



**Comune di Ravenna**  
Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia



*Con il patrocinio della*

 **Regione Emilia-Romagna**



# Anticorpi educativi

Riannodare saperi e relazioni

Le proposte del Comune di Ravenna per la Qualificazione Scolastica  
Anno Scolastico **2021-2022**

**NIDI • INFANZIA • PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO**





**Comune di Ravenna**  
Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia



*Con il patrocinio della*

 **Regione Emilia-Romagna**

# Anticorpi educativi

Riannodare  
saperi e relazioni

Le proposte del Comune di Ravenna  
per la Qualificazione Scolastica

**NIDI • SCUOLE DELL'INFANZIA** 

**PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO** 



Anno Scolastico **2021-2022**

# Comune di Ravenna

**Assessora Pubblica Istruzione e Infanzia**

Ouidad Bakkali

**Capo Area Infanzia Istruzione e Giovani**

Laura Rossi

**Sede dell'Area**

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

La raccolta, l'organizzazione e la pubblicazione dei testi sono state curate dalle colleghe dell'U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili:

**Valeria Mazzei**

*Responsabile U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili*

**Maria Grazia Bartolini**

*Coordinatrice Pedagogica*

**Claudia Tessadri**

*Istruttore*

**Stefania Tosi**

*Istruttore*

**Michele Rossi**

*Collaboratore*

*Grafica e impaginazione*

Delio Mancini

## ANTICORPI EDUCATIVI

Anticorpi educativi è il titolo evocativo che abbiamo scelto per questa edizione del PAFT, piano dell'arricchimento formativo, che si cambia nome, ma certamente non il senso profondo dell'azione formativa di co-costruire dei saperi con scuole e territorio.

In epoca pandemica gli anticorpi sono certamente entrati nel nostro vocabolario corrente e lo fanno insieme a una miriade di nuove parole, gesti, abitudini che questa emergenza sanitaria ha impiantato senza preavviso nelle nostre comunità e abitudini quotidiane.

L'anticorpo è appunto una risposta difensiva che il nostro corpo mette in atto per proteggersi da una molecola estranea, alla quale imparare a rispondere e limitarne gli effetti dannosi.

Tutto questo è avvenuto in qualche modo anche nell'ambito educativo e relazionale: si sono introdotti tra noi e i saperi, tra noi e l'educare, tra noi e le relazioni educative fattori estranei che hanno cambiato tutto.

Pensiamo alle distanze fisiche, alla didattica a distanza, alla prossemica che abbiamo completamente rivoluzionato per reinventarci modi per provare a stare insieme in sicurezza.

La scuola e in particolare i suoi abitanti, tutti e tutte, hanno prodotto un'infinita quantità di anticorpi educativi per resistere ed esistere.

La storia che raccontiamo dentro al PAFT, sottoforma di progettualità, esperienze, incontri, percorsi, è l'immagine di tutto questo, ovvero di come l'alleanza tra scuole, territorio, mondo associativo e produttivo sia la risposta immunitaria migliore che possiamo dare per sostenerci nell'attraversamento di questa epocale transizione.

Le transizioni che siamo chiamati a vivere sono totali e molteplici, da quella ambientale a quella digitale, passando per il riassetto sociale ed economico dei nostri modelli di sviluppo e la sola risposta che io vedo è quella della costruzione di saperi che sorreggano le persone e che diventino vere e proprie valigette degli attrezzi per decifrare questo mondo nuovo, ma anche costruirlo e immaginare scenari inediti e si spera più giusti ed inclusivi.

**Ouidad Bakkali**

*Assessora alla Pubblica Istruzione  
e Infanzia, Istruzione Superiore,  
Formazione Professionale,  
Università, Politiche europee,  
Cooperazione internazionale,  
Politiche e Cultura di genere*



## IL P.A.F. DEL TERRITORIO 2021-2022

Il Piano dell'Arricchimento Formativo – PAF del Territorio è la pubblicazione che l'Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia del Comune di Ravenna realizza in accordo con le scuole ed il territorio - *facendo riferimento ai principi della Legge 107/2015 art.14 - sostituyente l'art 3 del DPR275/1999, delle LL.RR. 12/2003 e n. 26/2001 e successive modifiche* - e che raccoglie le proposte per la Qualificazione Scolastica rivolte a **bambine/i, ragazze/i e docenti a partire da Nido d'infanzia, Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria fino alle Scuole Secondarie di 1^ e 2^ grado**, nell'ottica di una continuità verticale e orizzontale che abbraccia per intero il ciclo di istruzione.

Alla realizzazione del PAF del Territorio già concorrono con proposte e attività corrispondenti a materie e ambiti di loro competenza: Servizi e Uffici Comunali, Provincia di Ravenna, AUSL, Università, Musei, altri Enti e Istituzioni, Enti del terzo settore.

Il **Comune di Ravenna**, in un'ottica di dialogo e confronto con i dirigenti scolastici, con i referenti della redazione dei PTOF delle scuole e in condivisione fra i diversi soggetti proponenti – istituzionali e non - ha sistematizzato la molteplicità di proposte che il territorio offre e che possono contribuire ad un rafforzamento dei curricoli e alla valorizzazione della scuola come comunità attiva e agenzia formativa per eccellenza.

Il PAF del Territorio è un vero e

proprio testo, che sarà disponibile sia in forma cartacea che in forma interattiva on line sul sito del Comune di Ravenna e lo si può definire come una “mappa” che può agevolare istituti scolastici ed insegnanti nella conoscenza e nell'accesso alle diverse opportunità proposte.

In questa mappa, quindi, si collocano attività diverse, nell'ottica di una continuità verticale e orizzontale che abbraccia per intero il ciclo di istruzione.

Grazie all'esperienza e al dialogo realizzatosi in questi anni, le proposte nascono, evolvono e si modificano grazie al raccordo con le scuole stesse, in modo che siano di sostegno e approfondimento al curricolo e non mere azioni episodiche

Le proposte sono suddivise in diversi ambiti – **Arti e Lettura - Scienza Tecnica Ambiente Sport Salute Benessere- Educazione civica cittadinanza globale cittadinanza digitale diritti e legalità - Formazione per insegnanti e operator\* del territorio** - contenenti la descrizione dei progetti e delle attività, alcuni ben definiti, altri da aggiornare e/o costruire insieme, in un dialogo virtuoso fra istituzioni, servizi comunali, associazioni e le scuole interessate..

In questa ripresa ancora piena di dubbi e di futuri possibili - in linea con le disposizioni nazionali del Piano Scuola 2021 dove a partire dal tempo estivo **si riafferma il valore della scuola, ...aperta, coesa ed inclusiva, luogo di formazione della persona ...**

*scuola capace di essere motore di integrazione civile, di uguaglianza e di sviluppo. ... che restituisce spazi e tempi alla relazione, per incontrarsi di nuovo e riannodare quelle relazioni purtroppo bruscamente interrotte, così importanti per lo sviluppo emotivo, affettivo, identitario, sociale di ognun\** - il PAF del

Territorio (PAFT), grazie alle proposte in esso contenute, potrà dare un contributo valido e anche strategico alle scuole e a chi quotidianamente le vive.

**Laura Rossi**

*Capo Area Infanzia,  
Istruzione e Giovani*



# Indice generale

## EDUCAZIONE CIVICA, CITTADINANZA GLOBALE, CITTADINANZA DIGITALE, DIRITTI, LEGALITÀ

	<b>pag.</b>	<b>9</b>
Protagonismo e Partecipazione delle ragazze e dei ragazzi .....	»	13
Educazione alla legalità e alla sicurezza .....	»	23
Accoglienza Inclusione Intercultura .....	»	29
Mediazione scolastica e gestione dei conflitti .....	»	39
Pre e Adolescenti: benessere e prevenzione .....	»	43
Adolescenti e New Media .....	»	47
Educare alle differenze .....	»	53
Territorio, memoria, identità .....	»	61
La scuola tra identità storica e futuro .....	»	75
Diritto al Gioco .....	»	79

## SCIENZA, TECNICA, AMBIENTE, SPORT, SALUTE

	<b>pag.</b>	<b>85</b>
Il Polo scientifico: Planetario – Museo NatuRa .....	»	89
Educazione scientifica, sostenibilità ambientale, creatività .....	»	107
Sport, Salute e Benessere per tutt* .....	»	149
Scienza “Divina” .....	»	165
Biblioscienze .....	»	169

## ARTI E LETTURA

	<b>pag.</b>	<b>173</b>
Biblioteche e Centri di lettura: attività, laboratori, letture .....	»	177
Conoscenza e sviluppo del patrimonio artistico e culturale .....	»	195
Attività nel territorio: mostre, musica e... ..	»	219
Teatro per bambini/e, ragazzi/e .....	»	239
Attività performative/espressive .....	»	257
Cinema e fotografia .....	»	259

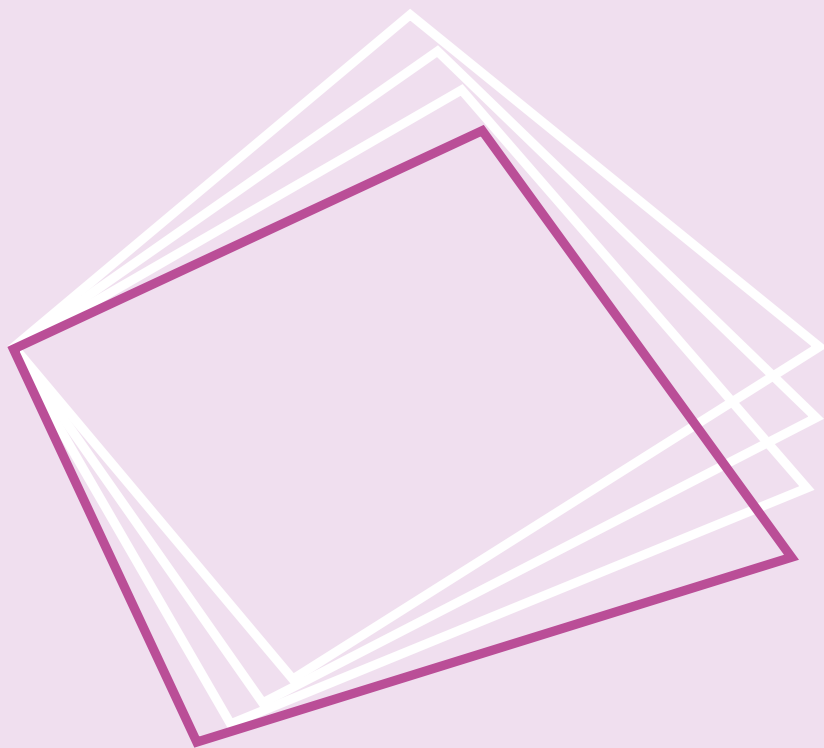
## FORMAZIONE PER GLI INSEGNANTI E OPERATORI DEL TERRITORIO

	<b>pag.</b>	<b>263</b>
Seminari, Incontri formativi ed Eventi .....	»	267
Ambiti formativi .....	»	277
• Formazione 0-6: le tematiche .....	»	278
• Attività espressive .....	»	279
• Attività performative, musica e teatro .....	»	281
• Diritti e Cittadinanza attiva .....	»	286
• Educazione, sostenibilità ambientale .....	»	288
• Benessere, salute e sport .....	»	289
• Gruppo lettura .....	»	293

La documentazione di tutti i progetti sarà reperibile anche all'indirizzo: [www.comune.ra.it](http://www.comune.ra.it), digitando nella barra di ricerca in alto a destra: PAFT oppure tramite il QR code soprastante.

**N.B.** Nella presente pubblicazione vengono spesso utilizzati, esclusivamente per scorrevolezza linguistica, i termini: "bambino" anziché "bambino e bambina", e "ragazzo" anziché "ragazzo e ragazza" intendendo sempre includere l'uno e l'altra. Questo, rispetto alla differenza di genere, non toglie attenzione alle peculiarità di ogni persona.

# Educazione civica, cittadinanza globale, cittadinanza digitale, diritti, legalità





# Indice

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

Consulta delle Ragazze e dei Ragazzi .....	pag.	14
Cittadini e cittadine del Futuro .....	»	14
Educare ai diritti umani .....	»	15
Favole di pace .....	»	16
Scuola Bottega .....	»	17
Il tempo delle scelte .....	»	18
Segnali d'allarme. Film/spettacolo con Elio Germano .....	»	19
Io ti ascolto: bambine, bambini ed adolescenti interpretano i principi della Convenzione sui diritti dell'infanzia - Unicef .....	»	20
Noi siamo l'Europa! .....	»	21

## EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA SICUREZZA

Ravenna contro le mafie .....	pag.	24
Polizia Municipale: Ester Educazione Stradale sul Territorio .....	»	25

## ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

La Casa delle Culture: i progetti .....	pag.	30
Malpelo - "Io non sono razzista, sei tu che ti offendi" .....	»	35
Corso di scrittura a dieci dita sulla tastiera .....	»	36
Mi presento... io sono Giada .....	»	36
Approcci alternativi sui temi della comunicazione .....	»	37

## MEDIAZIONE SCOLASTICA E GESTIONE DEI CONFLITTI

Linea Rosa: i progetti .....	pag.	40
Storie in tasca narrare le emozioni .....	»	41

## PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE E PREVENZIONE

CorpoGiochi a Scuola .....	pag.	44
----------------------------	------	----

## ADOLESCENTI E NEW MEDIA

Press esc to play .....	pag.	48
Generazione Z .....	»	49
Digital Reputation .....	»	50
ScopriRete e la biblioteca digitale .....	»	51

## EDUCARE ALLE DIFFERENZE

Una scuola che fa genere .....	pag.	54
Laboratorio "Storie sui fili dei bambini" .....	»	55
Educhiamo all'uguaglianza di genere con un fiore .....	»	55
ImPARI a Scuola .....	»	56
Cose da Strega. Educare alla parità .....	»	57
Olympia, in parole semplici .....	»	58

Concorso –Giocare alla Pari per uno sport inclusivo .....	»	59
---	---	----

## TERRITORIO MEMORIA IDENTITÀ

I progetti del Decentramento .....	pag.	62
Odo nomi far festa: i nomi delle strade della città di Ravenna e la loro storia .....	»	72
Le Case del Popolo della Romagna/Ravenna .....	»	73

## LA SCUOLA FRA IDENTITÀ STORICA E FUTURO

Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea:		
• Dalla Monarchia alla Repubblica .....	pag.	76
• Il sistema concentrazionario nazista .....	»	76
• Conoscere l'Europa .....	»	77
• Storia della lotta di liberazione in Romagna .....	»	77
• La grande Guerra in Emilia-Romagna .....	»	77
La Storia in Archivio. Visita all'Archivio dell'UDI di Ravenna .....	»	78

## DIRITTO AL GIOCO

Game Design .....	pag.	80
Speciale Tuttingioco .....	»	80
Gioco e inclusione sociale. La maestra Ipazia entra in classe .....	»	82
Postcard bridges. Ponti di cartoline, costruire giocattoli per condividere e costruire relazioni .....	»	82

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

## CONSULTA DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

**Attività:** in presenza/online

**Breve descrizione:** la Consulta dei Ragazzi e delle Ragazze è stata costituita dal Comune di Ravenna nel 1999, all'interno del Progetto "Città Educativa" e si è sviluppata con la collaborazione delle Scuole del territorio. E' uno strumento di partecipazione dei cittadini più giovani alla vita della città. Il 30 luglio 2015 il Consiglio Comunale ha approvato le Nuove Linee di indirizzo della Consulta, aggiornandone i contenuti e gli aspetti organizzativi.

**Obiettivi:** offrire a bambini/e e ragazzi/e la possibilità di sperimentare forme di partecipazione che favoriscono il passaggio dalle aspirazioni e dai desideri di ciascuno, all'impegno comune per realizzarli.

**Contenuti e organizzazione:** la Consulta delle Ragazze e delle Ragazzi vede il coinvolgimento delle ragazze e ragazzi eletti nei plessi scolastici del nostro territorio fra gli alunni di IV e V classe della scuola primaria e fra quelli della scuola secondaria di 1° grado, che si incontrano 4 volte nella residenza comunale. I/le giovani "consi-

glieri/e" hanno l'opportunità di un esercizio attivo di democrazia per un confronto su temi che li riguardano direttamente. Ovviamente l'attività potrebbe subire variazioni organizzative nel rispetto delle misure anti Covid vigenti.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico

**Risorse impiegate:** Operatrici della UO Qualificazione e Politiche Giovanili

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Comune di Ravenna – Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia, UO Qualificazione e Politiche Giovanili

**Referente / contatti:**

*Maria Grazia Bartolini*

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482889 / 3357020747

[mbartolini@comune.ra.it](mailto:mbartolini@comune.ra.it)

*Claudia Tessadri*

Tel. 0544 482372 - 3334940951

Email: [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it)

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

## CITTADINI E CITTADINE DEL FUTURO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** conoscere direttamente il Comune, gli Organi che lo guidano, le competenze e le funzioni attraverso una esperienza diretta e il racconto/esposizione di chi vive quotidianamente questo impegno verso la città e la comunità.

**Obiettivi:** Educazione alla cittadinanza e alla partecipazione; • Avvicinamento alle

Istituzioni con particolare riferimento al Comune e ai suoi Organi

**Contenuti e organizzazione:** Incontri nella Residenza Municipale per promuovere la conoscenza delle funzioni del Comune, dei suoi organi (Sindaco, Giunta e Consiglio Comunale) e delle loro principali competenze con particolare riferimento al Consiglio Comunale. Esercizio della democrazia partecipata, sviluppo delle capacità di dialogo e confronto attraverso la simulazione di un dibattito consiliare.



**Destinatari:** alunni/e frequentanti la classe V delle scuole primarie e la classe III delle scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da ottobre a maggio il primo martedì/ giovedì mattina di ogni mese (salvo richieste particolari da concordare)

**Risorse impiegate:** personale comunale  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Ufficio di Presidenza del Consiglio Comunale

**Referente / contatti:**

*Michela Maria Bruni*

Piazza del Popolo, 1

Tel. 0544 482451

michelamariabruni@comune.ravenna.it

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

### EDUCARE AI DIRITTI UMANI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Educare ai Diritti Umani è un progetto che si inserisce perfettamente all'interno del programma di Educazione Civica.

Negli ultimi due anni abbiamo dovuto cedere molti dei nostri diritti per la tutela del diritto alla salute e riteniamo che il percorso educativo dei Diritti Umani sia fondamentale per la crescita, per lo sviluppo dei nostri ragazzi e che sia molto utile anche per elaborare insieme tutto quanto ci sta accadendo. Le attività sono tutte facenti parte della formazione proposta dal Consiglio d'Europa. Il sistema pedagogico proposto è quello non formale dell'Experiential Learning, che integra e adegua diverse tecniche molto utili al conseguimento del suo fine ultimo: teatro di figura, teatro dell'oppresso, discussioni, simulazioni, giochi di ruolo, riflessioni etc.

**Obiettivi:** L'obiettivo generale è quello di focalizzare l'attenzione sulla pratica dell'empatia, dell'ascolto, del rispetto incondizionato, del dialogo non violento e della gestione del conflitto attraverso la cooperazione e la collaborazione. Nello specifico quest'anno lavoreremo per sensibilizzare i ragazzi sul tema dell'interconnessione e dei diritti violati. Partendo dal vissuto appena trascorso analizzeremo il significato

della parola "Pandemia", che viene dal greco pan (tutto), demos (popolo). La definizione originaria è "riunione di tutta la popolazione": "pandemico" è qualcosa che riguarda tutto il mondo.

Gli argomenti trattati saranno: Introduzione generale ai Diritti Umani e relazione concreta nel nostro quotidiano, Bullismo, Cyberbullismo, Tutti uguali/tutti diversi, Empatia e Non Discriminazione.

**Contenuti e organizzazione:** Le attività sono di tipo laboratoriale e verranno condotte nei limiti dettati dalle circostanze del momento. Il format originale è di 4 incontri di due ore più una valutazione scritta dai ragazzi del percorso intrapreso. Le attività e il numero di ore previste potranno essere flessibili in caso di necessità dovuta alla particolare condizione dell'anno accademico. Il progetto potrà realizzarsi in presenza ma anche on line con l'utilizzo delle varie piattaforme disponibili. Organizzeremo un incontro preventivo con le/i docenti coinvolte/i nel progetto per spiegare tematiche e modalità di realizzazione del progetto.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado, 11-14 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 incontri di 2 ore più una valutazione finale da far scrivere ai ragazzi a fine percorso. I tempi e la durata potranno variare in base alle necessità del momento.

**Risorse impiegate:** 2, 3 educatori, assistenti

**Gratuito:** se in presenza di finanziamenti

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago - Ravenna

**Referente / contatti:**

*Elena Casadei*

Cell. 3394537022

Teatro del Drago 3926664211

Email: [compagnia@teatrodelDrago.it](mailto:compagnia@teatrodelDrago.it)

*Dott.ssa Valeria Mazzesi*

Via M.d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482515

Email: [vmazzesi@comune.ra.it](mailto:vmazzesi@comune.ra.it)

## FAVOLE DI PACE.

### Alla scoperta della cooperazione sulle orme di Mario Lodi

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nell'anno di ricorrenza della nascita del grande maestro Mario Lodi, scrittore per l'infanzia e illuminato pedagogista, il laboratorio propone di riscoprire alcune delle sue principali opere (a partire dal libro "Favole di Pace"), testi di grandissima attualità che sanno incantare i bambini e al contempo innescare riflessioni profonde. A partire dalla lettura performativa di alcune favole rielaborate attraverso tecniche di teatro di figura (marionette, burattini, puppets, ...) i bambini saranno chiamati a diventare protagonisti attivi delle narrazioni, a elaborare scelte e strategie e a porsi quesiti importanti sull'uso della violenza, il ruolo della diversità, l'importanza della cooperazione.

**Obiettivi:** Obiettivi del laboratorio sono: cre-

are un clima di cooperazione e scambio; attivare lo spirito critico dei bambini attraverso momenti di riflessione condivisa utilizzando alcune tecniche della Philosophy for Children; stimolare la condivisione del proprio vissuto personale e emotivo; sensibilizzare al tema dell'inclusione sociale e della cooperatività; attuare esperimenti pratici di cittadinanza attiva; diffondere l'opera e la poetica del grande scrittore e pedagogista Mario Lodi.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni incontro sarà introdotto da una storia animata in cui i bambini faranno conoscenza con un personaggio (marionetta o burattino) che li introdurrà a una tematica di discussione emersa dal racconto (la diversità, il ruolo della guerra, la condivisione, ...). Proprio il personaggio animato, grazie alla capacità propria del teatro di figura di creare empatia e al contempo di creare un distacco dalla realtà, farà da facilitatore al dialogo tra tra i bambini che saranno chiamati a diventare protagonisti attivi delle storie narrate, trovando soluzioni e strategie per creare il proprio "lieto fine".

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 incontri da 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago - Ravenna

**Referente / contatti:**

*Elena Casadei*

Cell. 3394537022

Teatro del Drago 3926664211

Email: [compagnia@teatrodelDrago.it](mailto:compagnia@teatrodelDrago.it)

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

### SCUOLA BOTTEGA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La Scuola Bottega, creata all'interno dell'Ass. Amici di Enzo nel 2014 come consapevolezza di un'emergenza educativa e di un cambiamento epocale che riguarda la realtà giovanile, in particolare quella degli ultimi anni della scuola secondaria di 1° grado e quella dei primi anni delle scuole secondarie di 2° grado. È un'opportunità di apprendimento, che si realizza in orario scolastico, anche se fuori dagli schemi scolastici, dove si offre ai ragazzi la possibilità di intraprendere un percorso cognitivo che prevede esperienze formative e lavorative presso "botteghe", in presenza o online, nelle quali i ragazzi sono aiutati a diventare protagonisti, acquisiscono delle competenze e non sprofondano nel nulla verso il quale stanno andando. L'esperienza realizzata con studenti con un profilo eccellente ha fatto emergere anche l'esigenza di approfondire percorsi alternativi al normale iter scolastico, per incrementare ulteriori competenze a cui la scuola non riesce a dare adeguato sviluppo.

