinazione di osservazione istologica al microscopio ed esplorazione tridimensionale in realtà virtuale attraverso l'utilizzo di visori VR (oculus).
- Stimolare l'interesse e la curiosità degli studenti verso le discipline scientifiche attraverso un approccio basato sul learning by doing, che li rende partecipanti attivi del laboratorio e non semplici destinatari di contenuti.
- Promuovere un apprendimento attivo e partecipato, basato sull'esperienza diretta, sulla sperimentazione con strumenti scientifici e sull'uso di tecnologie immersive.

**Iniziativa**
Il progetto propone un laboratorio di anatomia immersiva, che porta direttamente negli istituti scolastici un'attività educativa normalmente svolta presso il MUSME.

L'iniziativa nasce dalla necessità di offrire alle scuole strumenti didattici innovativi e accessibili, capaci di stimolare l'interesse degli studenti per le discipline scientifiche, superando le difficoltà organizzative, burocratiche ed economiche legate alle uscite didattiche.

Il laboratorio si svolge interamente a scuola, per una singola classe alla volta. È condotto da due educatori museali e si articola in due fasi integrate secondo la metodologia learning by doing, che favorisce la partecipazione attiva e il confronto fra studenti.

La prima fase è dedicata all'osservazione istologica e alla microscopia: gli studenti, guidati dagli educatori, utilizzano microscopi ottici per osservare i preparati istologici relativi ai tessuti di alcuni organi del corpo umano. Questa attività introduce i concetti di base della struttura microscopica dei tessuti e prepara alla fase successiva.

La seconda fase prevede l'utilizzo di visori di realtà virtuale Oculus, attraverso i quali gli studenti partecipano a un'esplorazione tridimensionale e immersiva di tre organi: cuore, polmoni ed encefalo. L'esperienza è guidata in tempo reale dall'educatore e consente di osservare gli organi nel loro contesto spaziale, comprendendone forma e funzione, collegando l'osservazione macroscopica con quella microscopica della prima fase del laboratorio. In questo modo viene favorita una comprensione più immediata e duratura dei contenuti affrontati.

Il laboratorio è pensato come attività collettiva, integrabile nei programmi curriculari di scienze, che favorisce il dialogo con i docenti e la possibilità di riprendere e rielaborare i contenuti in classe.

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

# DNA DETECTIVE: CHI HA EREDITATO IL RISCHIO?

## Un percorso introduttivo alla biologia molecolare in ambito medico

**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Classe singola

**Durata dell'iniziativa**
1 incontro di 2 ore

**Necessità tecniche**
- Aula comune o laboratorio
- Cattedra o banco uso per l'operatore e la possibilità di dividere il gruppo classe in 4/5 gruppi di lavoro con relativa postazione
- Presa energia elettrica + prolunga
- Video proiettore/LIM, preferibilmente con collegamento internet
- Tempi di allestimento (15-20 min allestimento, 15-20 min disallestimento)

**Obiettivi**
- Sviluppa il pensiero critico e il metodo scientifico attraverso l'approccio IBSE (Inquiry-Based Science Education).
- Guida gli studenti nell'osservazione di un fenomeno e nella formulazione di una domanda investigabile.
- Favorisce l'elaborazione di un'ipotesi e la sua verifica sperimentale in laboratorio.
- Stimola la discussione critica sugli errori sperimentali e sui limiti dell'indagine.
- Rafforza le competenze STEM attraverso attività di genetica.
- Consente l'utilizzo di strumenti di laboratorio, come micropipette, sistemi di elettroforesi e transilluminatore.

**Iniziativa**
In questa attività, gli studenti vestono i panni di un'équipe medica e affrontano un vero caso di genetica applicata: una giovane paziente scopre di avere un tumore al colon e una familiarità per la malattia. Le analisi rivelano una mutazione nel gene MSH2, associata alla sindrome di Lynch, una forma ereditaria di cancro. A questo punto, come avviene nella pratica clinica, anche i familiari vengono sottoposti a test per capire chi ha ereditato la mutazione e quindi un rischio maggiore. Il laboratorio diventa così un'indagine genetica, in cui gli studenti imparano a interpretare i risultati come veri ricercatori.

L'esperienza ricostruisce un test genetico in tre fasi: estrazione del DNA, amplificazione tramite PCR e analisi elettroforetica. In classe viene svolta quest'ultima, utilizzando la corsa elettroforetica su gel di agarosio, una tecnica chiave della biologia molecolare. Confrontando i profili elettroforetici, gli studenti individuano i portatori della mutazione, formulando ipotesi e verificandole attraverso i dati, fino a identificare chi è realmente a rischio.

Durante l'attività apprendono anche buone pratiche di laboratorio: uso corretto della micropipetta, caricamento dei pozzetti, prevenzione della contaminazione, impostazione dei voltaggi e lettura dei risultati. Le osservazioni vengono raccolte e discusse per imparare a collegare evidenze sperimentali e conclusioni logiche.

L'attività si conclude con una riflessione etica in forma di role play: gli studenti discutono i dilemmi legati ai test genetici (privacy, assicurazioni, diritto di sapere o di non sapere), comprendendo così non solo le basi scientifiche, ma anche le implicazioni sociali e morali delle biotecnologie moderne.

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

**L'iniziativa è realizzata da**
ScienceUP S.r.l
Referente: Ana Rodriguez Prieto - Clara Bernardelli
Telefono: 342 7104290
Email: ana@scienceup.bio - clara@scienceup.bio
Web: www.scienceup.bio

# PANE NOSTRO – DIRE, FARE...GUSTARE!

## Laboratorio esperienziale e multisensoriale di panificazione sociale diffusa

**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 di 3/4 ore

**Necessità tecniche**
- 2 tavoli grandi/cattedre per dimostrazioni e l'eventuale forno
- Presa di corrente
- Accesso all'acqua
- Banco d'appoggio per ogni partecipante

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

### Obiettivi
- **Promuovere l'educazione alimentare:** trasmettere in modo semplice, immediato ed efficace le buone pratiche nutrizionali e l'importanza di adottare stili di vita sani.
- **Valorizzare la metodologia dell'"imparare facendo":** utilizzare la panificazione come esperienza pratica e multisensoriale per rendere l'apprendimento attivo e coinvolgente.
- **Sviluppare competenze trasversali e sociali:** stimolare l'autonomia personale e potenziare la capacità di lavorare in gruppo attraverso la cooperazione al tavolo da lavoro.
- **Stimolare la manualità fine e la coordinazione:** allenare la precisione, la destrezza e la sensibilità tattile attraverso i gesti ritmici dell'impasto, della manipolazione e della formatura.
- **Veicolare contenuti didattici interdisciplinari:** approfondire, in sinergia con i docenti, tematiche civiche ed etiche fondamentali tra le quali la sostenibilità ambientale, la legalità e la valorizzazione del territorio.
- **Favorire l'integrazione e l'inclusione culturale:** utilizzare il pane come linguaggio universale per promuovere l'intercultura, l'integrazione sociale e il rispetto delle diversità.

### Iniziativa
Il progetto PANE NOSTRO si configura come un'esperienza didattica interattiva multisensoriale ispirata ai format televisivi di show cooking. Sotto la guida di un Pizza Chef e di uno Storyteller, i partecipanti scopriranno i segreti dell'arte bianca in un viaggio unico dove approfondiranno temi chiave quali l'educazione alimentare, la sostenibilità, le tradizioni del territorio e la valorizzazione delle diversità culturali.

A livello pratico, ogni alunno disporrà di una postazione di lavoro e di un kit individuale. Per rispettare i tempi di lievitazione e favorire il coinvolgimento domestico, l'impasto realizzato in classe verrà portato a casa, dove potrà essere cotto e condiviso in famiglia. L'attività di manipolazione, farcitura e cottura in aula avverrà invece utilizzando un impasto preparato dalla Scuola Pizzaioli anticipatamente e cotto nel forno dell'Associazione o in quello dell'istituto se disponibile .