**Obiettivi:** Prevenire la dispersione scolastica e ridurre la marginalità sociale • Consolidare e diffondere il learning by doing come metodo didattico e di conoscenza • Trasmettere ai giovani le proprie conoscenze ed abilità • Migliorare competenze di base e trasversali, per accrescere nel soggetto la motivazione allo studio e lo sviluppo di comportamenti e abilità individuali che possano condurlo al successo formativo • Promuovere il ben-essere di ogni ragazzo, indipendentemente dalla sua origine culturale o sociale, e farne un valore aggiunto nella conoscenza di sé e della realtà. L'esperienza lavorativa mostra la sua forte valenza educativo-motivazionale, facilitando la scoperta di sé • Promuovere la partecipazione e la cittadinanza attiva dei

giovani, attraverso una proposta concreta e contingente • Valutare le competenze acquisite durante il percorso • Potenziare le abilità trasversali e diminuire la distanza fra mondo dell'istruzione e del lavoro

**Contenuti e organizzazione:** Le Botteghe sono la possibilità di coniugare il saper fare e la conoscenza, il luogo in cui si completa e si sostiene l'insegnamento scolastico e dove gli studenti acquisiscono competenze tecniche per essere adeguatamente preparati ed avere una visione più completa della realtà. Sono il ponte che collega filiere formative e produttive. Si realizzano settimanalmente all'interno dell'azienda, delle scuole o online. Gli studenti sono affiancati da un tutor con formazione ed esperienza educativa e da un tutor aziendale che trasferisce loro le proprie competenze in un contesto d'azione. Gli studenti vengono individuati dai docenti, in accordo con le famiglie, secondo tre criteri: la demotivazione, che costringe ad individuare percorsi non convenzionali, a sostegno delle attività curricolari; l'incertezza, per studenti che sono bloccati nel rapporto con la realtà; l'eccellenza, che richiede un approfondimento in ambiti e indirizzi peculiari al percorso scolastico intrapreso

**Destinatari:** secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Max 4 ore alla settimana per tutto l'arco dell'anno scolastico.

**Risorse impiegate:** Tutor dell'Ass. Amici di Enzo e della Coop. Soc. Il Faro. Tutor aziendali messi a disposizione dalle aziende coinvolte.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Amici di Enzo ODV

**Referente / contatti:**

Anna Graziani

Via Gradenigo 7, 48122 Ravenna

Cell. 3454511355

amicidienzo@gmail.com

**Note:** L'Associazione nasce a Ravenna nel 2000, per iniziativa di alcune famiglie, accomunate dall'unico desiderio di costruire un luogo educativo in cui i propri figli e i ragazzi, possano avere, all'interno di un rapporto e dentro le circostanze, un'ipotesi con cui affrontare la realtà tutta. Nel 2003, inaugura il Centro Educativo Polaris, come luogo educativo gratuito.

Ha sempre offerto un'opportunità di aiuto allo studio ai ragazzi delle scuole secondarie di I e II grado e dal 2012 offre anche una

possibilità di aiuto ai bambini della scuola primaria, seguendo con particolare attenzione quelli che vivono una qualche difficoltà di apprendimento.

In questo momento di emergenza epidemiologica si avverte tutto il bisogno di vicinanza vera. Per questo non abbiamo mai interrotto le nostre attività, trovando modalità percorribili secondo le indicazioni dei Decreti ministeriali. Per tale ragione le attività manterranno una flessibilità dettata dalle future indicazioni.

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

### IL TEMPO DELLE SCELTE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Saranno promossi percorsi orientativi volti all'educazione alla scelta in sinergia con altri Enti appartenenti alla rete sociale attiva che interviene, a diverso titolo, a sostegno della formazione dell'individuo e dei cittadini di oggi e di domani.

**Obiettivi:** Fornire ai ragazzi un orientamento individuale sui diversi corsi scolastici proposti dalle scuole secondarie di 2° grado. Saranno promossi percorsi orientativi volti all'educazione alla scelta in sinergia con altri Enti appartenenti alla rete sociale attiva che interviene, a diverso titolo, a sostegno della formazione dell'individuo e dei cittadini di oggi e di domani.

**Contenuti e organizzazione:** In situazioni di transizione, come quella relativa alla scelta di un percorso scolastico, la difficoltà principale, sia per mancanza di conoscenza di strumenti operativi sia per un eccesso di informazioni non filtrate, è quella di saper scegliere un progetto formativo che sia realmente appartenente al soggetto e alla sua specifica biografia.

L'Informagiovani è un servizio che risponde a queste necessità dei ragazzi, e prevede la

possibilità di poter usufruire di una consulenza orientativa specifica. In questo contesto gli utenti potranno presentare richieste e domande che necessitano di un approfondimento particolare. Per rispondere alle necessità di privacy i colloqui orientativi si svolgeranno in contesti che rispettano la riservatezza e su appuntamento.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado, classi III e II

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** Tutto l'anno

**Risorse impiegate:** Orientatori e operatori Informagiovani di Ravenna e sedi decentrate

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Informagiovani del Comune di Ravenna – Sedi Ravenna, Lido Adriano, Mezzano e San Pietro in Vincoli – LibrAzione Società Cooperativa Sociale

**Referente / contatti:**

*Carlo Penazzi, Simona Tartauil*

Via Luca Longhi, 9 - Ravenna

Tel. 0544 482456 e 0544 36494 (Ravenna);  
0544 494503 (Lido Adriano)

Email: [igravenna@provincia.ra.it](mailto:igravenna@provincia.ra.it);

[informagiovaniravenna@gmail.com](mailto:informagiovaniravenna@gmail.com)

## SEGNALI D'ALLARME un film/spettacolo con Elio Germano

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Elio Germano e Chiara Lagani lanciano un segnale d'allarme sul tema della libertà di pensiero, o meglio: della reale capacità di ognuno di noi di pensare con la propria testa, a partire dal 'Mein Kampf' di Hitler, studiato, manipolato, reso più discorsivo possibile, mescolato con immagini ed espressioni diverse. Un attore entra in scena e con un sorriso complice coinvolge tutti i presenti in quella che pare una riflessione sulle questioni che affliggono la società civile (libertà, denaro, solidarietà, razzismo). Lo spettatore doveva essere preso alla sprovvista. L'attore suscita immediata fiducia. Così, quasi per caso, inizia a parlare di corruzione, della deriva della politica e del lavoro che manca, tutti temi condivisibili. A poco a poco, però, il 'registro' linguistico cambia e il pubblico si trova a essere inorridito da quanto poco prima stava invece applaudendo.

**Obiettivi:** Lo spettacolo - che è un film visto in realtà virtuale - nasce dalla volontà di testimoniare la decadenza del pensiero critico nel nostro Paese in cui spesso si costruisce la propria opinione sui "like", "mi piace", sul senso di appartenenza anziché sull'analisi personale. Anche la politica si muove così e anche l'arte: si cerca ciò che piace al pubblico appiattendolo la discussione, i gusti. Con questo spettacolo visto "come in televisione", si tenta di mostrare quanto sia importante invece riappropriarsi del pensiero indipendente, per individuare e rifiutare le posizioni troppo semplicistiche e ammiccanti.

**Contenuti e organizzazione:** Oggi tutti, persino i capi di Stato usano le nuove tecnologie e sempre più spesso a noi capita di informarci tramite i social. Delegare il no-

stro pensiero a uno strumento tecnologico significa però delegare la responsabilità. Per ritrovarsi in un mondo non-voluto. Gli studenti indosseranno un visore attraverso cui "assisteranno" al film/spettacolo interpretato da Elio Germano. La visione può avvenire in classe e non è necessario alcun spostamento verso altri luoghi. Prima della visione è previsto un momento di introduzione e si può valutare un percorso con i docenti coinvolti.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- Adatto a studenti delle classi III

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** La visione del film/spettacolo dura 75 minuti (repliche il 20, 21, 22 dicembre). La visione può avvenire in classe. I docenti sono invitati a valutare un incontro di preparazione con gli studenti.

**Risorse impiegate:** Ravenna Teatro avrà cura di fornire i visori e organizzare la proiezione in sede scolastica.

**Costo:** 10 euro, per i docenti l'ingresso è omaggio

### Soggetto proponente:

Ravenna Teatro

### Referente / contatti:

Serena Cenerelli con Sara Maioli,  
Chiara Maroncelli, Monica Randi  
Ravenna Teatro Centro di Produzione  
Teatrale - Via di Roma, 39 - Ravenna  
Tel. 0544 336239  
Email: info@ravennateatro.com,  
ragazziateatro@ravennateatro.com  
biglietteria@ravennateatro.com

**Note:** Ravenna Teatro è un Centro di Produzione Teatrale fondato nel 1991 dall'unione di due compagnie (Teatro delle Albe e Drammatico Vegetale) e opera principalmente su due spazi, Rasi e Alighieri.

## IO TI ASCOLTO bambine, bambini ed adolescenti interpretano i principi della Convenzione sui diritti dell'infanzia

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Incontri nelle scuole dedicati alla presentazione della Convenzione sui diritti dell'infanzia a trenta anni dalla sua ratifica in Italia, proponendo laboratori e modalità didattiche interattive nelle classi e nei gruppi coinvolti per dare ascolto alle parole ed alla esperienza di bambini/e ed adolescenti.

**Obiettivi:**

- Promuovere la conoscenza della Convenzione sui diritti dell'infanzia nei suoi principi essenziali aggiornandoli nella situazione dell'infanzia sia in Italia che nel mondo.
- Promuovere consapevolezza che i diritti dell'infanzia riguardano ciascun bambino/a ed adolescente anche nella realtà di vita quotidiana, approfondendo le idee, i desideri e le problematiche più rilevanti che li coinvolgono direttamente
- Dare ascolto alle parole ed alla esperienza di ragazzi/e e bambine/i (su amicizie, esperienza lockdown, scuola, sport, etc.) valorizzandole e condividendo le riflessioni e le proposte che emergono.

**Contenuti e organizzazione:** Presentazione, con materiali diversi (documenti, libri, video etc.) dedicati ai diritti dell'infanzia e della Convenzione ONU nei suoi aspetti e principi essenziali:

- non discriminazione
- superiore interesse
- diritto alla salute, alla educazione ed allo sviluppo
- diritto all'ascolto

Laboratori con utilizzo di modalità didattiche e di materiali interattivi (libri, letture e narrazioni, video ed immagini etc.) per

approfondimento di queste tematiche.

Eventuale elaborazione di materiali (grafici, scritti e verbali) contenenti riflessioni e proposte che possano essere condivisi con altre scuole o con altre istituzioni (Consulta dei ragazzi/e, Assemblea regionale delle ragazze e dei ragazzi, Garante regionale Infanzia, comunità locale, etc.)

Iniziative di carattere pubblico e formativo rivolte alla comunità di adulti ed insegnanti su queste tematiche.

**Destinatari:** 2° ciclo scuola primaria e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Uno/due incontri di circa 2 ore ciascuno per una o due classi

**Risorse impiegate:** Volontari Unicef, eventualmente in raccordo con altri soggetti (istituzioni, associazioni) operanti sul territorio su queste tematiche ed esperti con competenze socio/ pedagogiche.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Unicef Comitato provinciale di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Mirella Borghi, Paola Rossi*

Via IX Febbraio, 4- Ravenna

Cell. 348 3702926 - 347 1856050

Email: comitato.ravenna@unicef.it

**Note:** Le attività sopraindicate potranno essere svolte con particolare riferimento a date e giornate simboliche per i diritti dell'infanzia: dalla Giornata dei diritti delle Bambine, a quella sui Diritti dell'Infanzia, al Giorno della Memoria ed all'8 marzo delle bambine. Inoltre i contenuti relativi ai diritti dell'infanzia proposti in queste attività laboratoriali con le scuole potranno essere approfonditi in incontri pubblici aperti a cittadini/e ed insegnanti come occasioni di riflessione e formazione.

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

### NOI SIAMO L'EUROPA!

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'esperienza positiva che si è consolidata sempre più negli anni vuole essere un incentivo per l'U.O. Politiche europee a riproporre e rinnovare un progetto che coinvolgerà giovani studenti universitari e con esperienza di mobilità europea, in qualità di animatori, per introdurre i più piccoli alla conoscenza dell'Europa. Questi giovani, ambasciatori d'Europa, appositamente formati, realizzeranno (con l'accompagnamento del personale del Comune) laboratori interattivi della durata di due ore per le classi delle scuole secondarie di 1° grado che ne facciano richiesta.

**Obiettivi:** approfondire e migliorare la conoscenza dell'UE, educare alla cittadinanza europea, contribuire attivamente alla creazione di una cultura europea nelle giovani generazioni e supplire alle eventuali mancanze del sistema scolastico in termini di educazione civica europea.

**Contenuti e organizzazione:** l'articolazione del modulo prevede: una prima parte di lezione frontale e una seconda parte prettamente ludica. Temi: - la definizione di Unione Europea; il nome Europa - il mito di Europa; le tappe in cui si è articolato il processo d'integrazione europea dal 1952 a oggi; la descrizione dei simboli che

rappresentano l'UE: la bandiera, l'inno, la festa dell'Europa, il motto; l'excursus sulle principali istituzioni europee (Commissione, Parlamento, ecc.); Illustrazione di alcuni valori e principi di base dell'Unione Europea; i vantaggi di appartenere all'UE, la creazione ed il significato della moneta unica, il plurilinguismo; la caduta del Muro di Berlino e l'allargamento dell'Unione Europea.

Su richiesta il laboratorio può essere tenuto in lingua inglese.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** operatrici e consulenti U.O. Politiche europee

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Assessorato alle Politiche europee del Comune di Ravenna/Europe Direct della Romagna

**Referente / contatti:**

*Emanuela Medeghini*

Via Luca Longhi, 9 - Ravenna

Tel. 0544 482545 / 485040

Email: [upe@comune.ra.it](mailto:upe@comune.ra.it)

[europeirectromagna@comune.ravenna.it](mailto:europeirectromagna@comune.ravenna.it)







# EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA SICUREZZA

## RAVENNA CONTRO LE MAFIE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Da anni il Comune di Ravenna in collaborazione con LIBERA associazioni, nomi, numeri contro le mafie, Confersercenti- S.O.S Impresa, Associazione Pereira e altri soggetti che via via si alternano con progetti mirati - opera attraverso progetti, attività eventi, corsi di formazione ecc...per informare e sensibilizzare la cittadinanza e nello specifico il mondo scolastico sulle tematiche della legalità, della giustizia e della democrazia, in particolare in riferimento al fondamentale ruolo rivestito dalla società civile nella difficile lotta contro ogni forma di mafia. Inoltre, come previsto dal capitolato dell'appalto della ristorazione scolastica, per sostenere chi lavora su territori confiscati alle mafie, vengono somministrati nelle mense scolastiche del Comune di Ravenna, prodotti delle aziende di Libera Terra.

**Obiettivi:**

- Sviluppare all'interno delle scuole un percorso formativo che, partendo dalla contestualizzazione del fenomeno mafioso, sia in grado di fornire gli strumenti necessari per far luce su una realtà tanto complessa quanto delicata quale appunto quella della mafia in Italia, affrontando nel contempo le tematiche della legalità, della giustizia e della democrazia.

- Fornire a studenti ed insegnanti gli strumenti necessari per far luce sulla realtà del fenomeno mafioso, gettando al contempo le basi per una futura e più stretta collaborazione fra il mondo istituzionale, quello associativo e quello scolastico dei territori target del progetto.

**Contenuti e organizzazione:** entro novembre il progetto verrà presentato e l'organizzazione verrà condivisa con le scuole aderenti. Altri contenuti saranno definiti con gli Istituti in base alle diverse attività proposte.

**Destinatari:** classi III scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** attività distribuite sull'intero anno scolastico e comunicate alle scuole in tempi utili e funzionali

**Risorse impiegate:** personale della UO Qualificazione e Politiche Giovanili, testimoni significativi, parenti di vittima, consulenti

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Comune di Ravenna Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia

**Referente / contatti:**

*Maria Grazia Bartolini*

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482889

Email: [mbartolini@comune.ra.it](mailto:mbartolini@comune.ra.it)

## ESTER: EDUCAZIONE STRADALE SUL TERRITORIO

1. "Il vigile" e "La regola"
2. L'attenzione sulla strada
3. La prudenza sulla strada
4. La circolazione del pedone
5. La circolazione del ciclista - Classe IV
6. La circolazione del ciclista - Classe V
7. La circolazione del pedone
8. La circolazione del ciclomotore

### SCUOLA DELL'INFANZIA

#### 1. "IL VIGILE" E "LA REGOLA"

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** fornire conoscenze di base sul comportamento dell'utente della strada come luogo pubblico utilizzata da tutti. Promuovere una conoscenza ed educazione sin dai primi anni circa il rispetto delle principali regole della circolazione stradale a partire dall'utilizzo dei sistemi di ritenuta in auto (Seggiolino e Cinture). Promuovere nei bambini "accoglienza", "sicurezza" e "disponibilità" verso la figura del "Vigile" ed il perché della "regola".

**Obiettivi:** Riconoscere e valorizzare la divisa delle Forze dell'ordine e saperla decodificare, sapere interpretare i messaggi visivi e uditivi • Riconoscere il perché della regola e sapersi autocontrollare rispetto ad essa • Conoscere i colori del semaforo e il perché si devono rispettare, sapere autocontrollarsi rispetto alla regola rosso-verde • Riconoscere i veicoli dai loro suoni per decodificare il pericolo • Valorizzare il significato dei simboli/colori mediante l'aspetto emotivo

**Contenuti e organizzazione:** l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di

materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi - forme/colore (cerchi di plastica o piatti rossi, verdi, gialli) - fischietto, guanti bianchi, berretto - grucce o plastica, frisbee.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gim cane..) da concordare con le/ gli insegnanti

**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito**

### CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

#### 2. L'ATTENZIONE SULLA STRADA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** promuovere nell'alunno l'attenzione sulla strada come capacità di percezione del rischio e del pericolo.

**Obiettivi:** Saper valorizzare gli spazi dedicati al gioco come "spazi speciali" (non la strada) • Saper percepire il rischio ed il pericolo sulla strada, per cui non conviene giocare (come promuovere l'attenzione) • Essere attenti sulla strada, riconoscere e valutare i suoni, colori e ausili per attraversare in sicurezza.

**Contenuti e organizzazione:** l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi - palla - grucce o piatti colorati di plastica per mimare autoveicoli - fogli di carta A3 e A4 - radio con lettore CD

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro+esercitazioni ludicomotorie (percorsi

guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.

**Risorse impiegate:** operatori della Polizia Locale

**Gratuito**

## CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA

### 3. LA PRUDENZA SULLA STRADA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** promuovere nell'alunno la prudenza sulla strada, come capacità di comportamenti che proteggono dal rischio e dal pericolo.

**Obiettivi:** Saper valutare il rischio ed il pericolo per adottare atteggiamenti di prudenza sulla strada (es. di oggetto che cade in strada). • Saper valutare il rischio ed il pericolo, come persona trasportata in auto/bicicletta, per adottare atteggiamenti di prudenza/sicurezza (cosa succede se non allaccio le cinture). • Saper contestualizzare il pericolo.

**Contenuti e organizzazione:** l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi, oggetti personali del bambino (oggetto transizionale), cappelli.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.

**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito**

## CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

### 4. LA CIRCOLAZIONE DEL PEDONE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come pedone sulla strada con e senza marcia-piede. Interventi per trasmettere la capacità di saper riconoscere la nomenclatura delle componenti stradali e saper riconoscere il lato della circolazione a piedi.

**Obiettivi:** Saper riconoscere la nomenclatura tecnica dei componenti stradali. • Saper indicare le località su di un incrocio individuare il lato della circolazione a piedi e/o con veicoli. • Saper identificare la corretta direzione motoria. saper padroneggiare la sequenza dell'attraversamento pedonale. • Saper padroneggiare, consolidandoli, i significati di alcuni simboli della segnaletica.

**Contenuti e organizzazione:** l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: schede per la definizione della nomenclatura, grucce, fogli A3, patafix, pennarelli, nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.

**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito**

## CLASSE QUARTA SCUOLA PRIMARIA

### 5. LA CIRCOLAZIONE DEL CICLISTA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come ciclista.

**Obiettivi:** Conoscere il veicolo bicicletta, le sue parti e i suoi accessori obbligatori e facoltativi per la sicurezza (come vedere/essere visti). • Saper padroneggiare l'attraversamento di una strada, sia a piedi sia da ciclista. • Saper padroneggiare, correttamente, la svolta a destra e a sinistra.

**Contenuti e organizzazione:** l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi, bicicletta con componenti e accessori facoltativi ed obbligatori da assemblare, grucce, schede sulla sequenza della svolta a sinistra.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.

**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito**

## CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

### 6. LA CIRCOLAZIONE DEL CICLISTA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** continuare la didattica sul comportamento del ciclista consapevole di essere utente di un luogo pubblico come la strada. Promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come ciclista, conoscere il significato del dovere della precedenza in situazioni di incrocio con o senza segnaletica.

**Obiettivi:** Saper padroneggiare le simbolo-

gie di obbligo, divieto, pericolo, indicazione.

• Conoscere il significato di precedenza ed saper applicare le regole della precedenza con e senza segnaletica. • Saper applicare le regole della precedenza come ciclista in situazioni di incrocio con e senza segnaletica verticale.

**Contenuti e organizzazione:** apprendimento euristico per scoperta e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti coinvolgenti e cooperative e con utilizzo di materiali come nastri plastificati di altezza 8cm bianco segnali mobili, tabelle, cartelli segnali di STOP e dare la precedenza.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.

**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito**

## CLASSE PRIMA E SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

### 7. LA CIRCOLAZIONE DEL PEDONE

**Attività:** presenza / on line

**Breve descrizione:** potenziamento delle competenze acquisite durante la scuola primaria nella figura del pedone e del ciclista anche da un punto di vista dell'autonomia di movimento.

**Obiettivi:** promuovere nello studente comportamenti autonomi come pedone e come ciclista perseguendo acquisizione di competenze complete circa il comportamento sicuro in strada.

**Contenuti e organizzazione:** attività in aula e simulazioni in palestra o all'esterno proponendo situazioni reali di circolazione.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.

**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito****CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA  
DI 1° GRADO****8. LA CIRCOLAZIONE  
DEL CICLOMOTORE****Attività:** presenza / on line**Breve descrizione:** illustrazione del ciclo-motore, veicolo a motore e conseguimento della patente AM e conseguenze di una guida sotto effetto di sostanze alcoliche e/o psicotrope.**Obiettivi:** responsabilizzare lo studente quattordicenne alla guida di un veicolo a motore sempre mettendo al primo posto la sicurezza stradale e personale.**Contenuti e organizzazione:** trasmettere nozioni teoriche ed informative finalizzate anche a controlli di polizia Stradale se utenti della strada.**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- Classi III**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** circa 2 ore**Risorse impiegate:**

Operatori della Polizia Locale

**Gratuito****Soggetto proponente:**

Polizia Locale di Ravenna

**Referente / contatti:***Eralda Baravelli*

Via Rocca Brancaleone, 1

Tel. 0544 482966

Email: ebaravelli@comune.ra.it

**Note:** in ogni intervento educativo, nella sequenza di apprendimento-insegnamento vengono individuati i seguenti criteri di efficacia e di appropriatezza, capaci di assicurare il più alto livello di qualità, per vivere con gli alunni stessi la didattica del successo, del benessere e del piacere:

- 1) Accoglienza cognitiva-emotiva-cinestetica (5 min all'inizio e durante tutto l'intervento)
- 2) Promozione della motivazione con interazioni di utilità rispetto alle competenze da acquisire (Vivere nel vissuto 10 min)
- 3) Competenze specifiche da acquisire (Attenzione al cognitivo, all'emotivo e cinestetico: senza radicarsi nel corpo le competenze non si acquisiscono: Che cosa pensi? Che cosa puoi fare? Che cosa può pensare, sentire, fare l'altro? 60/70 minuti.
- 4) Consolidamento e potenziamento delle competenze 10 min.
- 5) Condivisione finale di "processo" (momento educativo ed emotivo essenziale - 10 min ma sarebbe potente che ogni alunno potesse esprimersi).

ACCOGLIENZA,  
INCLUSIONE,  
INTERCULTURA

## I PROGETTI DELLA CASA DELLE CULTURE

### DIVERTIAMOCI CON I NUMERI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il laboratorio si basa sull'apprendimento e la realizzazione di giochi matematici. L'attività è costruita in base alle esigenze della classe e all'età degli alunni. La fase di restituzione dell'attività prevede la costruzione di due diversi giochi, uno per l'intera classe e uno personale per ciascun studente. Divertendosi gli alunni si avvicineranno ai numeri, sviluppando e consolidando competenze logico-matematiche. L'attività ludica si arricchirà di nozioni interculturali, legate ad antichi strumenti matematici, ad uso di civiltà e popoli diversi, da cui apprendere pratiche e strategie

**Obiettivi:** Relazionarsi positivamente con i numeri, incentivando lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, socio-relazionali ed espressive (le noiose tabelline si possono imparare giocando e lo stesso teorema di Pitagora, da storico mattone, potrà entrare giocosamente per sempre nella mente del bambino attraverso una favola e due tangram). • Apprendere che giocare comporta anche il rispetto delle regole, condivisione, esperienze, sapere riconoscere, apprezzare e condividere la migliore strategia vincente anche, e soprattutto, quando non è la propria!