Il laboratorio garantisce la massima inclusività, prevedendo alternative specifiche per intolleranze e allergie alimentari in vista del momento conviviale conclusivo. Il percorso si completerà con il rilascio di un attestato finale e di dispense didattiche per continuare l'esperienza in autonomia.

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

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

# ONE HEALTH - UNA SOLA SALUTE



**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Intera classe
·Una o più classi contemporaneamente per l'evento finale

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri di 2 ore ciascuno
+ 1 ora evento finale

**Necessità tecniche**
Per i laboratori in classe:
- Lavagna LIM
- Fogli
- Pennarelli
- Collegamento internet
- Videoproiettore
- Computer

Per l'evento finale: una sala teatrale/cinema/auditorium con almeno 500 posti

**L'iniziativa è realizzata da**
Amref Health Africa ETS
Referente: Mariangela Clemente
Telefono: 329 129 5369
Email: mariangela.clemente@amref.it
Web: www.amref.it

## Obiettivi
- Promuovere la consapevolezza della salute come bene pubblico globale, fondato su impegno collettivo, responsabilità condivisa e principio di equità
- Introdurre l'approccio olistico e multidisciplinare One Health che riconosce l'interconnessione tra salute umana, animale e ambientale
- Stimolare i giovani a considerare la propria salute come strettamente legata a quella dell'ambiente (animali e vegetali) in cui vivono.
- Stimolare il protagonismo e l'attivazione giovanile per la costruzione di una salute planetaria e di stili di vita sostenibili.

## Iniziativa
Il percorso approfondirà temi quali i determinanti della salute, l'impatto delle malattie zoonotiche e dei cambiamenti climatici sulla salute pubblica, rafforzando il senso di responsabilità individuale e collettivo e l'impegno verso la costruzione di un'unica Salute Globale.

### INCONTRO 1: "Tutto è connesso: cos'è la One Health" (2 ore)
- Obiettivo: Comprendere il legame indissolubile tra salute umana, animale e ambientale.
- Attività: Icebreaker e regole condivise; mappatura partecipativa ("La catena della salute"); lavoro di gruppo sui determinanti della salute e definizione collaborativa del concetto di One Health (interdipendenza).

### INCONTRO 2: "Simulazione One Health" (2 ore)
- Obiettivo: Sviluppare empatia, pensiero critico e problem solving davanti a crisi globali.
- Attività: Role-play "Emergenza in una regione rurale". Gli studenti, divisi in gruppi di portatori di interesse (stakeholder), simuleranno la gestione di una crisi reale basata su articoli di attualità, seguita da un debriefing guidato.

### INCONTRO 3: "Il nostro territorio e le nostre azioni" (2 ore)
- Obiettivo: Tradurre le conoscenze in comportamenti concreti e cittadinanza attiva.
- Attività: Calcolo dell'impronta ecologica personale; mappatura delle criticità One Health nella propria città. Chiusura con un Hackathon civico: progettazione guidata di una campagna di sensibilizzazione locale (con focus creativo per le medie e focus strategico/budget per le superiori).

### Evento Finale (Fuori dall'aula)
*Un momento unico di restituzione aperto a tutte le classi aderenti, ai docenti e ai genitori, in un teatro o cinema del territorio.*
Visione del documentario "**Barren Lands - Terre aride**", realizzato dall'alpinista e testimonial Amref **Hervé Barmasse** in collaborazione con Amref. Il film mostra come le comunità del Nord ovest del Kenya affrontino gli effetti della crisi climatica, offrendo una testimonianza concreta dell'approccio *One Health* e delle disuguaglianze di genere e sociali. Al termine, studenti e famiglie potranno dialogare direttamente con il team progetti di Amref ed eventualmente con l'alpinista Hervé Barmasse (a seconda delle sue disponibilità).

## Percorsi
Per quanto riguarda l'Hackathon civico del 3° incontro:
- Secondaria di I grado: attività più artistica

Ogni gruppo elabora un'azione per migliorare la salute del proprio territorio o della scuola e sviluppa una campagna di sensibilizzazione da presentare alla classe.
- Secondaria di II grado

Ogni gruppo progetta una campagna di sensibilizzazione per il proprio territorio, includendo un'azione concreta che integri salute umana, ambiente e animali.

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

# QUANTE NE SAI? SE LO MANGI DOVRESTI CONOSCERLO



**Scuola**
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Classe**
Secondaria di primo grado: I, II, III
Secondaria di secondo grado: I, II, III, IV, V

**Numero studenti**
Massimo 2 classi insieme

**Durata dell'iniziativa**
1 solo incontro della durata di 2 ore

**Necessità tecniche**
- Aula
- Videoproiettore

**L'iniziativa è realizzata da**
TEATRO RAGAZZI G. CALENDOLI APS
Referente: Micaela Grasso
Telefono: 393 9812287
Email: m.grasso@teatroragazzi.com
Web: www.teatroragazzi.com

## Obiettivi

Il progetto è orientato a rendere esplicito il legame tra corretta educazione alimentare, stili di vita e prevenzione dei disturbi legati all'alimentazione, affrontando il tema in modo scientificamente fondato e con un approccio educativo non giudicante. Le attività proposte guidano i partecipanti a esplorare il confine tra fake news e verità scientifica, confrontandosi con messaggi diffusi dai social media e dalla comunicazione commerciale.

1. **Promuovere la consapevolezza alimentare e il benessere psicofisico dei giovani**
2. **Sviluppare competenze critiche e decisionali, guidando gli studenti a:**
   - distinguere tra informazioni scientificamente fondate e fake news;
   - analizzare criticamente contenuti provenienti da social media, pubblicità e web;
   - adottare comportamenti alimentari responsabili e consapevoli.
3. **Incentivare pratiche sostenibili**, attraverso:
   - la conoscenza dei prodotti stagionali e a filiera corta;
   - la valorizzazione del territorio e delle produzioni locali;
   - la consapevolezza del rapporto tra salute individuale e tutela dell'ambiente.
4. **Favorire il protagonismo e la partecipazione attiva degli studenti**, grazie alla modalità ludica e interattiva del quiz, rafforzando:
   - la collaborazione e il lavoro di gruppo.
   - la condivisione delle conoscenze.
   - il senso di cittadinanza attiva.
5. **Offrire strumenti per compiere scelte autonome e consapevoli** in ambito alimentare, contribuendo al miglioramento del benessere personale e alla costruzione di stili di vita sani e sostenibili.

## Iniziativa

Il progetto propone un intervento educativo per lo sviluppo delle conoscenze in ambito alimentare, utilizzando uno strumento divertente e coinvolgente come il quiz.

**1. Setup generale**
- Schermo centrale/proiettore: Mostra le domande.
- Immagini, timer e la classifica in tempo reale.
- Console dei partecipanti: Ogni giocatore o team ha un dispositivo per rispondere.
- Server centrale: Gestisce il quiz, raccoglie le risposte, calcola punteggi e aggiorna la classifica.

**2. Modalità di gioco**
- Domanda visualizzata sullo schermo: L'attore lancia la domanda sul proiettore.
- Risposta dai partecipanti: Ciascun giocatore seleziona la risposta sulla propria console. Ogni risposta può avere un limite di tempo per aumentare il ritmo del gioco.
- Elaborazione in tempo reale: Il server riceve tutte le risposte e assegna punteggio.
- Aggiorna la classifica e la mostra sullo schermo.
- Feedback immediato: Dopo ogni domanda, lo schermo mostra chi ha risposto correttamente.