**Contenuti e organizzazione:** L'avvio del progetto prevede un incontro preparatorio e di pianificazione con gli insegnanti, in cui concordare contenuti e programmazione. È prevista anche la possibilità, a conclusione dell'anno scolastico, di condividere l'esperienza durante la festa di plesso. Il laboratorio generalmente è suddiviso in 2 incontri di due ore ciascuno

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** le attività possono essere svolte durante tutto l'anno scolastico

**Risorse impiegate:** Mediatori interculturali  
**Gratuito**

### IL MONDO INTORNO Laboratorio di Diritti

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Grazie alla collaborazione con Unibo e Amnesty International, un gruppo di volontari Ambasciatori di Diritti - peer educators (giovani fra i 18 e 28 anni) condurranno laboratori sul tema dei diritti umani (storia e attualità dei diritti fondamentali), basati su dinamiche di gioco e di riflessione collettiva. I laboratori sono destinati a alunni-e della scuola secondaria di I grado. In base alle richieste e agli interessi dei docenti, parte dei laboratori potrà essere resa con spunti multilingue, valorizzando così il coinvolgimento di peer educators internazionali e stimolando la multidisciplinarietà delle scuole coinvolte.

**Obiettivi:** Le attività laboratoriali hanno l'obiettivo di stimolare il coinvolgimento e la riflessione, da parte dei ragazzi-e di età 10-14 anni, sul tema dei diritti umani, attraverso il supporto e la facilitazione di educatori pari (giovani studenti-esse, operatori con esperienza nel campo della gioventù e del volontariato, anche provenienti dal Campus di Ravenna). Gli alunni avranno la possibilità di apprendere e approfondire la storia e l'attualità dei diritti umani, attraverso dinamiche di gioco e riflessioni collettive.

**Contenuti e organizzazione:** I peer educators, supervisionati da operatori specializzati afferenti alla rete Amnesty Interna-



tional, agiscono all'interno delle singole classi come facilitatori dei processi e delle dinamiche di gruppo, attraverso laboratori esperienziali basati sul confronto verbale, sul gioco e sull'impiego di tecniche interattive. Si promuove l'utilizzo, all'interno dei laboratori, anche di lingue veicolari come l'inglese, in un'ottica di promozione della multidisciplinarietà. Lo stesso tema dei diritti, trasversale a più materie come storia ed educazione civica, propone una riflessione approfondita sulla conoscenza, consapevolezza e sensibilità rispetto ai diritti fondamentali.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 2 ore

**Risorse impiegate:** Operatori/animatori socio-culturali e peer educators

**Gratuito**

#### **Soggetto proponente:**

Comune di Ravenna – U.O. Politiche per l'Immigrazione e Cooperazione decentrata in collaborazione con casa delle culture di Ravenna

#### **Referente / contatti:**

*Daniela Gatta*

Via A. Oriani 44, Ravenna

Tel. 0544 482568

Email: [danielagatta@comune.ravenna.it](mailto:danielagatta@comune.ravenna.it)

## **IO E LA MIA PAURA**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio di inter-classe. A partire dalla lettura del libro "Io e la mia paura" di Francesca Sanna, si approfondirà il tema delle emozioni e della capacità di raccontarsi, in un'ottica di condivisione e relazione. Parlare di emozioni significa parlare di pregiudizi in un'ottica interculturale, poiché i sentimenti non conoscono distinzioni o differenze di provenienza, appartengono a tutti noi.

#### **Obiettivi:**

- Orientare alla costruzione di identità aperte, propense al cambiamento e alla trasformazione, all'alterità e alle differenze.
- Favorire il riconoscimento del sé per riconoscere l'altro/a da sé
- Favorire il ricongiungimento fra il mondo esterno e il mondo interno, generando esperienze relazionali positive
- Favorire dinamiche relazionali utili all'accoglienza, all'inserimento e all'integrazione dei bambini nella classe e dei genitori nella scuola.

**Contenuti e organizzazione:** Un progetto di intercultura, che lavora sugli aspetti prettamente linguistici e di ricomposizione autobiografica, è estremamente delicato. Lavorando nelle classi ci si rende conto che, per quanto generalmente i bambini siano nati qua e abbiano già frequentato la scuola materna, vivono situazioni estremamente eterogenee.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Le attività possono essere svolte durante tutto l'anno scolastico, sia da remoto che in presenza. Nello specifico ciascun percorso è composta da 5 incontri dalla singola durata di 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Il numero dei mediatori impiegati varia a seconda delle lingue presenti in classe.

**Gratuito**

## **CON IL CORPO E CON LA MUSICA**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il corpo umano agisce come un vero e proprio strumento musicale che entra in vibrazione ed emette suoni propri. Il corpo umano è un sistema concepito per vibrare, tutto il corpo è coinvolto dal suono e dalla musica e questa è un'attività che genera benessere diventando un vero "allenamento emozionale", espres-

sione di sé, coralità di gruppo

**Obiettivi:** Esplorando i quattro elementi della natura, terra, fuoco, aria ed acqua, si vuole offrire un percorso di osservazione del mondo che ci circonda, con l'intenzione di stimolare i bambini a porsi domande sui fenomeni naturali, a cercare risposte e a trovare spiegazioni facendo ipotesi e poi verificandole senza l'ausilio di tecnologie ma usando il proprio corpo.

**Contenuti e organizzazione:** Interpretiamo i quattro elementi attraverso un mondo di suoni e di emozioni per guardare la realtà con occhi diversi tenendo accesi i nostri sensi ed osservando le cose con un po' di curiosità in più. Si approfondiranno attraverso le danze e la musica l'espressione dei diversi aspetti d'ognuno degli elementi: Il Fuoco della determinazione, dell'impulso, della forza, o anche dell'intensità, del profondo desiderio. L'Aria della libertà, dell'espansione, della leggerezza, della tenerezza, del sogno, del sensibile, del romanticismo, del respiro o dell'aprirsi ad abbracciare. L'Acqua della fluidità, dell'adattamento, della purezza, della dissoluzione, della fusione, del lasciarsi andare o dell'abbandonarsi. La Terra e il contatto con il primordiale, il proprio centro interiore, la base, le radici, la concretezza e la realtà del qui ed ora

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri di 2 ore ciascuno. Le attività possono essere svolte durante tutto l'anno scolastico.

**Risorse impiegate:** Mediatori interculturali  
**Gratuito**

## DIRITTI E FUMETTI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Dialogando, gli studenti impareranno a conoscere i diritti fondamentali ed inalienabili dedicati a minori (Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza). Insieme, si rifletterà sul

loro carattere universale e sull'importanza di promuoverli, sul ruolo che ognuno di noi ha nel perpetrarli e nel garantirli, con l'obiettivo di superare qualsiasi forma di discriminazione e pregiudizio.

La seconda parte degli incontri è progettata per il lavoro di gruppo, i ragazzi sperimenteranno dinamiche cooperative e collaborative per ideare, editare e disegnare un fumetto nel quale raccontare una storia a tutela di tali diritti.

**Obiettivi:** L'obiettivo principale del progetto Diritti&Fumetti è quello di promuovere uno spirito di partecipazione attiva da parte dello studente, prendendo conoscenza dei Diritti che lo riguardano in quanto minore parte di una comunità. I ragazzi apprenderanno come questi diritti sono in uso nel loro Paese e negli altri, acquisendo maggiore consapevolezza nei confronti delle differenze e delle somiglianze con i coetanei residenti in altri contesti. In generale si favorirà un'ampia capacità di lettura del sé e dell'altro.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto è articolato in tre incontri di due ore ciascuno. E' prevista la possibilità di riprogrammare il percorso per poterlo svolgere in modalità da remoto.

1 – Riflettiamo insieme sul concetto di Diritti e introduciamo termini tecnici, quali Dichiarazione/Convenzione. In questa prima fase vengono presentati alla classe persone attiviste per i diritti umani e per i diritti dei minori.

2 – gioco cooperativo: il grande quiz dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Un interessante gioco, da svolgere in gruppo, che porterà i ragazzi ad approfondire come le Libertà fondamentali vengono garantite nel nostro e negli altri Paesi.

3 – parte pratica di realizzazione del fumetto.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Le attività possono essere svolte durante tutto l'anno scolastico

co, sia da remoto che in presenza  
**Risorse impiegate:** 1 operatore e 1 fumet-  
 tista  
**Gratuito**

## ODISSEA

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** Percorso laboratoria-  
 le che mette al centro gli apprendenti per  
 promuovere una cultura del dialogo, della  
 diversità e del rispetto fra le differenti cul-  
 ture, quale valore imprescindibile. Il labo-  
 ratorio è rivolto agli studenti nella fascia di  
 età tra i 12 e i 14 anni che frequentano gli  
 Istituti Secondari di 1° grado. Insieme agli  
 studenti si rifletterà sul tema della diversità  
 e si offrirà una prospettiva positiva, stori-  
 e dal lieto fine, esperienze di vita vissuta  
 saranno gli strumenti con cui si affronter-  
 anno le paure che sono alla base di ogni  
 forma di razzismo e di discriminazione, al  
 fine di promuovere il valore del pluralismo  
 come fondamento della convivenza civile  
**Obiettivi:** L'obiettivo generale del progetto  
 è contribuire al rafforzamento dei processi  
 di dialogo interculturale in ambito scolasti-  
 co, favorendo il processo di crescita perso-  
 nale, di integrazione sociale e di partecipa-  
 zione dei giovani.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto è  
 articolato in tre incontri della durata di due  
 ore ciascuno. E' possibile riprogrammare  
 il percorso per poterlo svolgere da online.  
 1 – Incontro narrativo con i Mediatori Inter-  
 culturali in qualità di testimoni significativi.  
 La conduzione da parte dei mediatori è  
 orientata ad alimentare la partecipazione  
 degli studenti sul tema del viaggio, i ragaz-  
 zi sono stimolati a riflettere sulle diverse  
 motivazioni che sottendono una partenza  
 e/o la volontà di spostarsi.

2 – “L'oggetto che mi rappresenta” in que-  
 sto incontro sono gli studenti ad essere  
 testimoni di un loro percorso di crescita/  
 viaggio/cambiamento. A questa narrazione  
 segue una riflessione con, e tra, gli studenti

3 – I viaggi degli altri, testimonianze ed  
 esperienze per parlare di pregiudizio e ste-  
 reotipo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie  
 di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Le attività possono  
 essere svolte durante tutto l'anno scolasti-  
 co, sia da remoto che in presenza

**Risorse impiegate:** Mediatori Intercultura-  
 li e testimoni

**Gratuito**

## IN UNA NOTTE DI TEMPORALE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Percorso laboratoria-  
 le di inter-classe basato sulla narrazione  
 con la tecnica del teatro delle ombre, del  
 racconto di Yuichi Kimura “In una notte di  
 temporale”. L'attività è volta a far emerge-  
 re concetti e argomenti che fungano da filo  
 conduttore per le singole programmazioni  
 di classe. Così facendo, si vuole offrire una  
 visione plurima e comparata delle diverse  
 discipline, facilitando l'interpretazione dei  
 fenomeni e dei processi socio-culturali, in-  
 dividuali e di gruppo. Il laboratorio è rivolto  
 agli studenti frequentati gli Istituti Primari.

**Obiettivi:** Valorizzare la differenza culturale  
 e linguistica attraverso la trasversalità e l'u-  
 niversalità di molte tematiche e opere, lette-  
 rarie e mitologiche, presenti in molti popoli.  
 Orientare alla costruzione di identità aperte,  
 propense al cambiamento e alla trasforma-  
 zione, all'alterità e alle differenze.

Obiettivi trasversali: favorire il riconosci-  
 mento del sé per riconoscere l'altro/a da  
 sé. Favorire il ricongiungimento fra il mon-  
 do esterno e il mondo interno, generando  
 esperienze relazionali positive. Favorire  
 dinamiche relazionali utili all'accoglienza,  
 all'inserimento e all'integrazione dei bam-  
 bini nella classe e dei genitori nella scuola

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso è  
 articolato in 4/5 incontri:

Narrazione: incontro di 1 ora e 30', per classe, che vede la presenza di due Mediatori Interculturali impegnati nella narrazione del racconto di Yuichi Kimura "In una notte di temporale", con la tecnica del teatro delle ombre.

Narrazione sensoriale in lingua madre: incontro della durata di 2 ore, per ciascun gruppo monolinguisco con la presenza del Mediatore Interculturale di riferimento, che prevede la rielaborazione del racconto nella lingua madre attraverso l'uso di quattro dei cinque sensi: olfatto, vista, udito, tatto.

Potenziamento del lessico in lingua madre/lingua italiana: un incontro o due, della durata di 2 ore, per ogni gruppo monolinguisco, orientato all'individuazione delle parole chiave del testo, delle qualità (aggettivi), dei sinonimi e dei contrari. Al termine di questa fase si realizzerà un gioco dell'oca multilingue, ricomprendendo tutte le parole individuate.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Le attività possono essere svolte durante tutto l'anno scolastico

**Risorse impiegate:** Il numero dei mediatori impiegati varia a seconda delle lingue presenti in classe.

**Gratuito**

## PAESAGGIO DEI RICORDI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le storie narrate e la storia di sé rappresentano i terreni privilegiati dell'incontro e dello scambio tra storie d'infanzia che hanno radici altrove, ma condividono luoghi di vita, progetti e orizzonti comuni.

Conoscere chi viene da lontano e conoscersi attraverso le parole dell'immaginario o i racconti di viaggio, degli eventi e delle emozioni: sono queste le tappe

fondamentali che possono trasformare la vicinanza in un incontro, la distanza in reciproca curiosità.

Ma anche le idee e i luoghi che le contengono hanno una storia.

**Obiettivi:**

- Raccontare e raccontarsi attraverso il recupero della memoria individuale.
- Valorizzare le differenze culturali e individuali.
- Sviluppare la manualità e la creatività.
- Favorire il benessere psicofisico.
- Sviluppare la capacità del leggere dentro di sé per "sapersi raccontare".
- Sviluppare la capacità di collaborazione, di comunicazione e di dialogo.
- Sviluppare le potenzialità creative.

**Contenuti e organizzazione:** La proposta base si riferisce a tre incontri di due ore:

Trovare dentro di sé un ricordo e inquadrarlo in un paesaggio Comunicazione orale ed elaborazione grafico-pittorica.

Confronto con gli altri.

Analisi geografica dei "paesaggi ricordati".

Riesame del paesaggio del ricordo attraverso i dati sensoriali.

Costruzione del paesaggio attraverso attività di manipolazione.

Condivisione del ricordo attraverso una cartolina da inviare ad una persona cara.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Le attività possono essere svolte durante tutto l'anno scolastico.

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Terra Mia Coop. Sociale in collaborazione con Casa delle Culture

**Referente / contatti:**

Simona Ciobanu

Piazza Medaglie D'Oro 4, Ravenna

Tel. 0544 591876

Email: info@cooperativaterramiamia.it

mediazione culturale@comune.ravenna.it

## **MALPELO IO NON SONO RAZZISTA SEI TU CHE TI OFFENDI** Laboratorio teatrale

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** percorso di laboratori di sperimentazione teatrale su temi etici, sociali ed educativi. L'Associazione culturale Panda Project propone ai giovani alunni un progetto che si inserisce nell'ambito del compito della scuola, di sviluppare individui consapevoli, autonomi e nel contempo, aprendo un percorso teatrale di gioco inteso all'acquisizione di una mentalità capace di contrastare ogni tipo di pregiudizio, occasione offerta ai ragazzi per la scoperta di sé e degli altri.

**Obiettivi:** Coesione e gestione dei conflitti razziali tra pari, finalizzati alla messa in scena di uno spettacolo collettivo. Il progetto si propone di sviluppare nell'ambito del gruppo classe alcune capacità che spaziano da una maggiore consapevolezza, autonomia, rispetto reciproco, fino alla solidarietà, al valore della differenza ed equità.

**Contenuti e organizzazione:** Malpelo trae libera ispirazione dal celebre romanzo

"Rosso Malpelo" di Giovanni Verga, nella figura del suo protagonista la cui vita è tracciata dalla nascita, per aver un cumulo di capelli rossi. Con il pretesto dell'opera di Verga si intende intraprendere un viaggio divertente ed ironico, alla scoperta delle nostre attitudini, limiti e pensieri precostituiti dove l'unione e lo scambio tra le persone sono alla base di un vivere più intenso ed appagante. Al termine del progetto verrà realizzato un report finale.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Settembre 2021 - Maggio 2022

**Risorse impiegate:** operatori dell'associazione culturale e insegnanti

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Panda Project - Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Dott.ssa Valeria Mazzesi*

Via M.d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482515

Email: vmazzesi@comune.ra.it

## CORSO DI SCRITTURA A DIECI DITA SULLA TASTIERA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto nasce dall'idea che a parecchi bambini certificati viene consigliato l'uso del computer. Ci è sembrato fondamentale e non solo per loro, insegnare l'uso e la conoscenza della tastiera al fine di non aggiungere difficoltà a quelle già eventualmente presenti.

In questa nuova chiave di lettura l'informatica diventa un'importante risorsa: la sua funzione non è esclusivamente la compensazione delle difficoltà personali ma anche il mezzo per cercare di acquisire la consapevolezza delle proprie ed individuali strategie di apprendimento per un importante rinforzo dell'autostima e dell'immagine di sé.

**Obiettivi:** Stimolare una più viva partecipazione alla vita scolastica dei bambini, acquisire autonomia, stimolare la creatività per far emergere le personali abilità di ogni alunno e favorire le diverse possibilità espressive.

**Contenuti e organizzazione:** Area di intervento: sociale/ inclusione per persone diversamente abili, normodotate e le loro famiglie

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo, scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** almeno 3 incontri

**Risorse impiegate:** Volontari

**Gratuito**

## MI PRESENTO... IO SONO GIADA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto consiste nel testimoniare, attraverso l'esperienza di Giada e la sua famiglia, ciò che vuol significare vivere la disabilità.

Gli incontri sono diretti a voler sensibilizzare i bambini ed i ragazzi nell'età scolare al fine di superare le barriere mentali, le paure e i limiti legati al mondo della disabilità. E' utile partire proprio dai più piccoli perché i bambini vedono il mondo con innocenza e senza pregiudizi

**Obiettivi:** Un percorso incentrato sull'informazione e la sensibilizzazione per avere un atteggiamento aperto al dialogo, all'ascolto ed all'inclusione

**Contenuti e organizzazione:** sociale/inclusione per bambini diversamente abili e normodotati

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2-3 incontri

**Risorse impiegate:** volontari

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Il Sorriso di Giada Onlus

Associazione di Volontariato

### Referente / contatti:

Pamela Zingale

Via Sansovino, 57 - Ravenna

Cell.: 3490550682

email: [ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com](mailto:ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com)

## APPROCCI ALTERNATIVI IN OTTICA LABORATORIALE SUI TEMI DELLA COMUNICAZIONE

**Attività:** in presenza/online

**Breve descrizione:** La comunicazione è una parte integrante della socialità e dell'inclusione e il tutoraggio fra pari nelle situazioni di svantaggio è la modalità più efficace per garantire l'effettiva partecipazione degli alunni con bisogni comunicativi alla vita comunitaria.

**Obiettivi:** Gli alunni della classe verranno formati sulle caratteristiche comunicative dei propri compagni con bisogni comunicativi e potranno costruire e sperimentare loro stessi gli strumenti per poter comunicare efficacemente con i propri compagni. Inoltre potranno essere di aiuto agli insegnanti nella creazione degli strumenti di didattica personalizzata che servono al compagno ma che saranno patrimonio di tutta la classe e utili a chiunque abbia difficoltà di apprendimento.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto vedrà coinvolta tutta la classe e si svilupperà partendo da una lezione frontale per comprendere la metodologia della Caa per poi lasciare spazio al laboratorio di simulazione e costruzione materiale da parte degli alunni stessi.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il progetto avrà la du-

rata di 8 incontri di 1 ora ciascuno per la durata complessiva di 8 ore.

**Costo:** 380 euro più iva al 5%

**Soggetto proponente:**

Cooperativa Il Cerchio Ravenna

**Referente / contatti:**

*Alice Maraldi*

Via Cassino, 79 - Ravenna

Cell.: 331 6614020

email: cdf.ilcerchio@gmail.com

**Note:** Sono possibili in modalità in presenza e/o da remoto: consulenze sull'alunno e supervisione al team docenti. La consulenza verrà effettuata all'inizio del percorso scolastico con successivo follow up verso la fine della scuola e avrà la durata di 1 ora ciascuna (per un totale di 2 ore), il report redatto e le successive supervisioni saranno durante tutto l'anno scolastico (in presenza del team docenti o da remoto) per una durata di 4 ore complessive di cui 1 per la redazione del progetto e 3 di supervisione.

Corsi di formazione su "Tecniche e Comunicazione in CAA" fornire agli insegnanti ed educatori gli strumenti teorici e pratici per impostare un progetto di comunicazione aumentativa e alternativa per alunni con bisogni comunicativi sia espressivi che recettivi e per poter costruire in autonomia gli strumenti necessari per la realizzazione di tale progetto.

Chi fosse interessato può contattare direttamente il referente e anche adeguare la proposta all'ambito scolastico.







## MEDIAZIONE SCOLASTICA E GESTIONE DEI CONFLITTI

## LINEA ROSA: I PROGETTI

### EDUCAZIONE EMOTIVA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** l'educazione emotiva è una metodologia pedagogica che non ha finalità terapeutiche, bensì didattiche e pedagogiche che promuovono una gestione consapevole della propria vita emozionale. Viene applicata sia nell'età evolutiva che in ambito scolastico e nel sostegno alla genitorialità. L'assunto di base dell'educazione razionale emotiva è che non sono gli eventi di per sé a creare sofferenza emotiva, ma il significato che diamo a tali eventi.

I passaggi fondamentali sono: • consapevolezza dell'insorgenza dell'emozione; • riconoscimento dei pensieri negativi che accompagnano queste sensazioni;

**Obiettivi:** sviluppare la capacità di riconoscere, utilizzare, comprendere e gestire in modo consapevole ed equilibrato le proprie ed altrui emozioni. • consapevolezza dell'insorgenza dell'emozione negativa; • rispetto delle regole e autocontrollo

**Contenuti e organizzazione:** il laboratorio sarà suddiviso in tre momenti: un primo per stabilire le regole e spiegare il laboratorio: in questo momento importantissimo, si stabiliscono insieme ai bambini le regole da rispettare; un secondo dedicato al gioco vero e proprio e, successivamente, un momento per la rappresentazione di come si è stati e di come ci si sente ora.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro iniziale con le maestre • 4 incontri con i bambini • 1 incontro finale di confronto-scambio.

**Risorse impiegate:** Dott.ssa Francesca Ponci, psicologa per bambini e adolescenti

Dott.ssa Agata Manfredi, psicologa psicoterapeuta familiare e di coppia

**Costo:** 500 euro

### GIOCHIAMO A FARE LA PIADA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** laboratorio di classe esperienziale

**Obiettivi:** prevenzione alla violenza e alla prevaricazione sugli altri; • sensibilizzare all'ascolto delle proprie emozioni e di quelle altrui; • attivare strategie di cooperazione; • rispetto delle regole e autocontrollo

**Contenuti e organizzazione:** un primo momento per stabilire le regole e spiegare il laboratorio: in questo momento importantissimo, si stabiliscono insieme ai bambini le regole da rispettare nel laboratorio. • Un secondo momento per ascoltare: partendo dal silenzio, i bambini ascoltano la "storia degli ingredienti per fare tutti insieme la piada"; l'ascolto attiva le rappresentazioni mentali: il pensare prende il posto dell'agire. • Successivamente un momento per rappresentare: rappresentazione con il corpo, immedesimazione e gestione dello spazio prima in piccoli gruppi poi con il grande gruppo; il bambino prima individualmente poi con gli altri si speri-menterà.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro iniziale con le maestre • 4 incontri con i bambini • 1 incontro finale di confronto-scambio

**Risorse impiegate:** dott.ssa Francesca Ponci, psicologa per bambini e adolescenti Dott.ssa Agata Manfredi, psicologa psicoterapeuta familiare e di coppia.

**Costo:** 500 euro

### Soggetto proponente:

Centro Antiviolenza Linea Rosa Odv

### Referente / contatti:

Agata Manfredi

Via Mazzini 57/A - Ravenna

Tel. 0544 216316

Email: linearosa@dracine.ra.it

**Note:** Linea Rosa è un'associazione di volontariato, nata 2 dicembre del 1991, offre servizi gratuiti a difesa e sostegno delle donne in difficoltà, che subiscono o che hanno subito violenza psicologica, economica, fisica, sessuale, assistita, mobbing e stalking. Dalla sua apertura ad oggi sono oltre 7000

le donne accolte. Il sostegno che Linea Rosa fornisce alle donne parte da colloqui individuali con supporti adeguati di ordine psicologico e/o legale e, nelle situazioni più gravi, si offre ospitalità, alle donne e i loro figli, nelle 4 Case rifugio che l'associazione gestisce, attivando progetti specifici nei confronti dei minori in particolare "l'osservazione dei minori" e "sostegno alla genitorialità". Linea Rosa collabora in rete con i servizi sociali del territorio, la Questura, i carabinieri, il Tribunale, le associazioni di volontariato. L'associazione inoltre organizza formazione sul tema della violenza di genere adatti alle scuole di ogni ordine e grado.