**3. Classifica in tempo reale**
Ordinata per punteggio totale e, in caso di pareggio, per tempo di risposta cumulativo.

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

# 3 MUSEI CON I 5 SENSI. DAL PASSATO REMOTO AL PRESENTE, STORIE DI GENTI E TERRE TRA FRATTA POLESINE, ADRIA E ESTE

## Formazione e aggiornamento alla riscoperta dei musei archeologici nazionali di Fratta Polesine, Adria e Este.

**Scuola**
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Numero docenti**
15 partecipanti

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**SPESE DI TRASFERTA**
Le spese di trasferta sono a carico dell'Istituto Scolastico.

**L'iniziativa è realizzata da**
Scatola Cultura scs
Referente: Sabina Magro
Telefono: 347 9941448
Email: info@scatolacultura.it
Web: www.scatolacultura.it

### Obiettivi

- Conoscere e vivere i musei con i 5 sensi cioè con approccio immersivo che permetta di superare anche i limiti delle barriere cognitive in caso di deficit di uno dei sensi.
- Elaborare nuovi strumenti per vivere le esperienze museali rafforzando la percezione emotiva ampliando l'esperienza cognitiva grazie alle stimolazioni plurisensoriali, musicali e laboratoriali.
- Sperimentare nuovi format di esperienza museale legata alle esposizioni e agli edifici di cui si valorizzando le potenzialità creative.
- Aggiornare gli insegnanti sulle novità delle tre sedi museali: nuovi allestimenti arricchiti da supporti multimediali, recenti scoperte archeologiche, approfondimenti tematici.
- Contribuire alla creazione di un rapporto solido e duraturo tra l'istituzione museale e l'istituzione scolastica, tenendo conto anche della gratuità del biglietto d'ingresso prevista dal Ministero della Cultura per le scuole.
- Stimolare gli insegnanti formati e aggiornati, divenuti consapevoli delle molte potenzialità ciascun museo e dalla rete che essi rappresentano, a vivere i musei con le classi a loro affidate mediante un approccio adeguato ai bisogni educativi di ciascuna età.

### Iniziativa

Il progetto propone un percorso di formazione basato sul coinvolgimento attivo dei partecipanti mediante esperienze che stimolino i 5 sensi, con riproduzione di suoni che evocano momenti di vita nel mondo antico e workshop. Si prevedono 3 incontri che si svolgeranno tra le sale espositive e le aule didattiche dei seguenti musei della Direzione regionale Musei nazionali Veneto che hanno sede nelle province di Padova e Rovigo:

- Museo archeologico nazionale di Fratta Polesine - primo incontro con approfondimento dedicato all'età del bronzo, al popolamento del territorio; focus sull'ambiente antico ricostruito grazie ai dati naturalistici e laboratorio sulla lavorazione del bronzo.
- Museo archeologico nazionale di Adria - secondo incontro "a tu per tu" con i Greci e gli Etruschi con approfondimento dedicato alla multiculturalità; focus sulla produzione artistica del vetro e laboratorio di riciclo e restauro di frammenti di vari materiali moderni che rimandano a quelli usati in antico.
- Museo Nazionale Atestino di Este - terzo incontro con approfondimenti dedicati alla città e al territorio euganeo, dalla preistoria all'epoca romana e cenni di medioevo; focus sulla civiltà dei Veneti antichi e laboratorio dedicato alla produzione e alla decorazione della ceramica.

Tutti gli appuntamenti prevedono la visita accompagnata ai musei con stimolazione dei 5 sensi e con ascolto/produzione di suoni che ridanno vita ai manufatti antichi e con il "Vietato Non Toccare" cioè l'analisi tattile di reperti originali.

### Percorsi

Si prevedono percorsi tematici diacronici che collegano i tre appuntamenti con approfondimenti di geografia e topografia, con ricostruzioni storiche dei paesaggi antichi, naturali e antropici.

# IL MIO CORPO, LA MIA CASA

## Percorsi di educazione alla teatralità



**Scuola**
Infanzia
Primaria
Secondaria di primo grado
Secondaria di secondo grado

**Numero docenti**
Minimo di 6 persone

**Durata dell'iniziativa**
3 incontri da 2 ore ciascuno

**Necessità tecniche**
- Un'aula sufficientemente grande per poter stare in cerchio e muoversi agevolmente
- Un abbigliamento comodo
- Possibilità di sedersi a terra

**L'iniziativa è realizzata da**
Martina Zanarella
Referente:Martina Zanarella
Telefono: 346 3190339
Email: martina.zanarella@gmail.com
Web: https://martinazanarella.carrd.co/#

**Obiettivi**
- Promuovere una maggiore consapevolezza del corpo come strumento educativo.
- Sostenere lo sviluppo delle competenze relazionali e comunicative dei docenti.
- Favorire pratiche educative inclusive, attente alla dimensione emotiva e alla convivenza democratica.

Obiettivi specifici
- Sperimentare pratiche corporee utili alla gestione del gruppo classe e alla prevenzione dei conflitti.
- Rafforzare presenza, attenzione e ascolto attraverso il lavoro sul corpo.
- Acquisire strumenti per educare al riconoscimento delle emozioni partendo dall'esperienza corporea.
- Favorire il rispetto dei confini personali e la capacità di esprimere consenso e dissenso in modo consapevole e assertivo.
- Promuovere dinamiche relazionali fondate sul rispetto reciproco, sull'inclusione e sul superamento di pregiudizi e stereotipi.
- Fornire strumenti replicabili e adattabili alla didattica quotidiana nei diversi ordini di scuola.

**Iniziativa**
Il progetto si fonda sull'approccio dell'educazione alla teatralità, metodo pedagogico che utilizza gli strumenti del teatro (corpo, spazio, relazione, gioco, azione) con finalità educative e formative e non performative.

Il percorso prevede tre incontri, organizzati secondo un impianto metodologico unitario e adattabile alle diverse fasce d'età. Ogni incontro è strutturato come un'esperienza completa e autonoma, che integra momenti di attivazione corporea, esercizi esperienziali, riflessione pedagogica e rielaborazione finale.

La formazione si sviluppa attraverso un coinvolgimento diretto dei partecipanti, che sperimentano in prima persona le pratiche proposte, per favorirne la successiva applicazione nel contesto classe. Le attività sono pensate per essere replicabili e adattabili alle diverse discipline e ai differenti contesti educativi.

Il progetto mira a sostenere i docenti nella gestione del gruppo classe, nello sviluppo delle competenze relazionali e nell'educazione alla consapevolezza corporea ed emotiva, offrendo strumenti concreti e immediatamente spendibili.

PALAZZO ROVERELLA ROVIGO

PALAZZO RONCALE ROVIGO

# 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.***

# CONCORSO "LA COSTITUZIONE: UN PONTE TRA GENERAZIONI" FESTA DELLA REPUBBLICA (2 GIUGNO 2027)

LA COSTITUZIONE
un ponte tra generazioni
2 Giugno - Festa della Repubblica

## IN ARRIVO!

**Entro il 2026 tornerà il concorso "La Costituzione: un ponte tra generazioni" – Festa della Repubblica, un'iniziativa dedicata alle scuole secondarie per coinvolgere i giovani in un percorso di riflessione e approfondimento sui temi costituzionali.**