## MEDIAZIONE SCOLASTICA E GESTIONE DEI CONFLITTI

### STORIE IN TASCA

#### Narrare le emozioni

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Storie in Tasca è un ciclo di quattro laboratori-narrazioni (a partire da testi di grandi autori quali Rodari, Mario Lodi, ...) pensati appositamente anche per la fruizione online. Varie tecniche del teatro di figura verranno utilizzate per creare immedesimazione e empatia anche a distanza. La magia del teatro, il fascino della letteratura, la potenza dell'arte entrano in classe e gli alunni diventeranno protagonisti attivi. Ogni incontro è infatti all'insegna dell'interazione, sfruttando al massimo le potenzialità offerte dagli strumenti digitali per ricreare momenti fondamentali di scambio e crescita condivisa alla scoperta delle emozioni e della propria intelligenza emotiva.

**Obiettivi:** educare bambini e bambini al riconoscimento, alla gestione e alla condivisione delle proprie emozioni attraverso una modalità educativa dinamica e paritaria che mette al centro il vissuto personale e la creatività di ognuno.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni incontro si svolge o in presenza o sulla Piattaforma

Online Zoom (scaricabile gratuitamente) su pc, smartphone o tablet. Ai partecipanti il giorno prima dell'evento verrà inviata una mail con il link attraverso cui accedere all'incontro e l'elenco del materiale necessario per il laboratorio. L'incontro si apre con una narrazione visuale creata attraverso tecniche di teatro di figura (marionette, burattini, ...) che introduce a una delle emozioni fondamentali che verrà poi esplorata e indagata insieme ai bambini attraverso attività manuali ed espressive incentrate sulla narrazione condivisa.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 incontri da 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

### Soggetto proponente:

Teatro del Drago

### Referente / contatti:

Dott.ssa Sarah Maria Bonomi

Cell. 3403109780

Teatro del Drago 3926664211

Email: compagnia@teatrodeldrago.it



## PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE E PREVENZIONE

## CORPOGIOCHI® A SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto propone laboratori esperienziali (svolti in presenza in classe nel totale rispetto dei protocolli di sicurezza anti covid-19 previsti per la Scuola) nella Scuola dell'Infanzia Primaria e Secondaria, del metodo originale di educazione al movimento che, accettando la sfida di continuare a mettere al centro il corpo anche in periodo di distanziamento fisico, ha usato il cambiamento come opportunità e ha trasformato le attività proposte dal metodo CorpoGiochi®, adeguando la modalità di esecuzione alle esigenze del periodo, salvando gli obiettivi finali, senza interrompere lo sviluppo di un progetto la cui efficacia è comprovata da anni.

Questi laboratori, preservano i contenuti del metodo CorpoGiochi® che da 19 anni promuove l'educazione alla corporeità in vari contesti educativi e sociali.

**Obiettivi:** il nuovo modulo, chiamato "La giusta distanza", ha dimostrato di riuscire a mantenere attive tutte le potenzialità del metodo originario mettendo al centro dell'esperienza il corpo come veicolo di apprendimento e di conoscenza, inserendosi con intelligenza e creatività nel contesto regolato delle classi scolastiche.

Un tempo queste proposte avevano lo scopo di arricchire l'offerta formativa rivolta ai bambini, alle bambine e ai loro insegnanti. Oggi invece interventi come questo diventano assolutamente indispensabili per ripristinare e preservare un clima di serenità ed equilibrio nelle dinamiche di relazione e nel personale rapporto con il proprio corpo e le proprie emozioni soprattutto in ambienti così fortemente condizionati come sono le nostre aule scolastiche in questo momento.

**Contenuti e organizzazione:** CorpoGiochi® è un metodo originale ideato da Mo-

nica Francia (tutelato come idea originale dal marchio registrato di proprietà personale) che promuove l'educazione alla corporeità intesa come origine di ogni esperienza, cognitiva, sensoriale, emozionale e relazionale.

Il nuovo modulo del progetto - La Giusta Distanza - presenta attività che sono state adeguate alle esigenze del periodo di emergenza sanitaria. L'esperienza ha contribuito a stimolare momenti di riflessione costruttiva sui comportamenti adeguati, per una serena convivenza sociale.

Vista l'impossibilità di proporre a scuola, nello spazio della palestra, le attività di gruppo che prevedono la prossimità ed il contatto, parti fondanti del metodo, il laboratorio CorpoGiochi - la giusta distanza - viene ora realizzato in aula, con gli studenti\* seduti ognuno nel confine del proprio banco e, quando richiesto, indossando la mascherina, coinvolgendo solo il conduttore con la presenza attiva degli insegnanti nel ruolo di osservatori.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:**  
anno scolastico

**Risorse impiegate:** conduttori professionisti e in formazione

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Cantieri Danza APS in collaborazione con CorpoGiochi ASD

**Referente / contatti:**

Monica Francia

Via Oriani, 44 - Ravenna

Cell. 338 8227634

Email: corpogiochi@cantieridanza.org

**Note:** Per riportare in classe benessere, inclusione, prevenzione del disagio e di ogni

forma di discriminazione, gli insegnanti attivano il progetto per i propri studenti e lo utilizzano come strumento concreto condividendone la filosofia generale, gli obiettivi e gli aspetti fondamentali, impegnandosi nella realizzazione di connessioni disciplinari e interdisciplinari e considerandolo un contenuto del programma scolastico. Per raggiungere dei risultati nel tempo è fondamentale la loro partecipazione attiva, informata e consapevole.

Per gli insegnanti che osservano, le dinamiche che entrano in campo e possono essere colte, sono una preziosa occasione di conoscenza degli allievi e allieve che affrontano un gioco di regole, di espressione corporale, di autocontrollo, ma nello stesso tempo di autentica manifestazione di sé, aumentando la consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, ricevendo un rinforzo positivo rispetto alle competenze nella relazione con gli altri





## ADOLESCENTI E NEW MEDIA

## PRESS ESC TO PLAY

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Progetto di educazione al gioco consapevole e all'utilizzo delle nuove tecnologia, promosso da Federconsumatori Emilia-Romagna nell'ambito delle campagne formative rivolte alle scuole e alla cittadinanza.

**Obiettivi:** Sperimentare progetti di educazione innovativi ed inclusivi, in grado di contribuire al raggiungimento delle competenze identificate dalle linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica (ASSE 1 e ASSE 3) e dei traguardi dell'Agenda 2030 ONU per la Sostenibilità (Goal 3 e Goal 4); educare studenti e studentesse all'utilizzo consapevole delle tecnologie, rafforzando la loro cittadinanza digitale e mettendo in evidenza gli aspetti critici, sanitari e legali, connessi alle dipendenze da internet e da gioco, grazie al confronto con educatori ed esperti di settore; informare gli alunni sui rischi presenti in rete, senza trascurare gli aspetti positivi e le sue potenzialità, sollecitandone un utilizzo consapevole in modo che Internet possa rimanere per loro una fonte di divertimento e apprendimento; condividere con le famiglie e i docenti gli strumenti per intercettare e intervenire in situazioni a rischio o patologiche, grazie al confronto con esperti di settore.

**Contenuti e organizzazione:** La campagna di comunicazione si compone di due azioni distinte, dedicate sia al mondo della scuola

che più in generale alla cittadinanza. In particolare "Press esc to play" prevede: A. Incontri in classe da realizzare presso gli Istituti Comprensivi della provincia di Ravenna, alla presenza di esperti di settore. B. Momenti formativi rivolti alla cittadinanza e ai docenti, che potranno ottenere il riconoscimento a fini formativi, con esperti ricadenti negli ambiti oggetto del percorso didattico.

**Destinatari:** Classi III, IV e V di scuola primaria e Scuola secondaria di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Lezioni e incontri nei mesi di settembre e ottobre 2021. Per le classi: 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno alla presenza di esperti di settore. Momenti formativi per i docenti e la cittadinanza.

**Risorse impiegate:** 1/ 2 educatori a incontro ed esperti di settore

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Federconsumatori Emilia Romagna

**Referente / contatti:**

Beatrice Biguzzi

Via Levico, 4 - Cervia (RA)

Cell. 335 1746791

email: [beatrice.biguzzi@atlantide.net](mailto:beatrice.biguzzi@atlantide.net)

**Note:** Le attività sono coordinate e realizzate da Atlantide Soc. Coop. Sociale. p.a. Federconsumatori Emilia Romagna

## GENERAZIONE Z

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La struttura del progetto prevede 8 moduli di 1 o 2 ore ciascuno che gli insegnanti, con flessibilità, potranno scegliere di attivare in toto o parzialmente, durante l'orario scolastico curricolare. E' consigliabile iniziare il progetto con gli studenti delle prime classi ed eventualmente, a discrezione dei docenti, proseguirlo e completarlo nei successivi due anni scolastici. Si auspica il coinvolgimento degli animatori digitali e dei responsabili della prevenzione del cyberbullismo. Gli insegnanti che hanno già sperimentato il programma educativo suggeriscono di promuovere un lavoro in team all'interno del Consiglio di classe per facilitare la realizzazione dei moduli.

**Obiettivi:** Aumentare competenza e consapevolezza nell'utilizzo delle nuove tecnologie e dei diritti-doveri che regolano la vita sul web per favorire una "cittadinanza digitale".

**Contenuti e organizzazione:** Questo progetto è rivolto agli studenti delle classi della scuola secondaria di 1° grado e tratta l'argomento dell'uso più consapevole delle tecnologie digitali nel periodo preadolescenziale. Alcuni insegnanti, nel corso del secondo quadrimestre, attiveranno questo programma educativo, in stretta collaborazione e supervisione con il gruppo promotore del progetto stesso. Gli studenti lavorano sui temi dell'identità digitale, sul concetto di pubblico e privato, sul rapporto diritti/doveri, sui rischi e le regole nell'uso delle tecnologie digitali, sul gaming e sulla prevenzione del cyberbullismo. E' previsto l'utilizzo della piattaforma didattica Classroom, di Personal Computer, di un tablet o di smartphone per esercitazioni, foto e attivazioni. Per gli insegnanti viene attivato un corso di formazione on-line di 4 incontri

di 3 ore ciascuno (inquadramento legislativo, strategie metodologiche, presentazione analitica del percorso e valutazione del lavoro svolto in classe).

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** Il percorso, attivato a partire dal secondo quadrimestre, varia da 6 ore fino a 16 ore con possibilità di distribuirle nel corso dei 3 anni, in base alla programmazione dei docenti coinvolti.

**Risorse impiegate:** Operatori Ausl della Romagna, operatori Istituto Oncologico Romagnolo (vedi note)

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

AUSL della Romagna e Istituto Oncologico Romagnolo

**Referente / contatti:**

*Franca Gentilini*

Istituto Oncologico Romagnolo

Cell. 3357674268

Email: f.gentilini@ior-romagna.it

**Note:** L'equipe di Progetto è costituita dai seguenti professionisti:

L'equipe di Progetto è costituita dai seguenti professionisti:

*Riccardo Bertaccini*, Psicologo - Neuropsichiatria Infanzia e Adolescenza Cesena

*Ulrico Bardari*, Vice Ispettore - Questura di Forlì

*Chiara Fregnani*, Educatrice professionale - Istituto oncologico Romagnolo

*Franca Gentilini*, Biologa - Istituto Oncologico Romagnolo

*Franco Mazzini*, Pediatra - Pediatra di Comunità Cesena - Responsabile del progetto

*Claudia Monti*, Biologa - Istituto Oncologico Romagnolo

*Sara Montuori*, Educatrice Professionale - U.O. Dipendenze Patologiche Rimini

*Emma Pegli*, Educatrice Professionale -

U.O. Dipendenze Patologiche Rimini  
*Loretta Quaranta*, Referente Promozione  
alla salute Scuole ambito Cesena  
*Cosetta Ricci*, Referente aziendale Promo-  
zione della salute nelle scuole

*Paola Scarpellini*, Referente Promozione  
alla salute scuole ambito Forlì

Il progetto è supportato da un corso di for-  
mazione per insegnanti, vedi pag. 287.

## ADOLESCENTI E NEW MEDIA

### DIGITAL REPUTATION

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Promozione di una di-  
gital reputation consapevole

**Obiettivi:** • socializzazione dei rischi da  
uso inconsapevole dei social • promozione  
di una consapevolezza nel muoversi in in-  
ternet riconoscendo le fake news • promo-  
zione di un utilizzo del digitale sia in ambito  
scolastico e ricreativo come risorsa ac-  
crescendo la consapevolezza su eventuali  
usi disfunzionali a discapito del benessere  
personale • promozione di uno spazio di  
riflessione e confronto che favorisca il be-  
nessere e la socialità nel  
gruppo classe.

**Contenuti e organizzazione:**

Breve formazione (webinar di 2 ore) al  
corpo docenti delle classi coinvolte nel  
progetto per un loro coinvolgimento nella  
conduzione del percorso formativo

- Percorso con la classe di 6 ore condotto  
da 2 operatrici in cui si attivano i ragazzi e  
le ragazze come peer per la preparazio-  
ne di un intervento in classe con le classi  
prime della scuola o opzione interamente  
online in classe a carattere informativo o  
opzione mista coadiuvata dal corpo docen-  
te: alternanza di interventi in presenza in  
classe dei formatori a interventi a distanza  
ora in classe
- 2 ore in cui i peer in coppia vanno nelle

classi prime a proporre l'attività coadiuvate  
dal docente referente

- 2 ore di incontro serale (webinar) con i  
genitori delle classi coinvolte di sensibiliz-  
zazione sul tema e restituzione del percor-  
so svolto con i ragazzi.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado:

- una classe III della scuola secondaria di  
1° grado • tutte le classi I della scuola se-  
condaria di 1° grado • docenti delle classi  
coinvolte nel progetto • genitori delle clas-  
si coinvolte nel progetto.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da gennaio a aprile  
2022

**Risorse impiegate:** 2 formatori (1 forma-  
trice della coop LibrAzione + 1 esperto ass.  
Psyche Digitale)

**Costo:** da concordare con l'Istituto interes-  
sato

**Soggetto proponente:**

LibrAzione Società Cooperativa Sociale -  
Ravenna progetta e realizza interventi volti  
alla partecipazione e al benessere sociale,  
alla prevenzione del disagio e all'inclusione  
sociale

**Referente / contatti:**

*Annalisa Gambarrota*

Via Mazzini, 61 - Ravenna

Cell. 3485477014

email: [agambarrota@librazione.org](mailto:agambarrota@librazione.org)

## SCOPRIRETE E LA BIBLIOTECA DIGITALE

**Attività:** in presenza / online

**Obiettivi:** Il progetto prevede l'alfabetizzazione all'uso del catalogo online e delle risorse digitali della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino.

**Contenuti e organizzazione:** Il corso-laboratorio prevede una alfabetizzazione sulla ricerca all'interno del catalogo online delle biblioteche e l'illustrazione delle risorse online gratuite disponibili per gli utenti che possiedono la tessera della Rete bibliotecaria di Romagna e San Marino.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** incontri di circa 1 ora in biblioteca Holden, gli incontri sono abbini all'attività *Leggere adolescente*.

**Risorse impiegate:** Bibliotecari e biblioteche dipendenti della Biblioteca Classense, personale dipendente della ditta che ha in appalto i servizi bibliotecari esternalizzati.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Silvia Travaglini*

Via Baccarini, 3 Ravenna

Tel. 0544 482055 / 5106

Email: [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

**Note:** le prenotazioni si effettuano esclusivamente via mail e si accettano solo fino al 15 ottobre 2021. Le attività si svolgono in biblioteca Holden da martedì a venerdì (dalle 9.00 alle 13.00), a partire da dicembre fino a maggio.



# EDUCARE ALLE DIFFERENZE

## UNA SCUOLA CHE FA GENERE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto vuole promuovere le pari opportunità e una cultura di genere nel contesto scolastico dove spesso i ragazzi e le ragazze assistono e/o subiscono con sempre maggiore frequenza ad atteggiamenti e comportamenti discriminatori per quanto riguarda l'appartenenza di genere senza avere gli strumenti per acquisirne consapevolezza, le risorse per dichiararli apertamente o farvi fronte. In secondo luogo i ragazzi e le ragazze delle scuole medie sono chiamati ad effettuare scelte di proseguimento degli studi spesso ancora condizionate da stereotipi sull'appartenenza di genere che sono causa di una limitata diversificazione nelle scelte e scelte che riproducono un mercato del lavoro ancora caratterizzato da forti disuguaglianze anche nel nostro contesto territoriale (disoccupazione femminile superiore a quella maschile, differenziale salariale, percorsi di carriera delle donne condizionati da esigenze di conciliazione).

**Obiettivi:**

- offrire spazi di riflessione, confronto ed elaborazione personale agli studenti sulle tematiche delle pari opportunità, capaci di formare senso critico rispetto ai saperi disciplinari e alla loro quotidianità sulle tematiche di genere, e di agire cambiamento su comportamenti discriminanti l'appartenenza a un genere e sulle scelte future;
- offrire pratiche di orientamento che favoriscano scelte diversificate e non condizionate da stereotipi professionali sul genere;

**Contenuti e organizzazione:**

- Formazione docenti di un consiglio di classe 12 ore: sensibilizzare gli insegnanti a declinare le proprie pratiche didattiche

secondo logiche multidisciplinari che favoriscano una riflessione sulle pari opportunità uomo/donna nelle diverse discipline curriculari attraverso un percorso formativo

- Project work dei/lle docenti per la stesura di moduli didattici e di orientamento da parte rivolti alla classe coinvolta ;
- Sperimentazione moduli didattici progettati dai docenti nella classe coinvolta con supervisione delle formatrici 16 ore;
- Realizzazione di prodotti degli studenti e studentesse per la sensibilizzazione dei pari in altre classi e attività di peer to peer con altre classi dell'IC (interventi di 3/4 ore in classe).

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

- una classe III della scuola secondaria di 1° grado
- altre classi II e III della scuola secondaria di 1° grado
- docenti delle classi coinvolte nel progetto

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:**

Da gennaio a aprile 2022

**Risorse impiegate:** 2 formatrici

**Costo:** da concordare con l'Istituto interessato

**Soggetto proponente:**

LibrAzione Società Cooperativa Sociale - Ravenna progetta e realizza interventi volti alla partecipazione e al benessere sociale, alla prevenzione del disagio e all'inclusione sociale

**Referente / contatti:**

Annalisa Gamberrota

Via Mazzini, 61 - Ravenna

Cell. 3485477014

email: agamberrota@librazione.org



## LABORATORIO STORIE SUI FILI DEI BAMBINI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio di classe esperienziale

**Obiettivi:** • Promuovere una cultura di parità tra i sessi come premessa alla prevenzione di comportamenti violenti; • Promuovere ascolto attivo, comunicazione e rispetto reciproco tra i bambini/e: essere capaci di ascoltare diversi punti di vista, esprimere le proprie opinioni e valutarle insieme; • Promuovere il riconoscimento e la gestione della propria emotività

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio nasce dalle suggestioni del libro "Storie sui fili" di Carla Baroncelli, un libro autobiografico che tratta della violenza assistita vissuta dall'autrice durante l'infanzia.

Il laboratorio coinvolge i bambini nel racconto della storia di Carla attraverso la metafora, utilizzata nel libro, della ragnatela; elemento simbolo di tutte le parole, pensieri (stereotipi di genere, bugie, prese in giro, l'assistere alle liti di amici o genitori) che ci vengono dette o a cui si assiste, procurando malessere, tristezza o rabbia nella persona che le subisce, non rendendola libera ma chiudendola ed intrappolandone la crescita e l'emergere della propria unicità, proprio come in una ragnatela. I bambini creeranno attraverso gomitolini di lana una grande ragnatela ricca di tutte le loro personali esperienze ed emozioni, che una volta espresse e condivise, grazie all'aver preso voce, permetteranno al soggetto di tagliare la ragnatela ed essere finalmente libero. Si chiederà poi ai bambini.

**Destinatari:** scuole primarie, classi V

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro della durata di 3 ore

**Risorse impiegate:** Dott.ssa Francesca Ponci, psicologa per bambini e adolescenti  
Dott.ssa Agata Manfredi, psicologa psicoterapeuta familiare e di coppia

**Costo:** 200 euro

## EDUCHIAMO ALL'UGUALGLIANZA DI GENERE.. CON UN FIORE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** laboratorio di classe esperienziale

**Obiettivi:** Promuovere una cultura di parità tra i sessi come premessa alla prevenzione di comportamenti violenti; • Promuovere ascolto attivo, comunicazione e rispetto reciproco tra i bambini/e: essere capaci di ascoltare diversi punti di vista, esprimere le proprie opinioni e valutarle insieme; • Promuovere il riconoscimento e la gestione della propria emotività

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio nasce all'interno del Progetto "I fiori di Ravenna - Ravenna città amica delle donne" che vede la realizzazione di una targa raffigurante un fiore in mosaico, come simbolo di una città sensibile ormai da anni alle tematiche della violenza di genere, come segno di appartenenza alla città Capitale del mosaico e come messaggio di benvenuto nella nostra città. Il laboratorio riprende quindi il simbolo del fiore per trattare la tematica del conflitto e della violenza in modo consoni e fruibile ai bambini.

Lettura di una storia inventata dove i protagonisti sono i fiori in cui si affrontano i temi del conflitto, stereotipi di genere, riconoscimento e gestione delle emozioni. I bambini dovranno inventare il finale della storia (come risolvere il conflitto tra il fiore maschio e il fiore femmina) lavoro di gruppo: messa in scena teatrale da parte dei bambini della storia discussione in classe.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro della durata di 3 ore

**Risorse impiegate:** Dott.ssa Francesca Ponci, psicologa per bambini e adolescenti  
Dott.ssa Agata Manfredi, psicologa psicoterapeuta familiare e di coppia.

**Costo:** 200 euro

## IMPARI A SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** percorso di sensibilizzazione alla cultura di genere e di prevenzione alle discriminazioni

**Obiettivi:** Riconoscere le dinamiche del bullismo di genere e i relativi comportamenti violenti. • Promuovere ascolto attivo, comunicazione e rispetto reciproco tra i ragazzi: essere capaci di ascoltare diversi punti di vista, esprimere le proprie opinioni e valutarle insieme

**Contenuti e organizzazione:** 1) Definizione/confronto con studenti/studentesse attraverso un lavoro interattivo, sugli scenari basati sul bullismo di genere a scuola; essere in grado di assegnare un nome al bullismo di genere, riconoscere il suo impatto e capire perché accada autorizza i giovani a prendere una posizione per loro e per i per i propri amici, così come a considerare i casi in cui il proprio comportamento o le proprie azioni potrebbero essere offensive nei confronti di qualcun altro.

2) Lavoro seminariale con docenti dell'istituto e genitori sul lavoro di formazione svolto coi ragazzi e approfondimento delle tematiche emerse

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:**

Attività 1) 4 incontri con 2 classi accorpate di 2 ore ciascuno.

Attività 2) 1 incontro di 2 ore

**Risorse impiegate:** Dott.ssa Francesca Ponci, psicologa per bambini e adolescenti  
Dott.ssa Agata Manfredi, psicologa psicoterapeuta familiare e di coppia

**Costo:** 400 euro

**Soggetto proponente:**

Linea Rosa

**Referente / contatti:**

*Dr.ssa Agata Manfredi Centro Antiviolenza  
Linea Rosa Odv*

Via Mazzini, 57/a - Ravenna

Tel. 0544 216316

Email: [linearosa@racine.ra.it](mailto:linearosa@racine.ra.it)

**Note:** Linea Rosa è un'associazione di volontariato, nata 2 dicembre del 1991, offre servizi gratuiti a difesa e sostegno delle donne in difficoltà, che subiscono o che hanno subito violenza psicologica, economica, fisica, sessuale, assistita, mobbing e stalking. Dalla sua apertura ad oggi sono oltre 7000 le donne accolte. Il sostegno che Linea Rosa fornisce alle donne parte da colloqui individuali con supporti adeguati di ordine psicologico e/o legale e, nelle situazioni più gravi, si offre ospitalità, alle donne e i loro figli, nelle 4 Case rifugio che l'associazione gestisce, attivando progetti specifici nei confronti dei minori in particolare "l'osservazione dei minori" e "sostegno alla genitorialità". Linea Rosa collabora in rete con i servizi sociali del territorio, la Questura, i carabinieri, il Tribunale, le associazioni di volontariato. L'associazione inoltre organizza formazione sul tema della violenza di genere adatti alle scuole di ogni ordine e grado.