### OBIETTIVI

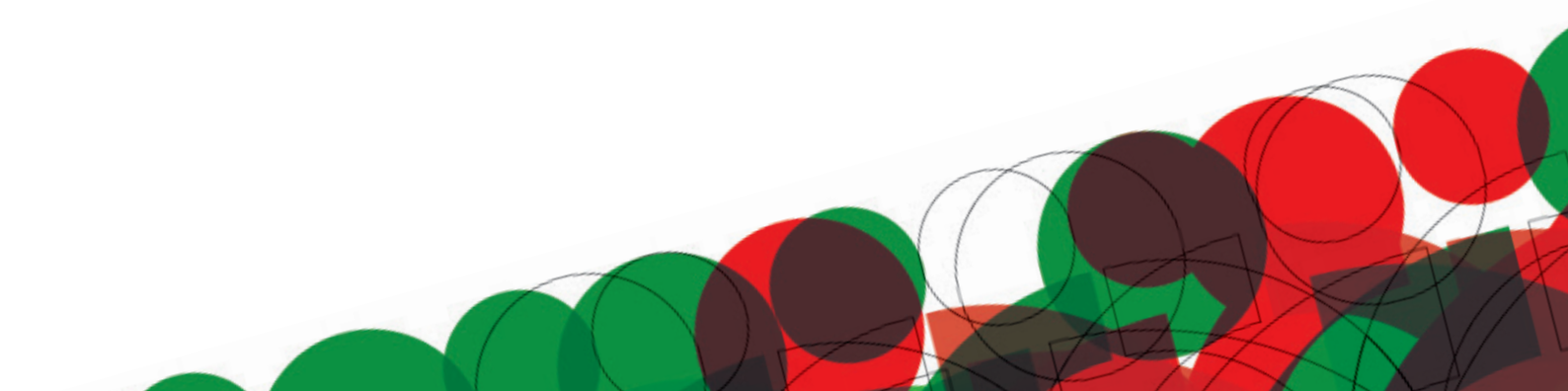
L'obiettivo è stimolare l'interesse e la consapevolezza civica, offrendo l'opportunità di esprimere le proprie idee e contribuire attivamente alla costruzione di una società più giusta e inclusiva, in linea con i principi e i valori sanciti dalla nostra Carta costituzionale.

### CHI PUÒ PARTECIPARE E CARATTERISTICHE DEI PROGETTI

Il concorso si rivolge agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado delle province di Padova e Rovigo, che saranno chiamati, con il supporto dei loro docenti, a riflettere sui valori, le libertà e i diritti espressi dalla Costituzione italiana. Le riflessioni potranno essere sviluppate attraverso elaborati di diversa natura: testi scritti (temi, racconti, poesie, storie brevi e articoli), opere grafiche e artistiche (fumetti, poster, installazioni, fotografie, sculture e murales) oppure prodotti multimediali, quali spot, composizioni musicali e cortometraggi. Ai migliori elaborati sarà riconosciuta una premialità.

### COME ADERIRE

Le scuole interessate a partecipare al concorso sono invitate a segnalare il proprio interesse già al momento dell'iscrizione ad Attivamente, indicando nell'apposito campo il nominativo e l'indirizzo e-mail del docente referente che seguirà il progetto nel corso dell'anno scolastico. La registrazione consentirà di ricevere tutte le informazioni e le comunicazioni relative al concorso.



MUSEO DELLA NATURA E DELL'UOMO UNIVERSITÀ DI PADOVA

ORTO BOTANICO 1545 Università di Padova

# EDUCARE LE NUOVE GENERAZIONI ALLE SCIENZE NATURALI

L'Orto Botanico e il Museo della Natura e dell'Uomo dell'Università di Padova offrono percorsi tra laboratori didattici e visite guidate, tutti a partecipazione gratuita, disponibili con posti dedicati agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado delle province di Padova e Rovigo.

Un'ampia scelta tra **visite guidate e attività per scoprire le scienze naturali** tra piante, minerali, fossili, animali e reperti antropologici provenienti da tutto il mondo.

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

- **Museo della Natura e dell'Uomo – visitmnu.it**
- **Orto botanico di Padova – ortobotanico1545.it**

o contattare il centro prenotazioni al numero 049.8273939
email prenotazioni@ortobotanico1545.it / email prenotazioni@visitmnu.it

***N.B. Queste iniziative non rientrano nell'offerta del progetto Attivamente e vanno richieste direttamente al Centro prenotazioni dell'Università di Padova***

Fondazione
Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

**Fondazione Cassa di Risparmio**
**di Padova e Rovigo**

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

www.fondazionecariparo.it
info@fondazionecariparo.it