## COSE DA STREGA Educare alla parità

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Turchina, è una strega. Ha la pelle grigia come la cenere, i denti gialli come la muffa, un foruncolo le spunta sul naso come la ciliegina su una torta -una ciliegina marcia ovviamente- e i capelli.... I capelli sono... Rosso sangue? Giallo muco? Verde Vomito? No. Azzurro cielo. Proprio così. Come quella dolce, smielosa fatina. Bleah. Come può venir presa sul serio una strega...turchina? Una strega per essere una strega deve assomigliare a una strega e fare cose da strega. Terrificanti cose da strega. O no? E un bambino, per essere un bambino? Come deve essere? E se invece di fare cose da strega perché è una strega, la strega cominciasse a fare quello che le piace perché le piace?

La narrazione-laboratorio, appositamente progettata anche per la fruizione online, si propone di affrontare in modo divertente, coinvolgente e poetico il tema della costruzione dell'identità personale e del superamento degli stereotipi di genere.

**Obiettivi:** Attraverso uno stile narrativo agile e coinvolgente, l'empatia creata dall'uso di tecniche di teatro di figura applicate alle tecnologie digitali, lo stile dialogico della Philosophy for Children e il potente strumento della risata, viene proposto ai bambini di mettere in scena personaggi tipici della narrazione fiabesca, ribaltandone ruoli e condizioni stereotipate. Obiettivo è educare alla parità di genere e valorizzare

la diversità e il pensiero autonomo di ogni bambino e bambina.

**Contenuti e organizzazione:** La narrazione si svolge in presenza oppure online su una piattaforma digitale. Ai partecipanti verrà inviato precedentemente all'incontro del materiale da stampare.

Cosa serve: una buona connessione, un dispositivo elettronico (in caso di incontro online), il foglio stampato, pennarelli o matite colorate. La narrazione prende vita dal libro "Turchina, la strega" (Matilda Editrice), scritto da Mariasole Brusa e illustrato da Marta Sevilla. Il testo è stato inserito nel catalogo internazionale White Ravens 2020, tra i 200 libri per bambini più significativi dell'anno e è vincitore dell'edizione 2019 del Concorso Letterario Internazionale "Narrare la parità. Un Premio per l'Europa" indetto dall'Associazione Woman to Be. Il libro è stato tradotto in quattro lingue (inglese, francese, spagnolo, catalano).

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro da 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** da concordare

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago

**Referente / contatti:**

Dott.ssa Sarah Maria Bonomi

Cell. 3403109780

Teatro del Drago 3926664211

Email: compagnia@teatrodeldrago.it

## OLYMPIA, IN PAROLE SEMPLICI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Per Olympia si intende la Carta europea dei diritti delle donne nello sport, approvata in Giunta comunale del Comune di Ravenna questo luglio 2021, e su cui si vuole lavorare in rete con molte organizzazioni per promuovere inclusione sociale e opportunità anche per le donne di accedere con maggiore possibilità e libertà di scelta alle attività sportive - intendendo con esse quanto definisce Unione Europea. Con il laboratorio, coinvolgendo i bambini/e, si vuole tradurre il documento Olympia in una versione più semplice, che sia meglio comprensibile anche per i/le bambini/e stessi/e, che diventi strumento per la promozione dei diritti verso la diversità, tradurre dal "linguaggio adulescente al bambino". In proposito, le recenti Olimpiadi sono un buono terreno di ricerca.

**Obiettivi:** Promozione dell'inclusività sociale e di genere nelle attività motorie. Favorire la possibilità di essere se stesse/i libere/i da modelli predefiniti dai media e dai sistemi di consumo, in una prospettiva di sentirsi bene nel proprio corpo, a contatto coi propri desideri e potenzialità. Riconoscere gli stereotipi di genere per trovare spunti di confronto con altri modi di pensare e di agire in un'ottica di accoglienza delle differenze, viste come risorsa per tutti, di accesso e rispetto ai diritti

**Contenuti e organizzazione:** Partire da occasioni in cui emergono stereotipi di genere per trovare spunti di confronto con altri modi di pensare e di agire in un'ottica di accoglienza delle differenze viste come risorsa per tutti

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo. Sono disponibili al massimo 2 laboratori

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** percorso a 4 interventi di laboratorio di 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** operatori di differenti organizzazioni

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Femminile Maschile Plurale APS

**Referente / contatti:**

Email: [formazione@femminilemaschileplurale.it](mailto:formazione@femminilemaschileplurale.it)

**Note:** il lavoro che si realizzerà con le classi, mentre concorre a generare indicazioni per un depliant "a misura di bambino/a" per promuovere lo sport anche dal punto di vista dei diritti e la diversità, sarà occasione per indagare e tentare di risolvere problemi di inclusione sociale in classe conseguenti a stereotipi. Per i/le docenti interessati/e si suggerisce a prendere parte al percorso formativo parallelo, dal titolo "Si può giocare alla pari? Sport e contrasto alle discriminazioni di (ogni) genere - Formazione"

## Concorso - GIOCARE ALLA PARI per uno sport inclusivo

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nel luglio 2021 la Giunta comunale del Comune di Ravenna ha ratificato la Carta europea dei diritti delle donne nello sport, che semplificheremo in "Olympia". Durante l'inverno e la primavera che hanno preceduto quest'evento, vi è stato un iniziale ed intenso lavoro di sensibilizzazione che ha prevalentemente coinvolto il terzo settore e alcune società sportive. Ora vorremmo arrivare anche alle scuole, ed attraverso un Concorso promuovere "Olympia", con i suoi valori orientati all'inclusione sociale nello sport al di là di ogni genere. La proposta è parte integrante del progetto pluriennale "Pluri-verso VII edizione - Sport e fairplay relazionale" - 2021/2022"

**Obiettivi:** consapevolezza critica e costruttiva attraverso il confronto e condivisione rispetto all'accesso ai diritti di uno "sport per tutti" • riconoscimento di stereotipi che ostacolano la libera partecipazione allo sport • sport come opportunità di benessere e non solo ricerca del successo prestativo • competenze trasversali inerenti comunicazione e socializzazione

**Contenuti e organizzazione:** Alle classi che aderiscono sarà consegnato un kit di materiali per attivare la ricerca su differenziati temi presenti nella "Carta europea dei diritti delle donne nello sport", spesso oggetto di dibattiti nelle recenti Olimpiadi di Tokio, o che ha comunque interessato l'attenzione dei mass media.

Al gruppo classe la scelta su quale tema impegnarsi e sul come fare ricerca, arrivando ad esprimere il proprio punto di vista attraverso il ricorso ad ogni forma

espressiva che si desidera adottare, dal testo scritto al disegno in piccolo o grande formato, il breve video, una registrazione vocale, un assemblaggio di foto.... Sono bene accettati anche punti di vista diversi e contrastanti che provengono da uno stesso gruppo classe. In base a quanto raccolto, la partecipazione verrà riconosciuta e valorizzata, per essere posta all'attenzione del pubblico. Verrà altresì dato modo ad ogni gruppo partecipante di saperne di più, ricorrendo all'incontro online con esperti e testimonial sportivi

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Si prevede di concludere con la raccolta dei materiali prima di Pasqua 2022 e di generare l'occasione per valorizzare pubblicamente i punti di vista raccolti entro maggio 2022

**Risorse impiegate:** Promosso dalla rete delle associazioni Femminile Maschile Plurale Aps, UISP Ravenna Lugo, Psiche digitale, Psicologia Urbana e creativa APS, la compartecipazione del Comune di Ravenna, Assessorati Culture e politiche di genere e Sport

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Femminile Maschile Plurale APS

**Referente / contatti:**

Email: [formazione@femminilemaschileplurale.it](mailto:formazione@femminilemaschileplurale.it)

**Note:** per i/le docenti interessati/e si suggerisce di prendere parte al percorso formativo parallelo, dal titolo "Si può giocare alla pari? Sport e contrasto alle discriminazioni di (ogni) genere - Formazione"



## TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

## I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

### EMPATICA...MENTE. UN PROGETTO TEATRALE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Empatia: capacità di porsi nello stato d'animo di un'altra persona. Quante volte si dice. 'mettiti nei miei panni...' quando sentiamo di non essere compresi? Aprirsi agli altri: a teatro si può. Il teatro scolastico è il momento più adatto per invitare l'alunno a porsi concretamente, in maniera empatica, nei confronti dei suoi compagni. L'attività teatrale permette l'approfondimento dell'empatia, base necessaria di un teatro che nasce dalle emozioni, attraverso la messa in scena di una situazione che è stata fonte di difficoltà, o dolore, per qualcuno. Tutto questo aiuta sia la 'vittima', sia anche l'autore di atti di violenza o bullismo; il bambino 'bullo' non è nato tale, ma ha quasi sempre, alle spalle, una situazione familiare difficile, che lo porta a vivere in isolamento e per distrarre l'attenzione da sé concentra la sua aggressività sugli altri.

**Obiettivi:** • sviluppare le capacità espressive e comunicative • apprendere delle basi di recitazione • comprendere e analizzare i testi • sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità, dei propri limiti, e superare gli stessi • stimolare la comunicazione e la cooperazione • promuovere la creatività e la pratica artistica come strumenti di espressione di sé • sviluppare il lavoro di squadra e gestire le risorse umane all'interno di un gruppo • favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promozione della persona e della qualità della vita e per contribuire alla prevenzione del disagio giovanile e dell'insuccesso scolastico • fare riflettere su tematiche quali discriminazione, emargi-

nazione e bullismo; affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali • restituire il percorso alle famiglie, ai compagni di scuola e alle insegnanti attraverso una performance finale

**Contenuti e organizzazione:** Un laboratorio teatrale è un'occasione qualificante per capire che tutti hanno difficoltà e dolori nella vita e che fundamentalmente si può scegliere di non essere soli. Anche questo è teatro. Il laboratorio si articola in 6 incontri di 90 minuti circa e si rivolge ad un gruppo di 15 / 20 studenti. Si prevede di realizzare, in accordo con la scuola, un evento finale, in cui si invitano genitori e insegnanti

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Rivolto in via prioritaria alle scuole dell'area del Centro Urbano (Ufficio decentrato di via Maggiore)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da settembre a dicembre 2021

**Risorse impiegate:** progetto realizzato in compartecipazione con l'associazione Capit Gratuoto

### LA POESIA DEL DIVERSO. LABORATORIO TEATRO- MUSICALE SUL BULLISMO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto nasce dall'esigenza di supportare i ragazzi verso una dinamica di classe intesa come 'gruppo', apprezzandone le diversità e imparando a conoscere meglio anche se stessi, grazie alle singole peculiarità di ogni compagno. L'introduzione al teatro è un mezzo efficace e divertente per poter imparare a comuni-



care con gli altri, anche attraverso il proprio corpo che cresce e comincia a cambiare. Il linguaggio universale del teatro è inoltre un'occasione, anche per ragazzi con deficit o disabilità, o provenienti da paesi esteri, di esprimere il proprio talento e le proprie emozioni. Il teatro, infatti, consente di liberare le emozioni più intime e di riproporle senza paura, sentendosi protetti da un 'gioco-ruolo'.

**Obiettivi:** • sviluppare le capacità espressive e comunicative • apprendere delle basi di recitazione • comprendere e analizzare i testi • sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità, dei propri limiti, e tendere al superamento degli stessi • stimolare la comunicazione, la creatività e la cooperazione • sviluppare il lavoro di squadra e gestire le risorse umane all'interno di un gruppo • favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promozione della persona e della qualità della vita e per contribuire alla prevenzione del disagio giovanile e dell'insuccesso scolastico • farli riflettere su tematiche quali il bullismo, razzismo, omofobia e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali come, ad esempio, il canto, la musica • restituire il risultato del percorso alle famiglie, ai compagni di scuola e alle insegnanti, attraverso una performance finale

**Contenuti e organizzazione:** Le tematiche affrontate in questo laboratorio saranno quelle della diversità, intesa come risorsa e non come limite. Ma la diversità, se riconosciuta unicamente come elemento distintivo, rispetto ad un gruppo che vive con codici precisi di comportamento, non può che portare disagio ed esclusione, con gravi ripercussioni psicologiche e comportamentali. Risulta quindi evidente che le azioni degli adulti/educatori devono sì aiutare gli esclusi, ma anche coloro che escludono, in un percorso di apertura che non può essere distinto dalla capacità di sviluppare un pensiero critico. Le problematiche del bullismo, ormai diffuse in tutti

i contesti aggregativi (scuola, gruppi sportivi e ricreativi, ecc.) vanno necessariamente affrontate ed è fondamentale responsabilizzare e coinvolgere tutti i soggetti che, a vari livelli, hanno a che fare con minori, famiglie, insegnanti, educatori, tutor. Tale laboratorio ha lo scopo di affrontare alcune di queste tematiche, bullismo, razzismo, omofobia, attraverso il linguaggio teatrale, ma avvalendosi, se possibile, anche del linguaggio del canto e della musica. Sono previsti fino a 16 incontri settimanali di 90 minuti, rivolti ad un gruppo di 20 studenti che si svolgeranno presso i locali scolastici o nella sala polivalente (ex palestra Rava)

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservato in via prioritaria alle scuole dell'area Centro Urbano (ufficio decentrato via Maggiore)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da settembre a dicembre 2021

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Officina della Musica

**Gratuito**

## BULLISMO E CYBERBULLISMO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le due tematiche sono di sempre maggiore attualità nella nostra società e coinvolgono ragazzi in età adolescenziale, affiorando persino nelle Scuole Primarie. Si parla di fenomeni che sono cresciuti a macchia d'olio negli ultimi anni, senza una sufficiente presa di coscienza della sua potenziale gravità. Tale problematica si sviluppa sia in seno alle famiglie che nell'ambito scolastico: sembra che in Italia quasi un adolescente su cinque sia vittima di bullismo. Il bullismo è quindi un malessere sociale fortemente diffuso, sinonimo di disagio relazionale.

**Obiettivi:** • creare occasioni di confronto per parlare del bullismo e cyberbullismo

alle giovani generazioni • aiutare le vittime di bullismo e cyberbullismo e sensibilizzare anche il contesto classe/gruppo a non sostenere i bulli nel loro agire • informare gli adulti dei possibili canali utilizzati da chi agisce il cyberbullismo • saper riconoscere i segnali che indicano che i figli stanno subendo azioni di bullismo • trovare possibili soluzioni ai due fenomeni

**Contenuti e organizzazione:** Organizzazione di 6 incontri in classe rivolti agli studenti e 2 incontri in aula magna, rivolti sia alle famiglie che agli insegnanti

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservato in via prioritaria alle scuole dell'area del Centro Urbano (Ufficio decentrato di via Maggiore) e della Darsena (Ufficio decentrato via Aquileia)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** Progetto svolto in compartecipazione con Associazione Dalla parte dei Minori

**Gratuito**

## MAFIA AL NORD: NON SIAMO IMMUNI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nel 1982 Antonio Dragone giunse in Emilia Romagna, in una terra incontaminata da cosche mafiose, e lontano dalle sue terre, dove aveva commesso diversi reati di stampo mafioso. Ben presto si fece raggiungere da parenti e amici, complici, e di lì a poco riprese le sue attività: violenze estorsioni, minacce. E' nata così la cosca Dragone - Grande Acri al nord, e come questa se ne sono aggiunte altre, anche in Emilia Romagna: la mafia è anche al nord, NON siamo immuni!

**Obiettivi:** • promuovere la creatività e l'espressione artistica attraverso il linguaggio teatrale, come strumenti di espressione di sé • sviluppare il lavoro di squadra e

gestire le risorse umane all'interno di un gruppo • favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promozione della persona e della qualità della loro vita • stimolare la comunicazione e la cooperazione • farli riflettere su tematiche importanti, come la piaga della mafia, e affrontarla avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali • prendere coscienza che solo attraverso una corretta informazione e con la conoscenza approfondita di certe tematiche, si può osteggiare il male, come, in questo caso, la mafia

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede 2 o 3 incontri a seconda della disponibilità: un primo incontro con la classe di introduzione, in cui si spiega la situazione e il problema delle mafie nella nostra regione, a seguire letture teatralizzate in cui gli attori racconteranno episodi significativi della mafia e della lotta antimafia, un ultimo appuntamento, dove possibile, in cui si possa proseguire i racconti attraverso un dibattito/incontro con il pubblico con la possibile presenza dell'Associazione Libera contro le Mafie, per un ulteriore commento sull'argomento

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservato in via prioritaria alle scuole dell'area del Centro Urbano (Ufficio decentrato di via Maggiore) e della Darsena (Ufficio decentrato via Aquileia)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** Progetto svolto in compartecipazione con l'Associazione Lady Godiva Teatro

**Gratuito**

## EDUCARE AI DIRITTI UMANI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi e le ragazze al prezioso

tema del rispetto dei diritti umani, fondamentale per la formazione e la crescita di ogni essere umano, di ogni persona, attraverso tecniche di teatro di figura e tramite l'experiential learning. Durante il percorso formativo verranno affrontati temi e argomenti quali la partecipazione, la democrazia, la violenza, la risoluzione dei conflitti.

**Obiettivi:** • far riflettere i ragazzi e le ragazze sui diritti umani • insegnare loro le basi del 'vivere insieme' nel rispetto dell'altro e delle sue diversità • affrontare il tema del conflitto e della sua possibile gestione • educare i ragazzi e le ragazze al dialogo, al confronto e alla riflessione • elaborare il concetto fondamentale di 'dignità' di ogni essere umano • affrontare il tema della discriminazione (di genere, di provenienza, di estrazione sociale)

**Contenuti e organizzazione:** Sono previsti incontri per alcune classi della durata di 2 ore ciascuno, condotti da esperti tutor, formati presso la Direzione Generale Giovinezza e Sport del Consiglio d'Europa

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservato in via prioritaria alle scuole dell'area Darsena (Ufficio decentrato via Aquileia) e Mare (Ufficio decentrato del Mare)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** Progetto svolto in compartecipazione con Associazione Casa delle Marionette – Teatro del Drago

**Gratuito**

## IL RICORDO SPEZZATO. SPETTACOLO SULLE FOIBE E I PROFUGHI GIULIANI, DALMATI E ISTRIANI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** partendo dalle parole di Biagio Marin, poeta gradese, profondo

conoscitore delle vicende istriane, dalmate e giuliane, si inizierà un percorso di ricordo e memoria. In queste terre dopo l'armistizio dell'8 settembre 1943, incominciano le prime ritorsioni ai danni della popolazione istriana – dalmata di origine italiane e si verificano una serie di violenze ad opera dei partigiani slavi.

A perdere la vita nelle foibe, in queste cavità naturali senza fondo, sono migliaia di persone di origini italiane. In seguito, nel 1947, anno in cui vengono definiti alcuni confini geopolitici fra Italia e Jugoslavia, inizia un altro momento difficile per quelle popolazioni: l'esodo. Più di 250.000 persone dovettero abbandonare il luogo in cui vivevano, per cercare fortuna e protezione altrove, in Italia. Alcuni italiani e italiane li accolsero con estrema generosità, come accadde nel ravennate.

**Obiettivi:** • promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio culturale italiano e del territorio ravennate • far conoscere la storia delle foibe e degli esuli giuliani, dalmati e istriani; alcuni furono accolti nel territorio di Marina di Ravenna

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo 'Il ricordo spezzato' vede l'attrice Maria Antonietta Centoducati e l'attore Gianni Binelli interpretare testimonianze vere di esuli istriani, giuliani, dalmati che hanno poi trovato accoglienza in diverse zone d'Italia, come avvenuto anche nel ravennate, in particolar modo a Marina di Ravenna, e si ricollega idealmente alla giornata nazionale del ricordo delle vittime delle foibe, che ricorre ogni anno il 10 febbraio

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da ottobre a dicembre 2021

**Risorse impiegate:** Il progetto si realizza in compartecipazione con il Circolo Artistico Dilettanti Padano

**Gratuito**

## LA STORIA, LA MEMORIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Iniziative per ricordare la Strage dei 56 Martiri a Madonna dell'Albero avvenuta durante la Seconda Guerra Mondiale ad opera delle truppe naziste. Incontri per le scuole del territorio con storici ed esperti per illustrare i tragici avvenimenti del novembre 1944.

**Obiettivi:** • far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio in occasione del secondo conflitto mondiale • inquadrare e contestualizzare gli eventi della Liberazione di Ravenna all'interno del contesto nazionale del periodo • promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio storico e culturale del proprio territorio • stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia • stimolare la formazione di una coscienza individuale e collettiva basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà

**Contenuti e organizzazione:** Realizzazione di un incontro durato di due ore con storico esperto che spieghi i tragici avvenimenti del novembre del 1944 (massimo 8 interventi)

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Rivolto agli Istituti Statali comprensivi del territorio dell'area di via Berlinguer (Ufficio decentrato di via Berlinguer)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da settembre a novembre 2021

**Risorse impiegate:** Il progetto si realizza in compartecipazione con l'Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea di Ravenna e provincia

**Gratuito**

## GIORNATA DELL'UNITÀ NAZIONALE E DELLE FORZE ARMATE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le celebrazioni del 4 novembre commemorano il giorno in cui, nel 1918, avvenne la firma dell'armistizio con l'Austria e in pratica la fine della Prima Guerra Mondiale. Una vittoria che costò la vita a moltissimi italiani: ragazzi provenienti dalle più diverse aree geografiche d'Italia. Da diversi anni, in tutta Italia, questo è il giorno in cui si ricordano tutti i conflitti.

**Obiettivi:** • aiutare i ragazzi e le ragazze a riflettere sugli avvenimenti della guerra e ricavarne degli insegnamenti • avvicinare e sensibilizzare le giovani generazioni al valore di libertà, di patria e di pace • porre interrogativi e spunti di riflessione circa gli avvenimenti storici del periodo

**Contenuti e organizzazione:** L'appuntamento è per una domenica mattina in prossimità della ricorrenza, al quale sono invitate tutte le scuole di ogni ordine e grado e le famiglie degli alunni

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie - Riservato alle scuole dell'area territoriale di Roncalceci

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** novembre 2021

**Risorse impiegate:** Comitato cittadino di Filetto Pilastro, operatore culturale di territorio

**Gratuito**

## SPORTELLO D'ASCOLTO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto è rivolto ad alunni, genitori ed insegnanti ed ha lo scopo di aiutare i ragazzi a superare le difficoltà e i disagi dell'adolescenza; aiutare i genitori ed insegnanti ad ascoltare i ragazzi in modo costruttivo attraverso colloqui indivi-

duali, accogliendo ansie, dubbi incertezze, curiosità legati all'ambito delle relazioni familiari e socio-amicali

**Obiettivi:** • aiutare i ragazzi nella gestione dei processi di crescita fisica, emotiva, cognitiva e al progetto di sé • prevenire situazioni di disagio • promuovere l'agio e il benessere psicofisico negli adolescenti • aiutare genitori e insegnanti ad ascoltare i ragazzi in modo costruttivo e positivo • fornire ai docenti indicazioni di problem solving psicologico e relazionale per affrontare con strategie 'brevi' quali deficit d'attenzione/iperattività, comportamenti oppositivi provocatori, episodi di bullismo, ecc.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservato alle scuole dell'area territoriale di Castiglione di Ravenna (Ufficio Decentrato di Castiglione di Ravenna)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** settembre – dicembre 2021

**Risorse impiegate:** Esperto psicologo  
**Gratuito**

## 25 APRILE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Sono passati molti anni ma è importantissimo ricordare la Resistenza, il grande coraggio ed i sacrifici di uomini e donne che hanno messo a rischio la propria vita, per il ripristino della libertà, della giustizia, del rispetto della dignità umana. Ricordare quei tragici giorni, diventa per noi un dovere importante, affinché tali tragedie non si ripetano. La democrazia si fonda su valori universali quali la libertà, l'uguaglianza, la tolleranza, il rispetto delle persone ed il confronto di opinioni che appartengono all'uomo in quanto tale, e, in una società multietnica come è ormai la nostra, è fondamentale che questi valori vengano salvaguardati. Dobbiamo renderci conto che la democrazia non è un regalo che ci è stato concesso una volta per tutte, ma va

consolidata giorno dopo giorno. Occorre pertanto vigilare affinché le difficoltà di questa nostra epoca, i problemi individuali, l'incertezza per l'avvenire, non aprano, oggi come ieri, la strada all'intolleranza, alla sopraffazione.

**Obiettivi:** • Far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel territorio castiglione in occasione della Seconda Guerra Mondiale • stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia • promuovere momenti di socializzazione fra tutti i cittadini che riconoscano le radici comuni della propria libertà e del proprio vivere in una comunità solidale

**Contenuti e organizzazione:** Nei giorni prossimi al 25 aprile diversi cortei a Castiglione di Ravenna e a Savio con le scuole e la banda cittadina che sfila per le vie del centro con tutti i bambini dietro, in un grande momento di festa, soffermandosi a depositare una corona d'alloro sulle targhe in ricordo dei caduti

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado - Riservato alle scuole dell'area territoriale di Castiglione di Ravenna (Ufficio Decentrato di Castiglione di Ravenna)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Aprile 2021

**Risorse impiegate:** progetto realizzato in collaborazione con ANPI

**Gratuito**

## I MAGNIFICI 12

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La scuola si pone la tutela dei diritti dell'infanzia, e si propone di educare, attraverso le piccole azioni quotidiane di cooperazione e convivenza, al rispetto di ognuno, in quanto sacro dovere. Gli alunni verranno guidati ed aiutati a comprendere le parole della Costituzione, le 15 parole chiave, nei suoi 12 principi fondamentali

**Obiettivi:** • Conoscere la Costituzione Ita-

liana e suoi principi fondamentali • percepire le regole come necessarie al fine di realizzare se stessi • imparare a collaborare con gli altri • favorire la coesione e l'interazione delle famiglie e dei bambini/e con il proprio territorio di residenza

**Contenuti e organizzazione:** I ragazzi sono invitati a leggere "Il libro della Costituzione" di Piumini – Ovida, illustrato da bellissime immagini curate da Luzzati, sarà occasione per spunti e riflessioni. Inoltre su consiglio dell'autore, verrà proposta la lettura di alcuni componimenti poetici tratti da "Le felicità" Gruppo Abele, trenta poesie sulla felicità dei piccoli. Come conclusione dei lavori si prevede un intervento in presenza degli autori, se non sarà possibile, causa Covid, l'incontro si svolgerà su piattaforma web. Il progetto può anche prevedere un ulteriore incontro pubblico con le famiglie.

**Destinatari:** scuole primarie - Riservato alle scuole primarie dell'area territoriale di Castiglione di Ravenna (Ufficio Decentrato di Castiglione di Ravenna)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da ottobre a dicembre 2021

**Risorse impiegate:** Esperti e volontari di Pro Loco di Savio, Comitato Cittadino di Savio, Parrocchia di Savio, Operatore Culturale Comune di Ravenna

**Gratuito**

## NEI LUOGHI DELLA STORIA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il percorso cittadino ipotizzato porterà alla conoscenza degli eventi principali del tempo della Seconda Guerra Mondiale, documentati da tracce documentali significative. Sarà articolato in due ore di lezione per ogni classe e sarà abbinato alla APP "Resistenza mAPPe Ravenna. Il prezzo della Libertà", che consentirà la visione in classe di immagini e testi su LIM interattiva, su una lista ancora più estesa di luoghi.

**Obiettivi:** • far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio in occasione del secondo conflitto mondiale • inquadrare e contestualizzare gli eventi della liberazione di Ravenna all'interno del contesto nazionale del periodo • promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio storico e culturale del proprio territorio • stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia • stimolare la formazione di una coscienza individuale e collettiva, basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà • porre interrogativi e spunti di riflessione sulla Resistenza ravennate attraverso la prospettiva del coinvolgimento collettivo al conflitto e della vita quotidiana della popolazione durante i mesi dell'occupazione • dare visibilità alla partecipazione delle donne ai processi storici, in particolare concentrandosi sul ruolo significativo svolto nella costruzione civile dell'idea democratica, dalla Liberazione al voto del giugno 1946

**Contenuti e organizzazione:** I principali luoghi che, nell'ordine, si intende documentare, sono:

1. Le tre piazze: Lapidi e memoriali in Piazza del Popolo, in Piazza Garibaldi e in Piazza XX Settembre. Combattenti, sminatori, ebrei deportati, vittime civili di guerra e militari periti nei campi di concentramento sono tutti documentati assieme a Don Minzoni nelle due piazze maggiori, mentre il Palazzo Pasolini dall'Onda in piazzetta dell'Aquila è densi di memorie tra Grande Guerra e presenza degli Alleati in città.
2. Piazza Caduti – La Resistenza lontana: i busti in bronzo di Mario Pasi e di Primo Sarti, Medaglia d'Oro al Valor Militare.
3. Ponte dei Martiri. Il complesso monumentale, opera dello scultore Giò Pomodoro, a ricordo dell'eccidio del 25 agosto 1944.
4. Via Belvedere 12, lapide a ricordo di tre operai fucilati il 31 luglio 1944.
5. Via Maggiore, Villa Callegari e Ghigi, sede di tutti i Comandi militari di Ravenna.

6. Via Narsete. Cippo a ricordo di tre Vigili del Fuoco trucidati dai nazisti il 19 novembre 1944. Una visita guidata sul territorio in orario scolastico della durata di circa 3 ore con assistenza di una guida esperta.

Un altro percorso inserito nel progetto tratta di un tipo di resistenza di cui le donne sono state protagoniste decisive. Attraverso un ampio utilizzo di immagini, fotografie, documenti, interviste, si tenterà di ricostruire lo snodo drammatico degli ultimi mesi di guerra, con attenzione a quello che il territorio ravennate ha vissuto e dove le donne sono state protagoniste.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado, Classi III - riservato in via prioritaria alle scuole del Centro Urbano (Ufficio decentrato via Maggiore)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** compartecipazione con Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea di Ravenna e Provincia

**Gratuito**

## DAL 4 DICEMBRE AL 25 APRILE. DALLA LIBERAZIONE DI RAVENNA ALLA LIBERAZIONE D'ITALIA

### Progetto trasversale

**PERCORSO A.** Dalla Liberazione di Ravenna alla Liberazione d'Italia

**PERCORSO B.** Ravenna sul fronte di guerra: vita quotidiana, resistenza civile, ricostruzione.

Il ruolo delle donne dalla Liberazione di Ravenna alla Liberazione d'Italia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Gli incontri all'interno delle classi o in modalità on line hanno l'obiettivo primario di far riflettere i ragazzi/e su percorsi ed eventi storici significativi accaduti nel

nostro territorio, di stimolare la riflessione fra memoria, storia e territorio e la formazione di una coscienza critica individuale e collettiva basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà.

Il progetto punta a focalizzare la riflessione sulle condizioni di vita della popolazione, nonché sulla resistenza civile e popolare che ha caratterizzato il territorio ravennate nei drammatici mesi del passaggio del fronte e che successivamente diverrà la solida base della rete sociale impegnata nella ricostruzione.

Si tratta di un tipo di resistenza di cui le donne sono state protagoniste decisive: dalle lotte nei luoghi di lavoro, alla solidarietà nei confronti di perseguitati e partigiani, alla fitta rete di staffette, fino alla scelta di prendere le armi e di unirsi ai combattenti.

**Obiettivi:** Far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio in occasione del secondo conflitto mondiale • inquadrare e contestualizzare gli eventi della Liberazione di Ravenna all'interno del contesto nazionale del periodo • promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio storico e culturale del proprio territorio • stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia • promuovere la realizzazione di materiale didattico prodotto all'interno delle scuole come testimonianza del percorso svolto.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto si struttura nel seguente percorso didattico: un incontro di due ore in classe per la presentazione e l'inquadramento storico delle vicende legate alla Liberazione di Ravenna e al contesto storico del periodo; ricostruzione degli eventi principali e salienti riguardanti la Liberazione di Ravenna con l'utilizzo e la comparazione di fonti storiche.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado, classi III

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Istituto Storico

per la Resistenza e l'Età Contemporanea  
per Ravenna e Provincia  
**Gratuito**

## 27 GENNAIO - GIORNO DELLA MEMORIA

### Progetto trasversale

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il Giorno della Memoria è una ricorrenza istituita con la legge n. 211 del 20 luglio 2000 dal Parlamento italiano che ha aderito, in tal modo, alla proposta internazionale di dichiarare il 27 gennaio giornata "per ricordare la Shoah, le leggi razziali, la persecuzione italiana dei cittadini ebrei, gli italiani che hanno subito la deportazione, la prigionia, la morte, nonché coloro che, anche in campi e schieramenti diversi, si sono opposti al progetto di sterminio, ed a rischio della propria vita hanno salvato altre vite e protetto i perseguitati". Il progetto prevede l'organizzazione di incontri con testimoni, storici, proiezioni di film, presentazione di libri, interventi teatrali, conferenze. Fra le rappresentazioni teatrali portate a scuola negli ultimi anni ricordiamo Kaninchen, Anna Frank, Destinatario sconosciuto e Terezin.

**Obiettivi:** Promuovere studi e approfondimenti su quanto accaduto in Europa nel secolo scorso • Evidenziare lo stretto rapporto che lega storia e memoria quale filo conduttore tra passato, presente e futuro. Proporre una memoria attiva, ovvero assumere i crimini della storia come male che appartiene a tutto il genere umano • Analizzare fenomeni del passato per imparare a riconoscere e a decodificare nel presente i segni della storia • Stimolare la formazione di una coscienza critica individuale e collettiva, basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede l'organizzazione di incontri con testimoni, conferenze con storici ed esperti, proiezioni di film, presentazione di libri, in-

terventi teatrali

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- Classi III

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Istituto Storico per la Resistenza e l'Età Contemporanea per Ravenna e Provincia

**Gratuito**

## CITTADINI DENTRO E FUORI DALLO SCHERMO

### Progetto trasversale

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Le tecnologie digitali (smartphone, tablet, computer, smart TV) hanno determinato negli ultimi anni una rivoluzione a tutto tondo, non solo nel mondo delle telecomunicazioni e del lavoro: il cambiamento più radicale sta avvenendo nella casa, nella vita e nella mente di ciascuno. Le tecnologie hanno già cambiato il nostro modo di concepire il mondo, fisico e sociale, e relazionarci ad esso. Le nostre abitudini quotidiane, le nostre passioni e il modo di vivere i rapporti sociali sono oggi fortemente condizionati dalla dimensione digitale, tanto da non poterne quasi fare a meno.

**Obiettivi:** Educare alla cittadinanza digitale consapevole • conoscere i rischi legati all'utilizzo improprio di videogames e social network • prevenire cyberbullismo ed altri fenomeni negativi legati ai nuovi media; rispetto della legalità nelle relazioni web • comprendere il valore delle relazioni "a schermi spenti" • stimolare e favorire la socializzazione in classe • autogestire il tempo speso davanti allo schermo • riconoscere e allontanare la violenza on line.

**Contenuti e organizzazione:** Percorsi di 2 incontri da 2 ore ciascuno, dedicando a ciascun gruppo classe un totale di 4 ore in orario scolastico.



**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
 - Classi II  
**Insegnanti coinvolti:** No  
**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22  
**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Psiche Digitale  
**Gratuito**

## NEI LUOGHI DELLA RESISTENZA E DEL LAVORO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** da vari anni la Sezione Luigi Fuschini dell'ANPI e l'ANPI Provinciale di Ravenna sono impegnati in progetti per la trasmissione della memoria della Resistenza: memoria di fatti, ma prima ancora di ideali e sentimenti, di donne e uomini, di chi ha combattuto e di chi è stata vittima, spesso inerme, della repressione nazi-fascista. Ma Ravenna non è stata solo luogo della Resistenza; Ravenna e la sua provincia sono state anche il territorio dove migliaia di donne e di uomini sono usciti dalla miseria facendo leva sul Lavoro e sulla Solidarietà. Prima con le leghe bracciantili e poi con le cooperative gli abitanti della nostra terra si sono "messi insieme" per conseguire un benessere economico collettivo, non disgiunto da valori di libertà e giustizia sociale. Si è creato a Ravenna uno stretto legame tra esperienza resistenziale, valori ideali di democrazia e visione del lavoro come partecipazione consapevole all'autogestione.

**Obiettivi:** • Far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio in occasione del secondo conflitto mondiale, e di luoghi in cui essi si sono svolti • inquadrare gli eventi della Liberazione di Ravenna all'interno del contesto nazionale del periodo • stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria, storia e territorio • stimolare la formazione di una coscienza individuale e collettiva, basata sui fonda-

mentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà • trasmettere agli adolescenti la storia e la forza evocativa della Resistenza • focalizzare l'attenzione degli studenti sul rapporto fra Resistenza, Costituzione e Lavoro • stimolare la riflessione sul valore-lavoro; il lavoro non è solo fatica e competizione, lotta, ma è una opportunità per costruire una società vivibile e per divenire realmente cittadini.

**Contenuti e organizzazione:** Gli alunni dovranno sviluppare il tema con la seguente articolazione: • La Resistenza e la Costituzione: valori, presupposti e sua articolazione • individuazione dell'impresa da studiare e lavoro documentale • incontro con un rappresentante dell'impresa; breve sintesi dei seminari: impressioni ricavate dalle ragazze e dai ragazzi • la visita ad uno dei luoghi. La scuola dovrà poi completare la ricerca storica con una visita ad un luogo del Lavoro, indicando i motivi della scelta, riportando una breve descrizione (corredata anche con foto e filmati) e descrivendo i sentimenti, individuali e collettivi, sollevati dalla visita stessa. L'attività di ricerca sarà finalizzata alla realizzazione di un elaborato Al termine del percorso si terrà, nel mese di maggio, un evento pubblico al quale saranno invitate tutte le classi che hanno partecipato al concorso, per la presentazione dei lavori realizzati

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
 - Classi III

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/22

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con A.N.P.I. Sezione L. Fuschini Ravenna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Assessorato al Decentramento

**Referente / contatti:**

Francesco Di Scianni

Via M. D'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482269

Email: segrdecen@comune.ra.it

## ODO NOMI FAR FESTA: I NOMI DELLE STRADE DELLA CITTÀ DI RAVENNA E LA LORO STORIA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** I nomi delle strade e delle piazze di Ravenna e della campagna sono sempre stati gli stessi? oppure sono cambiati? Quando e perché? Cosa rappresentano e significano?

**Obiettivi:** Parlare della storia di Ravenna e d'Italia attraverso i nomi delle strade di Ravenna

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso formativo vuole mostrare ai ragazzi i cambiamenti e l'evoluzione della città e del territorio col trascorrere del tempo

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 50 minuti ad 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** documenti, libri e fotografie

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Archivio storico comunale Ravenna

**Referente / contatti:**

*Claudia Foschini*

Biblioteca Classense, via A. Baccarini, 3  
Ravenna

Tel. 0544 482145

Email: cfoschini@classense.ra.it

## LE CASE DEL POPOLO DELLA ROMAGNA /RAVENNA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Attraverso itinerari didattici si vogliono fornire alle classi interessate, contenuti e informazioni da fonti storiche (scritte, documentali, visive, immobili, orali...etc...) sulle Case del Popolo del territorio romagnolo (ben 570 censite, dall'800 ad oggi, di ogni orientamento e tipologia). Si possono così coinvolgere i giovani cittadini, ancorando i fatti storici che si verificano attorno alle case del popolo della Romagna ai fatti più propriamente sociali e umani, specifici di ogni territorio. Per una storia locale che si agganci alla storia globale e si arricchisca della memoria delle persone, dei luoghi e della comunità. Informazioni sul progetto di ricerca e le schede relative alle Case del Popolo della Romagna sono visibili su [www.casedelpopolo.it](http://www.casedelpopolo.it). Ad inquadramento generale si rinvia anche al libro "Nel cuore della comunità. Storia delle case del popolo in Romagna" di T. Menzani e F. Morgagni, FrancoAngeli, 2020.

**Obiettivi:** Stimolare lo studio attraverso la ricerca storica, avvicinando lo studio alla pratica della ricerca. Motivare lo studio della storia. Stimolare la partecipazione alla propria comunità attraverso lo studio della storia. Stimolare l'appartenenza alla propria comunità attraverso lo studio della storia di quest'ultima. Arricchire la conoscenza del territorio e della sua storia fino ad arricchire la propria stessa storia.

**Contenuti e organizzazione:** A <https://cadedelpopolo.it/itinerari-didattici> è possibile scaricare il documento quadro "Case del Popolo in Romagna: proposte per itinerari didattici". Sono altresì presenti le fonti documentali (storia, foto, video, bibliografia) relative a: Teatro Sociale di Piangipane, Casa del Popolo di via Castellani a Faen-

za, Casa del Popolo di Voltana di Lugo, Case del Popolo di Villanova di Bagnacavallo, Casa del Popolo Circolo Guerrini di Ravenna Centro. Di fatto sono proposte di itinerari didattici già molto strutturati, accessibili e fruibili on line, ovviamente da articolare in autonomia con la competenza e professionalità dei docenti. Vi è la piena disponibilità dell'associazione a sostenere l'avvio di esperienze didattiche al riguardo e a concordare, laddove possibile, l'approfondimento su altre realtà specifiche.

**Destinatari:** dalla IV e V della scuola primaria e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** Fruibili autonomamente anche on line. In collaborazione, tempistica e modalità da concordare e comunque in base alle esigenze della classe e dell'insegnante

**Risorse impiegate:** Connessione internet, pc o videoproiezione disponibili a scuola.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Circolo Cooperatori APS

**Referente / contatti:**

*Giancarlo Ciani*

Cell. 335 6232492

Email: [circolo@circolocoop.ra.it](mailto:circolo@circolocoop.ra.it)

**Note:** Il Circolo Cooperatori è un'associazione culturale, APS (Associazione di Promozione Sociale) unitaria fin dalle origini, finalizzata alla diffusione dei valori cooperativi. Si veda [www.circolocoop.ra.it](http://www.circolocoop.ra.it)

L'associazione è disponibile a valutare modalità di assistenza organizzativa (individuazione referenti e testimoni significativi in loco, visite guidate...) ed anche di sostegno economico, se necessario. Su richiesta è possibile anche concordare incontri e lezioni frontali.



## LA SCUOLA TRA IDENTITÀ STORICA E FUTURO

## ISTITUTO STORICO DELLA RESISTENZA E DELL'ETÀ CONTEMPORANEA

1. Dalla Monarchia alla Repubblica
2. Il sistema concentrazionario nazista
3. Conoscere l'Europa
4. Storia della lotta di Liberazione in Romagna
5. La Grande Guerra in Emilia-Romagna

### 1. DALLA MONARCHIA ALLA REPUBBLICA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** un approfondimento sul periodo nazionale 1944-1948 e un confronto documentato fra ambito ravennate e contesto italiano intorno alle prime libere elezioni amministrative, al primo voto delle donne e al referendum del 2 giugno 1946, in cui Ravenna segnò un primato nazionale di consensi verso la Repubblica

**Obiettivi:** conoscere i meccanismi del passaggio dei poteri e la ricerca dei nuovi valori da consegnare ai legislatori per la ricostruzione morale e materiale del Paese, alla luce della più recente esperienza storico-politica italiana.

**Contenuti e organizzazione:** descrizione della difficile e graduale transizione dalla fine della dittatura alla Repubblica democratica, attraverso organismi e poteri provvisori. Illustrazione delle divisioni in cui si trovava il Paese e della ricerca di rappresentanze organizzate, necessarie per approdare ad un sistema parlamentare. Lezione frontale in aula con proiezione di documentari d'epoca

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video

**Risorse impiegate:** Dott. Giuseppe Masetti  
**Gratuito**

### IL SISTEMA CONCENTRAZIONARIO NAZISTA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** in prossimità della Giornata della Memoria del 27 gennaio di ogni anno vengono spesso proposti eventi incentrati sull'emozione e sulla soggettività della tragedia della Shoah, e più raramente si riesce a rappresentare la complessa vastità della pianificazione nazista entro la quale si è consumata quella vicenda. Un approccio più analitico delle stagioni e delle modalità con cui il nazismo mise in campo discriminazione, deportazione e soppressione consente di riportare in ambito etico e storiografico la più grande tragedia della modernità.

**Obiettivi:** conoscere le diverse tipologie di lager e la tempistica operativa che ha provocato la fine di milioni di ebrei, di detenuti politici e militari in Germania e nell'Europa dell'Est.

**Contenuti e organizzazione:** sequenza e gradualità dei processi discriminatori attuati dal regime nazista; descrizione delle caratteristiche dei principali campi di concentramento e di sterminio fino ad ora conosciuti. Focus sull'erosione dei diritti umani attraverso un Power Point essenziale e lezione frontale con altri supporti multimediali e cartografici.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video

**Risorse impiegate:** Dott. Giuseppe Masetti  
**Gratuito**

## CONOSCERE L'EUROPA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** storia delle origini dell'idea di Europa unita, dei primi trattati e delle istituzioni attualmente in corso.

**Obiettivi:** sviluppare il senso di appartenenza all'Unione Europea e conoscenza dei diritti, delle opportunità e dei doveri che ne conseguono

**Contenuti e organizzazione:** a lezione svolta dagli esperti del Punto Europa di Forlì può essere diluita in uno o più appuntamenti e prevede una simulazione in aula sul tipo dei giochi di ruolo

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 o più interventi di 2 ore

**Risorse impiegate:** Punto Europa di Forlì

**Costo:** euro 100 ogni intervento

## STORIA DELLA LOTTA DI LIBERAZIONE IN ROMAGNA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** analisi dei principali eventi e motivi della partecipazione militare e civile alla lotta di liberazione in provincia di Ravenna e nei territori limitrofi

**Obiettivi:** orientamento ai valori della partecipazione, della democrazia e dei diritti di libertà conseguenti al passaggio dalla dittatura alla repubblica

**Contenuti e organizzazione:** un intervento in aula di due ore con proiezioni di immagini e documenti d'epoca relativi al periodo bellico sul territorio romagnolo

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 intervento di 2 ore

**Risorse impiegate:** Dott. Giuseppe Masetti

**Gratuito**

## LA GRANDE GUERRA IN EMILA-ROMAGNA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** studio degli eventi, delle condizioni e delle conseguenze locali del primo conflitto sulla realtà politica, economica e sociale della regione.

**Obiettivi:** analisi del rapporto fra grande storia militare europea e realtà locale.

**Contenuti e organizzazione:** esame degli sviluppi, del mito e dei traumi prodotti dalla Grande Guerra con particolare attenzione alle nuove dinamiche risultanti fra i soggetti politici presenti in ambito ravennate. Lezione frontale in aula e proiezione di filmati.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 lezione di 2 ore

**Risorse impiegate:** Dott. Giuseppe Masetti

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea in Ravenna e provincia

### Referente / contatti:

*Giuseppe Masetti (direttore)*

Piazza della Resistenza 6 - 48011 Alfonsine  
Tel. 0544 84302

Email: [istorico@racine.ra.it](mailto:istorico@racine.ra.it)

**Note:** si richiede di concordare con ampio anticipo la data richiesta

## LA STORIA IN ARCHIVIO. VISITA GUIDATA ALL' ARCHIVIO DELL' UDI DI RAVENNA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Grazie alla visita in archivio è possibile entrare nel vivo dell'esperienza vissuta dal movimento femminile ravennate, tramite una preziosissima documentazione che conserva le tracce dei percorsi più significativi che hanno caratterizzato la storia delle donne dal dopoguerra ad oggi: la mobilitazione su temi cruciali quali il lavoro, la maternità come valore sociale, i diritti dell'infanzia, la cittadinanza, l'autodeterminazione e la violenza di genere.

**Obiettivi:** Offrire la possibilità alle alunne e agli alunni di confrontarsi direttamente con i documenti d'archivio e con il patrimonio storico della propria città. • Fare conoscere l'importante e preziosa documentazione conservata nell'archivio storico dell'Udi, composto di materiale documentario (1944-1983), un consistente archivio fotografico, manifesti e stampa, fra cui si segnala la collezione completa di "Noi Donne". • Approfondire la conoscenza sulla storia del movimento femminile nel nostro territorio. • Conoscere struttura, modalità e fruizione di un archivio storico.

**Contenuti e organizzazione:** Visita guidata all'archivio storico dell'Udi, situato presso la Casa delle Donne in via Maggiore 120, da svolgersi durante l'orario scolastico o nella sede, mattina e/o pomeriggio, su prenotazione.

La visita comprende la descrizione dell'archivio, la visione di documenti originali e dell'archivio fotografico, la possibilità di stampa alla ricerca di elementi di interesse.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** l'intero anno scolastico

**Risorse impiegate:** Attiviste Udi Ravenna ed eventuali collaborazioni esterne: ricercatrici e storiche

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

UDI di Ravenna

**Referente / contatti:**

Giulia Bratta

Via Maggiore, 120

Tel. 0544 461934 (c/o Casa delle Donne)

Email: [udiravenna@gmail.com](mailto:udiravenna@gmail.com)

**Note:** l'Udi di Ravenna aderisce all'Udi Nazionale, un'associazione nata nell'ottobre 1945 dai Gruppi di difesa della donna con il nome "Unione Donne Italiane", oggi modificato in "Unione Donne in Italia". L'associazione opera per la valorizzazione dei saperi, della storia delle donne e della differenza di genere, per la tutela e l'affermazione della salute, l'integrità, le scelte di autodeterminazione, il diritto di cittadinanza per tutte le donne di cui va favorito l'accesso e l'affermazione nei luoghi decisionali pubblici e privati. L'impegno dell'Udi è rivolto al raggiungimento dei valori di pace e libertà per tutte e tutti. L'Udi di Ravenna è luogo di incontro e sede politica di comunicazione e relazione fra donne. Ha sede alla Casa delle Donne di Ravenna ove condivide e gestisce con altre associazioni femminili due biblioteche e il proprio archivio storico. Orari di apertura, anche per contatto telefonico, di Udi Ravenna: Martedì e Giovedì 9-12; Giovedì 15-18.



## DIRITTO AL GIOCO

## GAME DESIGN

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il laboratorio si articola in 7 incontri coadiuvati da 1 educatore ludico e prevede la realizzazione di un prototipo di un gioco da tavolo originale, realizzato dalla classe. Inoltre sarà prodotto un regolamento in lingua inglese ed in Comunicazione Aumentativa Alternativa.

**Obiettivi:** Il laboratorio mira a realizzare un prototipo di un gioco da tavolo originale, realizzato dalla classe che potrà essere presentato durante una speciale edizione Zuga Zuga prevista per la primavera 2022. Saranno coinvolte le seguenti Competenze Chiave: Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione: per esprimere le proprie idee nella realizzazione del progetto, per confrontarsi col gruppo di lavoro; Competenze nelle lingue straniere; Competenza matematica: per l'ideazione e il bilanciamento di meccaniche; Competenze di base in scienza e tecnologia; Competenze digitali: per la ricerca e l'analisi di mercato; Imparare ad imparare: per l'intero processo creativo di realizzazione del progetto; Consapevolezza ed espressione culturale; Spirito di iniziativa e imprenditorialità; Competenze sociali e civiche: nel lavoro di gruppo e nella scelta degli obiettivi del progetto.

**Contenuti e organizzazione:**

Che cos'è un gioco da tavolo: breve storia, analisi delle potenzialità e delle caratteristiche. Da cosa è composto un gioco da tavolo. Esempi pratici con mini sessioni di gioco. Come si progetta un nuovo gioco da tavolo: tematiche, meccaniche, dinamiche. Primi rudimenti di game design. Come impostare un progetto. Brainstorming creativo e individuazione del tema (ambientazione) e degli obiettivi. Ricerca e analisi di mercato, individuazione di prodotti simili per tematiche e meccaniche al progetto

impostato. Comparazione pratica attraverso mini sessioni di gioco. Come si progetta un nuovo gioco da tavolo: Individuazione dei punti di forza del progetto: numero di giocatori, tempo di gioco, età, studio dei materiali e dei componenti di gioco. Creazione del prototipo "First Playable" e primo playtest. Creazione del prototipo "Alfa". Modifiche e rifiniture attraverso una sessione di playtest intensivo. Prospettive future pubblicabilità, strategie di comunicazione, condivisione e promozione.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado, classi II, III, IV

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il laboratorio si articola in 7 incontri di 1h. Un incontro di 1 h precedente al laboratorio ed un secondo al termine con gli insegnanti. Inoltre sarà richiesto un lavoro a casa di 5 h agli studenti

**Risorse impiegate:** 1 Educatore Ludico il quale fornirà tutto il materiale necessario all'esecuzione della attività; po' essere la possibilità di interagire a distanza con un centro socio occupazionale per persone con disabilità per la produzione di materiale specifico

**Costo:** 375 euro

## SPECIALE TUTTINGIOCO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto si propone di portare all'interno della scuola l'approccio educativo dei giochi in scatola, insegnare ai ragazzi a giocare con essi, utilizzarli (anche nell'ambito della didattica), modificarli, progettare di nuovi.

**Obiettivi:** Favorire lo svolgimento di attività creative, ricreative e culturali in una dimensione sociale di gruppo condiviso; favorire il rafforzamento delle proprie abilità di base, della propria autonomia e autostima; utilizzare le funzioni trasversali

del gioco per temi come inclusione, socializzazione, confronto, scambio culturale, esperienza formativa, acquisizione di abilità e capacità. Le tematiche e gli obiettivi specifici saranno definiti con gli insegnanti.

### **Contenuti e organizzazione:**

Ogni gioco da tavolo è rappresentato da un sistema di regole e da una meccanica di gioco che ne regola lo svolgimento e sollecita abilità differenti in chi lo sta giocando. L'operatore che sottopone un determinato gioco rispetto ad un altro ad un gruppo di giocatori, se lo sta facendo a fini educativi, deve essere consapevole dei prerequisiti che servono per giocare ma soprattutto degli obiettivi che ci si pone, in termini di abilità che si vanno a sollecitare, ad allenare e a sviluppare. Competenze Chiave: Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione; per esprimere le proprie idee nella realizzazione del progetto;; Competenze nelle lingue straniere; Competenza matematica; Competenze di base in scienza e tecnologia; Competenze digitali; Imparare ad imparare; Consapevolezza ed espressione culturale; Spirito di iniziativa e imprenditorialità; Competenze sociali e civiche.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il laboratorio si articola in 5 incontri di 1h. Un incontro precedente al laboratorio ed un secondo al termine con gli insegnanti. Inoltre sarà richiesto un lavoro a casa di 4 h agli studenti

**Risorse impiegate:** 1 Educatore Ludico il quale fornirà tutto il materiale necessario all'esecuzione della attività; po' essere la

possibilità di interagire a distanza con un centro socio occupazionale per persone con disabilità per la produzione di materiale specifico

**Costo:** 300 euro

### **Soggetto proponente:**

Cooperativa La Pieve

### **Referente / contatti:**

*Christian Rivalta*

Via don Carlo Sala, 7 - Ravenna

Cell. 3426059424

email: [ricreazioni@cooplapieve.it](mailto:ricreazioni@cooplapieve.it)

**Note:** La Cooperativa soc. La Pieve, da oltre 30 anni, opera per il miglioramento ed il mantenimento della Qualità della Vita e per lo sviluppo delle autonomie individuali e sociali delle persone con disabilità o in condizione di svantaggio. Dal 2015 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Educativi individuali l'uso del gioco da tavolo come strumento educativo e su iniziativa delle cooperative La Pieve e Progetto Crescita in collaborazione con Cobblepot Games è stato creato ed incentivato la formazione e lo sviluppo della figura dell'Educatore Ludico. Con la prospettiva di sviluppare, modificare, adattare ed utilizzare il gioco da tavolo come strumento educativo. Questo strumento è proposto in pluri-contesti educativi. Il progetto è continuativo con il percorso svolto in collaborazione con Cacciatori di Idee odv insieme all'assessorato al decentramento del Comune di Ravenna con sede operativa presso il Centro culturale e ricreativo RicareAzioni.

## GIOCO E INCLUSIONE SOCIALE. LA MAESTRA IPAZIA ENTRA IN CLASSE

**Attività:** in presenza / online. È in progettazione eventuale piano B con modalità mista online-presenza

**Breve descrizione:** A breve è prevista la costruzione di una nuova area giochi inclusiva presso il giardino Ipazia, vicino la piscina comunale. Con il laboratorio si vorrebbe coinvolgere il gruppo classe a prendere parte a quest'importante impegno dell'amministrazione comunale, che dopo una lunga fase di sensibilizzazione ad opera del Tavolo per la Festa del diritto al gioco, ha progettato un luogo per giocare tutti assieme al di là delle disabilità.

Nel laboratorio, Ipazia, la famosa filosofa dell'antichità, vorremmo che torni a suggerire questioni aperte sul rapporto con "le differenze in gioco", incoraggiando i bambini/e a diventare protagonisti di una storia, che possa poi tradursi in un invito per tutti/e a conoscere il primo parco di Ravenna con area giochi inclusiva.

**Obiettivi:** Comprendere che cos'è l'inclusione sociale e come attuarla con responsabilità e piacere nell'interazione • Assumere di responsabilità, a chiedere e dare aiuto nei momenti di difficoltà • Collaborare su obiettivi comuni, portando a compimento compiti • Esprimere proprie opinioni e sensibilità, e in situazione di esposizione pubblica • Prendere coscienza dei diritti in relazione alla diversità, considerando la Convenzione

**Contenuti e organizzazione:** Accompagnati da un personaggio immaginario, ma realmente esistito, quale Ipazia di Alessandria (400 AC), ideare una storia che è anche un patchwork di esperienze ludiche e di confronti interpersonali sul tema dell'inclusione sociale, il tutto a partire dalle esperienze di gioco con i propri com-

pagni/e di banco. La Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza in questo senso è una bussola di orientamento efficace.

**Destinatari:** scuole primarie, disponibilità per massimo due classi

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 o 5 incontri di 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** rete di supporto al progetto fornita da diverse associazioni che saranno bene definite a settembre

**Gratuito**

## POSTCARD BRIDGES. PONTI DI CARTOLINE, COSTRUIRE GIOCATTOLI PER CONDIVIDERE E COSTRUIRE RELAZIONI CON ALTRE CLASSI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In collaborazione con il Comune e la Regione (progetto conCittadini) ed a partire da aprile 2021, sono state stampate e divulgate a diverse classi della primaria (di Ravenna e in Regione), set di cartoline che illustrano giocattoli costruiti con materiali di riciclo e riutilizzo. Queste cartoline sono diventate opportunità che hanno stimolato la manualità creativa ed inventiva dei bambini/e, portandoli a generare giocattoli che, per certi aspetti, superano quanto illustrato nella cartolina. Con il nuovo anno, tramite una progettazione comune con i docenti interessati, si tratterà di sviluppare lo scambio e condivisione tra le classi coinvolte, l'interazione tra i compagni verso obiettivi, il protagonismo ideativo ed operativo dei partecipanti oltre all'attività di costruzione del giocattolo.

Per tutti vi sarà l'opportunità di mettere in esposizione quanto realizzato presso GioCOSA - mostra di giocattoli del "fai da te",

Palazzo Rasponi dal 9 al 16 maggio 2022 - seconda edizione.

**Obiettivi:** Realizzare manufatti ludici su spontanea volontà e con istruzioni, utilizzando vari materiali e di recupero, con l'invito ad usare semplici strumenti per incollare, forare, tagliare, limare, avvitare

- Osservare denominare descrivere azioni, le caratteristiche e le qualità di materiali ed oggetti, a cogliere funzioni e dettagli
- Prevedere, immaginare, ordinare in successione operazioni di manualità fine, in un processo
- Leggere schede con testi ed immagini, per ricavare informazioni utili a realizzare operazioni di manualità fine, fino a portare a compimento l'attività
- Comprendere ed eseguire istruzioni offerta da altra persona, eventualmente copiando a specchio
- Riferire in modo comprensibile, ricco di dettagli, con proprietà di linguaggio, assimilando nuovi vocaboli, l'esperienza di costruzione del giocattolo
- Tradurre l'esperienza in altra forma espressiva, rappresentando con simboli e disegno, usando unità di misura, figure geometriche, angoli, le fasi di costruzione del giocattolo

**Contenuti e organizzazione:** Mobilitando l'interazione tra i compagni, orientata alla collaborazione di copia e piccolo gruppo, stimolare l'elaborazione di forme di comunicazione e condivisione di quanto ha realizzato ogni classe. In questo procedere, arricchire le esperienze di ciascuna classe con l'incontro con l'esperto di costruzione

del giocattolo, in presenza oppure online, alimentando ricerca e curiosità. L'assemblaggio in un corpo unico di testo ed immagini di quanto, con l'opportunità di esposizione in una mostra comune presso Palazzo Rasponi diventano opportunità di valorizzazione degli sforzi, a condividere e comunicare agli altri quanto è stato fatto in ogni realtà scolastica.

**Destinatari:** scuole primarie, disponibilità di coinvolgimento di massimo 4 classi

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4/5 incontri i 2 ore ciascuno programmati con i docenti.

**Risorse impiegate:** attualmente la rete è composta da due classi di Ravenna e alcuni docenti di pluriclassi del forese di Piacenza, due classi di Palermo e un gruppo di Kinshasa

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Ass. Lucertola Ludens, a promozione della cultura ludica partecipata e inclusiva

**Referente / contatti:**

*Renzo Laporta*

Viale delle Americhe, 179

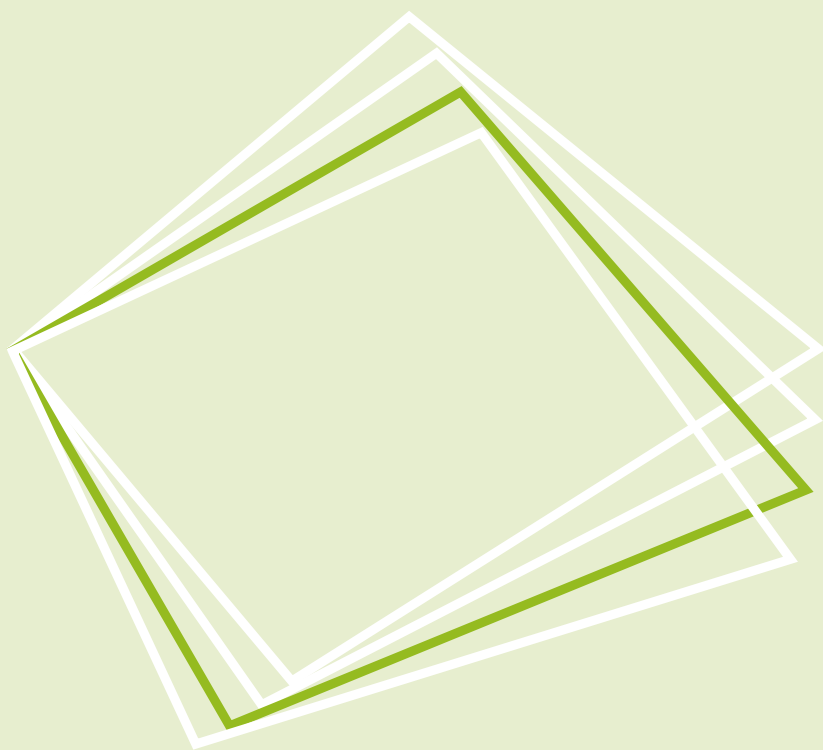
Cell. 3391714686

email: [associazione@lalucertola.org](mailto:associazione@lalucertola.org)

**Note:** il percorso si sviluppa per la prima volta, si richiede disponibilità a sperimentare e ricercare, condividere.



# Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute e Benessere







# Indice

## IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

Il Planetario .....	pag.	90
Il Museo NatuRa .....	»	97

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

Centro Gioco Natura Creatività "La Lucertola" .....	pag.	108
Centro culturale ricreativo RicareAzioni- La Pieve: i progetti .....	»	110
Associazione Fatabutega: i progetti .....	»	114
I progetti del Decentramento .....	»	117
Cubo Magico Bevanella: i progetti .....	»	120
CESTHA: Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat: i progetti .....	»	124
Occhio al rischio! Un percorso educativo per giovani cittadini - UNIBO .....	»	126
Multicentro CEAS: progetti di educazione ambientale .....	»	127
Gruppo Hera - La Grande Macchina del Mondo .....	»	131
Atlantide: terre, acque e consumo consapevole .....	»	143

## SPORT, SALUTE E BENESSERE PER TUTT\*

Clippete Cloppete-progetti di Pet Therapy .....	pag.	150
Marinando sbarca a scuola .....	»	153
Viaggio dall'IO al Noi con Hudertwasser .....	»	154
"Il buono che c'è" - Viaggio di scoperta del territorio attraverso i suoi prodotti .....	»	156
AUSL Romagna e IOR:		
• Paesaggi di prevenzione .....	»	158
• Infanzia a colori .....	»	158
FIAB Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta:		
• Accompagnamoli In Bicibus .....	»	160
• La bici per il codice della strada: "imparo le regole" .....	»	160
• Vado in bici sicuro perché la conosco .....	»	161
• La bici che vorrei .....	»	161
Un sorriso in barca a vela .....	»	162
Creiamo il mondo con la fantasia .....	»	162
Stili di vita e buone abitudini alimentari .....	»	163

## SCIENZA "DIVINA"

Arcobaleni e cicloni. La scienza della Divina Commedia .....	pag.	166
Dante 3021. La scienza della Divina Commedia .....	»	166

## BIBLIOSCIENZE

Biblioscienze: percorsi di divulgazione scientifica a scuola .....	pag.	170
Giornata STEM: l'ispirazione non ha genere .....	»	170
Archivio storico comunale: Il Fondo Trapani - Le attività in città e campagna ai tempi dei nonni .....	»	171





## IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

## IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA: UNA RISORSA PER LE SCUOLE

La cultura scientifica, elemento imprescindibile per uno sviluppo sociale ed economico sostenibile, rappresenta un obiettivo primario dell'offerta culturale del territorio. Il Polo Scientifico ne costituisce l'ambito di intervento, una proposta di fruizione relativa ai temi della sostenibilità ambientale,

alla conservazione degli ecosistemi e alla valorizzazione delle scienze, in un'ottica di integrazione del patrimonio culturale complessivo. In esso sono collocati due centri di eccellenza della didattica scientifica ed ambientale: il **Planetario** e **NatuRa Museo Ravennate di Scienze Naturali**.

### Il Planetario

1. L'osservazione delle stelle
2. I disegni del cielo
3. L'isola del Sole
4. Luna dove sei
5. La collana della Luna
6. I meridianosauri
7. Fratello Sole sorella Luna
8. La ruota della Luna / Le fasi della Luna
9. Il polariscopio
10. Il giro del Sole
11. Orientamento con il Sole: puntare il Sole
12. Il cielo e l'orientamento
13. Il cielo e il tempo
14. I fusi orari
15. Il Sole e le stagioni
16. La bussola solare
17. Il quadrante: le misure
18. Ombre matematiche: Talet e la piramide
19. Il moto dei pianeti
20. La meridiana in un foglio di carta
21. Il tubo solare
22. Arte e Astronomia
23. Scopriamo le Stelle, come osservarle e riconoscerle
24. Come scoprire i movimenti ed i cambiamenti del cielo
25. Alla scoperta del sistema solare

26. In gita sulla Luna
27. Il Cielo e l'astronomia
28. Come nascono le stelle e i pianeti?
29. Disegnare il cielo
30. Dante e l'astronomia

### 1. L'OSSERVAZIONE DELLE STELLE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato ai primi concetti di "osservazione" e spazialità.

**Obiettivi:** Educazione visiva e spaziale

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

### 2. I DISEGNI DEL CIELO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alle costellazioni ed ai disegni immaginati nel cielo.

**Obiettivi:** Educazione all'immagine

**Destinatari:** scuole dell'infanzia  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1h30m  
**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori  
**Costo:** 5 euro

### 3. L'ISOLA DEL SOLE

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al Sole ed al suo movimento nel cielo.  
**Obiettivi:** Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, dai 5 anni  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1h30m  
**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori  
**Costo:** 5 euro

### 4. LUNA DOVE SEI

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alle fasi lunari.  
**Obiettivi:** Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti

**Destinatari:** scuole dell'infanzia  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1h30m  
**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori  
**Costo:** 5 euro

### 5. LA COLLANA DELLA LUNA

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alle fasi lunari.  
**Obiettivi:** Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti  
**Destinatari:** scuola primaria, 1° ciclo  
**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1h30m  
**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori  
**Costo:** 5 euro

### 6. I MERIDIANOSAURI

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** I meridianosauri sono animali preistorici prodotti fantastici la cui forma e disposizione consente, con l'esposizione al Sole di imparare le proprietà fondamentali dell'ombra e la loro relazione con la fonte luminosa.  
**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie, 2° ciclo  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 2 ore  
**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori  
**Costo:** 5 euro

### 7. FRATELLO SOLE SORELLA LUNA

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** Luna e Sole non sono del tutto indipendenti. C'è qualcosa nel loro modo di presentarsi a noi nel Cielo che ce lo dice: dalla scoperta di questo gli uomini capirono che cos'è la Luna e perché la vediamo. Scopriamolo trovando un sistema per seguirli tutti e due insieme.

**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1h45m  
**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori  
**Costo:** 5 euro

### 8. LA RUOTA DELLA LUNA / LE FASI DELLA LUNA

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** Laboratorio didattico

dedicato alle fasi Lunari ed alla forma della Luna. I ragazzi costruiscono un modello che mette in relazione le posizioni di Terra, Sole e Luna con le fasi osservate in cielo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 9. IL POLARISCOPIO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Orientamento con le stelle. Seguendo il loro movimento ordinato delle costellazioni possiamo riscoprire che esso è come la rotazione di un grande mappamondo intorno alla Stella Polare. Impariamo a trovarla ed avremo risolto il problema dell'orientamento notturno.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 10. IL GIRO DEL SOLE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al movimento del Sole ed alle sue variazioni in base alle stagioni. I ragazzi costruiscono un modello che mette in relazione orizzonte, Sole ed osservatore.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 11. ORIENTAMENTO CON IL SOLE: PUNTARE IL SOLE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il Cielo sereno di giorno è una parte del paesaggio importante quanto lo è la notte: la chiave per capirlo è saper interpretare le ombre e ricavare da esse la posizione del Sole. Il laboratorio mostra come è possibile in questo modo trovare i punti cardinali.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 12. IL CIELO E L'ORIENTAMENTO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al cielo ed all'osservazione delle stelle. I ragazzi costruiscono un piccolo strumento con il quale compiere le prime misure (angoli) della posizione degli oggetti. È un primo passo all'introduzione del Metodo Scientifico

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 13. IL CIELO E IL TEMPO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato ai moti celesti ed al loro uso per scandire il tempo. I ragazzi costruiscono un semplice cronometro notturno seguito da una prova pratica.

**Obiettivi:** Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 14. I FUSI ORARI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al movimento giornaliero del Sole in relazione alla nostra posizione sulla Terra. I ragazzi costruiscono uno che calcola la differenza di fuso orario (solare) tra un logo e l'altro e gli orari di partenza ed arrivo i un ipotetico viaggio in aereo.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato da 11 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 15. IL SOLE E LE STAGIONI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al movimento del Sole ed alle sue variazioni in base alle stagioni. I ragazzi costruiscono un modello che mette in relazione la posizione di Sole e Terra e si verifica poi la rispondenza con le osservazioni.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato dai 12 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 16. LA BUSSOLA SOLARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al movimento del Sole ed al suo uso come strumento pratico per l'orientamento. I ragazzi costruiscono e provano una Bussola Solare.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato dai 12 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 17. IL QUADRANTE: LE MISURE DEL CIELO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alle misure degli angoli ed al rilevamento dei moti celesti. I ragazzi costruiscono un semplice quadrante con filo a piombo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato dai 12 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 18. OMBRE MATEMATICHE: TALETE E LA PIRAMIDE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alla proporzionalità diretta ed alla sua rappresentazione grafica.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato III media

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 19. IL MOTO DEI PIANETI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato ai pianeti ed al loro moto apparente nella volta stellata. I ragazzi costruiscono un modello che spiega il Moto Retrogrado così come spiegato con il sistema Eliocentrico e con il sistema tolemaico.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato dai 12 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 20. LA MERIDIANA IN UN FOGLIO DI CARTA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio dedicato alla geometria ed alla misura del tempo. Per le medie superiori: applicazioni di trigonometria legate all'astronomia ed alla misura del tempo.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato dai 12 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

**Soggetto proponente:**

Planetario di Ravenna

**Referente / contatti:**

Marco Garoni

Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna

Tel. 0544 62534

Email: info@arar.it

**Note:** Per le attività online ed in classe abbiamo approntato un percorso costituito di tre moduli distinti. • Fase osservativa: utilizza il planetario digitale Stellarium con il quale si possono osservare i singoli fenomeni celesti da approfondire, tale fase è da effettuarsi online o in classe. • Laboratorio: può essere svolto a scuola oppure presentato e seguito online. • Visita facoltativa alla cupola del Planetario al termine del percorso.

## 21. IL TUBO SOLARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato al Sole ed alla misura, attraverso la geometria, della sua dimensione.

**Obiettivi:** Approfondimento ed osservazione

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Consigliato dai 12 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2h30m

**Risorse impiegate:** 1 o 2 operatori

**Costo:** 5 euro

## 22. ARTE E ASTRONOMIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alle stelle ed alla loro funzione ispiratrice per pittori, scultori, mosaicisti.

**Obiettivi:** Educazione all'immagine

**Contenuti e organizzazione:** In collaborazione con GialLOCRA – didattica dell'archeologia e dell'arte.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3h

**Risorse impiegate:** 2 o 3 operatori

**Costo:** 7 euro



### Soggetto proponente:

Planetario di Ravenna

### Referente / contatti:

Marco Garoni

Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna

Tel. 0544 62534

Email: info@darar.it

**Note:** Per le attività online ed in classe abbiamo approntato un percorso costituito di tre moduli distinti. • Fase osservativa: utilizza il planetario digitale Stellarium con il quale si possono osservare i singoli fenomeni celesti da approfondire, tale fase è da effettuarsi online o in classe. • Laboratorio: può essere svolto a scuola oppure presentato e seguito online. • Visita facoltativa alla cupola del Planetario al termine del percorso

## 23. SCOPRIAMO LE STELLE, COME OSSERVARLE E RICONOSCERLE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Una semplice guida per cominciare ad osservare il cielo e per ricordarsi come è fatto (guida alle costellazioni ed alle storie che ci raccontano)

**Obiettivi:** Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 45 minuti

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 5 euro

## 24. COME SCOPRIRE I MOVIMENTI ED I CAMBIAMENTI DEL CIELO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Guida alla scoperta dei

cambiamenti del Cielo e della Natura con proposte di esperimenti e prime applicazioni del metodo scientifico; l'importanza delle costellazioni nella formulazione dei primi modelli del Cielo.

**Obiettivi:** Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

**Destinatari:** scuola primaria 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

## 25. ALLA SCOPERTA DEL SISTEMA SOLARE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un viaggio alla scoperta dei pianeti del sistema solare.

**Obiettivi:** Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

## 26. IN GITA SULLA LUNA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** un viaggio alla scoperta della Luna.

**Obiettivi:** Lezione introduttiva alla scoperta della Luna, delle sue fasi e della sua forma.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

## 27. IL CIELO E L'ASTRONOMIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'importanza delle costellazioni e dei moti celesti, le loro applicazioni, l'orientamento e la misura del tempo (il movimento del Sole e le stagioni), introduzione alla geografia astronomica. Guida al riconoscimento delle costellazioni delle stelle fisse e dei pianeti.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

## 28. COME NASCONO LE STELLE E I PIANETI?

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un viaggio alla scoperta della storia della nascita e dell'evoluzione delle stelle e dei pianeti.

**Obiettivi:** Approfondimento sul sistema solare

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

## 29. DISEGNARE IL CIELO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un breve viaggio tra il cielo e la sua rappresentazioni. Dai dipinti rupestri alle costellazioni

**Obiettivi:** Approfondimento sul legame tra Astronomia ed Arte

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

## 30. DANTE E L'ASTRONOMIA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il ricorso all'astronomia nella Commedia non costituisce solo un imprescindibile ricorso metaforico e simbolico, ma rappresenta la dimensione temporale che restituisce veridicità, dunque valore etico e morale all'impresa dantesca. Dante, infatti, scandisce i tempi del suo viaggio attraverso i tre regni utilizzando precisi riferimenti astronomici. La lezione sotto la cupola propone, pertanto, la lettura e l'interpretazione di alcune terzine e la conseguente visualizzazione sulla cupola del cielo descritto dal Poeta.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1h30m

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

**Soggetto proponente:**

Planetario di Ravenna

**Referente / contatti:**

Marco Garoni

Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna

Tel. 0544 62534

Email: info@arar.it

**Note:** Le attività che proponiamo possono essere svolte anche online e presso gli istituti scolastici. Sono suddivise in due fasi:

1) una fase osservativa che utilizza il planetario digitale Stellarium con il quale si possono osservare i singoli fenomeni celesti da approfondire, e riconoscere le principali costellazioni del periodo ricostruendo le linee del Cielo stellato che posso servire a delinearne una prima descrizione;

2) Una trattazione del tema scelto in forma di videoconferenza illustrata in una presentazione che verrà poi inviata e resterà

a disposizione di alunni e docenti come materiale didattico, con relativi riferimenti bibliografici.

## NatuRa - MUSEO RAVENNATE DI SCIENZE NATURALI

NatuRa, il Museo ravennate di Scienze Naturali "Alfredo Brandolini", è un Museo dedicato agli animali, alla natura e al territorio. Passeggiando tra le sue sale si ammira una ricchissima collezione, allestita in modo innovativo e interattivo, che coinvolge e incanta grandi e piccoli con l'ascolto di canti degli uccelli e la visione di forme e colori che suggeriscono i numerosi e affascinanti adattamenti della natura.

Il Museo è arricchito dalla presenza di un laboratorio didattico e dall'atelier dei piccoli, uno spazio interamente dedicato al gioco libero dei piccoli visitatori.

Situato all'interno della cinquecentesca osteria estense del Palazzone, nel territorio del Parco del Delta del Po, NatuRa è inoltre un punto di partenza per diverse escursioni naturalistiche a piedi, in bicicletta e in pulmino nella porzione sud delle Valli di Comacchio fino ad addentrarsi all'interno della Penisola di Boscoforte e punto di riferimento per i percorsi all'interno di Pineta di San Vitale, Pialassa della Baiona, Punte Alberete, Valle Mandriole e Bardello.

Nel Palazzone, storico edificio sede del Museo, il Centro Visita del Parco, presente insieme ai servizi museali, offre l'opportunità, mediante la ricca offerta di escursioni e di esperienze in natura, di amplificare e concretizzare gli obiettivi scientifici e didattici delle collezioni.

NatuRa ha sede nella frazione di Sant'Alberto distante pochi chilometri da Ravenna. Il Museo costituisce un innovativo centro di ricerca e di didattica scientifica. La proposta didattica infatti, è costruita

attraverso l'apprendimento sperimentale e metodologie d'avanguardia, per questo riconosciuto dalla Regione Emilia-Romagna come Museo di Qualità e accreditato come Centro di eccellenza per la didattica scientifica nell'ambito del progetto Scienza e Tecnologia. Dall'anno scolastico 2010/2011, il NatuRa ha ottenuto il riconoscimento regionale di Centri di Servizio e Consulenza per le istituzioni scolastiche autonome dell'Emilia-Romagna con il compito di valorizzarne l'attività e di fornire un utile strumento a sostegno dell'autonomia scolastica e dal 2012 NatuRa fa parte del CEAS Multicentro Ravenna.

**Le proposte:** le attività progettate e realizzate da NatuRa si rivolgono a bambini/e dalla Scuola dell'Infanzia alle Scuole Secondarie, con metodologie, linguaggi e argomenti modulati in base all'età dei partecipanti. Le proposte sono raccolte e suddivise in 5 tipologie:

- 1) visite guidate alle collezioni museali arricchite da drammatizzazioni, giochi di squadra e approfondimenti;
- 2) il Museo va a scuola: percorsi didattici in classe ideati secondo i principi della didattica attiva;
- 3) escursioni guidate negli ambienti del Parco del Delta con giochi e sperimentazioni sul campo;
- 4) laboratori scientifici e creativi su temi naturalistici e sui legami tra ambiente, cultura, tradizioni e territorio;
- 5) pacchetti Impara & esplora in cui un'attività in classe è abbinata in modo originale ad un'attività in natura condotta direttamente dagli alunni.

## PERCORSI GRATUITI

Il Museo NatuRa offre agli Istituti e ai Circoli Didattici del Comune di Ravenna un'attività gratuita da scegliere tra visite guidate al Museo, escursioni a piedi nelle Valli di Comacchio, laboratori e percorsi didattici da svolgere in classe o al Museo. Il calendario e i programmi degli incontri saranno concordati direttamente con la segreteria del Museo (tel. 0544 528710).

**I metodi e le finalità:** finalizzate alla riscoperta e alla conoscenza dell'ambiente e del territorio, le attività di NatuRa hanno lo scopo di promuovere, favorire e sviluppare nei ragazzi, negli insegnanti e nelle famiglie conoscenza, consapevolezza e comportamenti idonei per lo sviluppo dell'educazione all'ambiente e alla sostenibilità, la curiosità nei confronti di ciò che ci circonda e la consapevolezza del territorio. Le attività sono condotte con metodologie basate sui principi della didattica attiva e partecipativa e prevedono sperimentazioni sul campo, drammatizzazioni e giochi volti al coinvolgimento emotivo che nasce dalle esperienze sensoriali.

1. Le valli meridionali di Comacchio
2. Tour in bicicletta alla scoperta dei fenicotteri
3. Punte Alberete, la foresta allagata
4. Pineta di San Vitale e pialassa
5. Le querce di Dante
6. Volando per il museo
7. Il teatro degli animali
8. Animalia plus dal Delta del Po alle foreste tropicali
9. Natura nell'orto
10. Siamo fatti così
11. Scienziati per un giorno
12. Matematica in natura
13. Una foglia al microscopio
14. Comportamenti animali
15. In gita con i genitori

16. Frutta, verdura e cinque sensi
17. Primi passi nel mondo animale
18. Le meraviglie del mondo animale
19. Senza zampe ma con le branchie

## 1. LE VALLI MERIDIONALI DI COMACCHIO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** l'ampio bacino delle Valli di Comacchio si allunga attraverso il Delta del Po fino a toccare la città di Ravenna. Dal Museo NatuRa partono alcuni itinerari che permettono di scoprire la porzione meridionale della valle che regala paesaggi unici e la possibilità di incontrare una ricchissima fauna. Lungo questo percorso tutto l'anno è possibile osservare i Fenicotteri e le numerose specie di avifauna che popolano il Delta.

**Obiettivi:** stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.

**Contenuti e organizzazione:** l'escursione a piedi si svolge sulla sponda meridionale delle Valli di Comacchio e prevede attività pratica di birdwatching con il supporto di guide esperte e l'utilizzo di cannocchiale e binocoli. Il riconoscimento delle specie botaniche è sperimentato attivamente da gruppi di alunni con l'uso di iPad del Museo. L'escursione prevede l'utilizzo di un piccolo e caratteristico traghetto necessario per attraversare il fiume Reno.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore (difficoltà: facile)  
**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti  
**Costo:** 8 euro

## 2. TOUR IN BICICLETTA ALLA SCOPERTA DEI FENICOTTERI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** partendo dal Museo NatuRa ci si addentra nel cuore del Delta del Po, attraverso la porzione sud delle Valli di Comacchio.

**Obiettivi:** stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.

**Contenuti e organizzazione:** l'escursione in bici permette di spingersi nel cuore della valle, alle porte dell'oasi di Volta Scirocco, e diventa un'occasione divertente e formativa di condivisione di un'esperienza in ambiente naturale. Il Museo mette a disposizione biciclette e binocoli. L'escursione prevede l'utilizzo di un piccolo e caratteristico traghetto necessario per attraversare il fiume Reno. Novità! Il percorso è disponibile anche con guida in lingua inglese metodologia CLIL

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore (difficoltà: media)

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 10 euro/studente (comprensivo noleggio bicicletta, binocolo e traghetto sul Reno)

## 3. PUNTE ALBERETE, LA FORESTA ALLAGATA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** alla scoperta di uno degli ecosistemi più complessi del Parco del Delta del Po, un bosco allagato di acqua dolce dove i paesaggi sono plasmati dalle acque e dove è possibile osservare specie botaniche e animali uniche in tutto il Delta.

**Obiettivi:** stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.

**Contenuti e organizzazione:** l'escursione si svolge a piedi all'interno di un percorso ad anello che tocca i più significativi punti del bosco, l'itinerario è condotto da una guida esperta e si svolge con il supporto di binocoli. E' possibile abbinare all'itinerario attività didattiche in campo con momenti di sperimentazione e di gioco, visione e manipolazione di reperti, gli studenti, divisi in gruppi, potranno utilizzare gli Ipad del Museo e cimentarsi nel riconoscimento di specie botaniche e animali.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore/mezza giornata (difficoltà: facile)

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 25 partecipanti

**Costo:** 6 euro/studente per la sola escursione (2 ore) – 8 euro/studente per la mezza giornata

**Note:** punto di ritrovo presso il capanno di Ponte Alberete: dal parcheggio entrare dalla porticina, passare il ponte sul canale fosstone, arrivare al capanno.

## 4. PINETA DI SAN VITALE E PIALASSA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** escursione guidata a piedi tra l'antico bosco della città di Ravenna e la grande zona umida che lo lambisce.

**Obiettivi:** sviluppare competenze di analisi scientifica; stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.

**Contenuti e organizzazione:** il percorso è dedicato allo studio del Delta del Po e la storia della sua formazione, al riconoscimento delle principali specie botaniche della Pineta e a una esercitazione pratica di birdwatching sulle rive della Pialassa della Baiona con il supporto di schede e binocoli. E' possibile approfondire le tematiche con attività sul campo modulate in base all'età dei partecipanti: caccia alla traccia in Pineta con studio del bosco utilizzando i 5 sensi; laboratorio di microscopia delle foglie; raccolta di campioni con una piccola benna e analisi micro-macroscopica degli invertebrati della Pialassa; utilizzo di applicazioni caricate su iPad che, sfruttando semplici chiavi dicotomiche, aiutano al riconoscimento delle specie botaniche della Pineta.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore/mezza giornata (difficoltà: facile)

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 6 euro/studente per la sola escursione (2 ore) – 8 euro/studente per la mezza giornata

**Note:** punto di ritrovo presso il parcheggio di Ca' vecchia)

## 5. LE QUERCE DI DANTE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Itinerario dedicato all'approfondimento del tema della natura in Dante e in particolare al rapporto tra il sommo poeta e la Pineta di Classe richiamata nel canto XXVIII del Purgatorio.

**Obiettivi:** stimolare l'osservazione e lo spirito di gruppo, promuovere esperienze in natura.

**Contenuti e organizzazione:** escursione naturalistica lungo il percorso "Le querce di Dante" all'interno della Pineta di Classe.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** mezza giornata (difficoltà: facile)

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 8 euro/studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** punto di ritrovo presso il parcheggio del Parco 1° Maggio - Pineta di Classe - Fosso Ghiaia (RA)

## 6. VOLANDO PER IL MUSEO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** visita teatrale al Museo NatuRa.

**Obiettivi:** stimolare l'ascolto e lo spirito di osservazione; promuovere l'amore e il rispetto per la natura; apprendere nozioni e curiosità del mondo animale; stimolare lo spirito di gruppo; conoscere l'ambiente che ci circonda attraverso i sensi.

**Contenuti e organizzazione:** visita guidata al museo durante la quale i bambini sono travestiti con costumi teatrali ispirati al mondo degli uccelli e compiono un percorso dedicato agli animali e alla natura.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 2 ore  
**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 25 partecipanti  
**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

## 7. IL TEATRO DEGLI ANIMALI

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** un teatro delle ombre trasporta i bambini in una storia ricca di emozioni. A seguire visita guidata dedicata agli animali e alla natura. I bambini si travestono da uccelli con costumi teatrali.  
**Obiettivi:** condividere le emozioni; stimolare l'ascolto e lo spirito di osservazione; promuovere l'amore e il rispetto per la natura; apprendere nozioni e curiosità del mondo animale; stimolare lo spirito di gruppo.  
**Contenuti e organizzazione:** una storia si anima all'interno di un teatro delle ombre trasportando i bambini in un racconto ricco di emozioni. Il percorso prosegue con una visita guidata al museo dedicata agli animali e alla natura, durante la visita i bambini indossano costumi teatrali ispirati al mondo degli uccelli.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 2 ore  
**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

## 8. ANIMALIA PLUS DAL DELTA DEL PO ALLE FORESTE TROPICALI

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** in relazione all'area di interesse e all'età dei partecipanti, la visita al Museo può approfondire a scelta: gli animali del Delta, la catena alimentare, gli

animali della notte, penne, piume e tecniche di volo.  
**Obiettivi:** approfondire la conoscenza del Regno Animale; stimolare lo spirito di osservazione, ascolto e discussione; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; rafforzare lo spirito di gruppo e il lavoro di squadra.  
**Contenuti e organizzazione:** la visita guidata, condotta da esperti, prevede una parte di introduzione, racconto e spiegazione degli allestimenti museali in base all'approfondimento scelto e termina con attività complementari volte a stimolare apprendimento e curiosità. Si potrà scegliere tra cacce al tesoro, giochi a squadre, utilizzo di stereoscopi e analisi di reperti.  
**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 2 ore  
**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti  
**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

## 9. NATURA NELL'ORTO

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** laboratorio dedicato alle tecniche di coltivazione di frutta e ortaggi in balconi e cortili utilizzando materiali di riciclo.  
**Obiettivi:** approfondire il concetto dei cicli della natura; stimolare la manualità; favorire l'utilizzo dei cinque sensi nell'analisi dell'ambiente che ci circonda; stimolare il lavoro di gruppo; trasmettere conoscenze.  
**Contenuti e organizzazione:** l'attività prevede un'esperienza diretta di semina di una selezione di semi e l'allestimento di un piccolo orto per la classe. Durante il laboratorio è possibile approfondire i temi del guerrilla gardening e realizzare bombe di semi.  
**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 25 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

## 10. SIAMO FATTI COSÌ

**Attività:** percorso dedicato al confronto fra il corpo umano e quello degli animali.

**Breve descrizione:** comprendere differenze e analogie tra noi e gli altri animali, imparare curiosità e sperimentare movimenti, versi, atteggiamenti utilizzando il corpo.

**Obiettivi:** un percorso tra le sale del museo alla ricerca delle relazioni tra corpo umano e corpo degli animali. Osservazione di zampe, becchi, penne, piume, ali, occhi e adattamenti agli ambienti con piccolo laboratorio di movimenti "bestiali".

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 25 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

## 11. SCIENZIATI PER UN GIORNO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** un'esperienza "nei panni" di scienziati per analizzare la natura che ci circonda.

**Obiettivi:** sviluppare competenze scientifiche e di analisi; apprendere tecniche di laboratorio e metodologie; sviluppare capacità di analisi dei risultati e di discussione; rafforzare spirito di gruppo.

**Contenuti e organizzazione:** gli studenti si trasformeranno per un giorno in scienziati e con gli strumenti del laboratorio di Na-

tuRa si cimenteranno nell'analisi di reperti botanici e animali, sperimentando con la chimica e la biologia. Varie saranno le sfide da raggiungere e i risultati scientifici da ottenere, ma numerosi saranno gli strumenti che gli studenti avranno a disposizione: stereoscopi, microscopi ottici, vetreria e reagenti, reperti originali e schede di approfondimento..

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

## 12. MATEMATICA IN NATURA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** I principi della matematica trovano vita in molte forme della natura, il laboratorio propone un percorso di scoperta delle tante espressioni matematiche presenti in natura.

**Obiettivi:** sviluppare competenze scientifiche e di analisi; sviluppare capacità di analisi dei risultati e di discussione; rafforzare spirito di gruppo.

**Contenuti e organizzazione:** alla scoperta delle tante espressioni matematiche presenti in natura, passando dalla visione della meravigliosa conchiglia del Nautilus all'utilizzo di microscopi.

Durante la lezione gli studenti diventeranno parte attiva della ricerca di questi "riflessi" matematici naturali

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti inse-



gnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

### 13. UNA FOGLIA AL MICROSCOPIO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** esperienze di laboratorio per scoprire i colori e le forme macro e microscopiche del mondo vegetale.

**Obiettivi:** sviluppare competenze scientifiche e di analisi; apprendere tecniche di laboratorio e metodologie; sviluppare capacità di analisi dei risultati e di discussione; rafforzare spirito di gruppo.

**Contenuti e organizzazione:** quali affascinanti forme si nascondono in una sezione vegetale? Quali colori potremo scoprire? I partecipanti saranno coinvolti in originali esperienze di laboratorio, grazie all'utilizzo di microscopi ottici e alla visione di preparati vegetali di diversa origine.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

### 14. COMPORTAMENTI ANIMALI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** dall'imprinting alle oche di Konrad Lorenz, per un viaggio nell'affascinante comportamento degli animali: le cure parentali, la difesa della prole, i melodiosi canti di corteggiamento, le spettacolari parate nuziali, le organizzazioni sociali e le lotte per la sopravvivenza.

**Obiettivi:** sviluppare competenze scientifiche e di analisi; approfondire la conoscenza

za del Regno Animale; stimolare lo spirito di osservazione, ascolto e discussione; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; rafforzare lo spirito di gruppo e il lavoro di squadra.

**Contenuti e organizzazione:** il percorso è dedicato a tutte le classi animali, dagli Insetti ai Mammiferi, ed è arricchito dalla manipolazione guidata di reperti della collezione Brandolini, dall'ascolto di suoni e canti della natura, da giochi didattici a tema e schede didattiche di approfondimento

**Destinatari:** scuole primarie classi III, IV, V e secondarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

### 15. IN GITA CON I GENITORI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** una proposta di una giornata intera da svolgere tra il Museo e la natura del Delta del Po.

**Obiettivi:** condividere un'esperienza in natura; stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.

**Contenuti e organizzazione:** il percorso inizia il mattino con un'escursione guidata a piedi nella parte meridionale delle Valli di Comacchio. Al rientro il pranzo al sacco potrà essere consumato nel grande giardino del Museo per poi proseguire il pomeriggio

alla scoperta degli animali. Dopo pranzo per i bambini è prevista una visita guidata al Museo abbinata a una caccia al tesoro dedicata alla natura e agli animali, per gli adulti è prevista una visita guidata al Museo oppure il semplice ingresso al Museo. Il giardino del Museo rimane disponibile per tutta la giornata come spazio ristoro e riposo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** una giornata intera (escursione facile)

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 10 euro/studente - 12,50 euro/adulto con visita guidata al Museo - 10 euro/adulto solo ingresso al Museo

## 16. FRUTTA, VERDURA E CINQUE SENSI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** favorire l'utilizzo dei cinque sensi nell'analisi dell'ambiente che ci circonda; stimolare il lavoro di gruppo; trasmettere con Analisi giocosa di frutta e verdura di stagione attraverso l'uso dei cinque sensi. Gioco a squadre per scoprire le proprietà di frutta e verdura.

**Obiettivi:** favorire l'utilizzo dei cinque sensi nell'analisi dell'ambiente che ci circonda; stimolare il lavoro di gruppo; trasmettere conoscenze.

**Contenuti e organizzazione:** un divertente approfondimento che prevede l'analisi giocosa di frutta e verdura di stagione attraverso l'uso dei cinque sensi. Il laboratorio è condotto attraverso un coinvolgente gioco a squadre che guiderà i partecipanti attraverso un percorso di scoperta delle numerose proprietà di frutta e verdura.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

## 17. PRIMI PASSI NEL MONDO ANIMALE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** curiosità e segreti del mondo animale. Tre laboratori a scelta.

**Obiettivi:** promuovere l'amore e il rispetto per la natura; apprendere nozioni e curiosità del mondo animale; stimolare lo spirito di gruppo; favorire la manualità e lo spirito di osservazione.

**Contenuti e organizzazione:** percorso dedicato alle curiosità e ai segreti del mondo animale, l'esperienza può vertere su tre approfondimenti a scelta:

A – Le uova, i nidi e i pulcini, prevede una visita guidata al Museo introduttiva con la visione di nidi, uova e pulcini arricchita dall'utilizzo di albi illustrati e prosegue con la realizzazione creativa della ruota della Volpoca.

B – Becchi e zampe, prevede una parte introduttiva all'interno delle sale del Museo arricchita dall'osservazione degli esemplari esposti. I partecipanti realizzeranno un lapbook dedicato alle diverse caratteristiche degli uccelli.

C – Suoni e musicalità della natura, laboratorio tattile, sonoro e giocoso, un viaggio in cui i partecipanti saranno coinvolti in simulazioni, prove e nella realizzazione di un oggetto sonoro concordato con l'insegnante.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti inse-

gnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

## 18. LE MERAVIGLIE DEL MONDO ANIMALE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** curiosità e segreti del mondo animale. Tre laboratori a scelta

**Obiettivi:** sviluppare competenze scientifiche e di analisi; approfondire la conoscenza del Regno Animale; stimolare lo spirito di osservazione, ascolto e discussione; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; rafforzare lo spirito di gruppo e il lavoro di squadra; stimolare la manualità.

**Contenuti e organizzazione:** Nell'ambito di questo laboratorio è possibile approfondire tematiche differenti, a scelta tra:

A – I pionieri del volo, tratta i temi degli adattamenti e delle tecniche di volo in natura. L'esperienza è arricchita da momenti di sperimentazione, analisi di penne, piume e ali di insetto con utilizzo di stereoscopi, osservazione di reperti e realizzazione creativa di un modellino di uccello in volo.

B – Le squame e le penne degli animali, osservando attraverso un microscopio ottico le sorprendenti geometrie dei tegumenti. Il percorso è arricchito inoltre da osservazioni micro e macroscopiche di campioni e realizzazione creativa a imitazione della natura.

C – I sensi degli animali, dedicato alla scoperta delle affascinanti capacità che uccelli, mammiferi e rettili hanno sviluppato gli animali per percepire ciò che li circonda. Il percorso è arricchito inoltre da osservazioni micro e macroscopiche di campioni e reperti e prove pratiche.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

## 19. SENZA ZAMPE MA CON LE BRANCIE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** laboratorio didattico e scientifico dedicato allo studio e all'analisi dei pesci in acqua dolce e di mare.

**Obiettivi:** sviluppare competenze scientifiche e di analisi; approfondire la conoscenza del Regno Animale; stimolare lo spirito di osservazione, ascolto e discussione; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; rafforzare lo spirito di gruppo e il lavoro di squadra.

**Contenuti e organizzazione:** con l'uso di microscopi e strumentazione scientifica si osserverà la morfologia interna dei pesci scoprendo così gli adattamenti evolutivi.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore ogni 30 partecipanti

**Costo:** 4,50 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** attività realizzabile al Museo NatuRa o a scuola.

**Soggetto proponente:**

Museo NatuRa

**Referente / contatti:**

Museo NatuRa

Via Rivaletto, 25 - Sant'Alberto (Ra)

Tel. 0544 528710 - 0544 529260

Email: natura@atlantide.net



EDUCAZIONE SCIENTIFICA,  
SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE,  
CREATIVITÀ

## CENTRO GIOCO NATURA CREATIVITÀ “LA LUCERTOLA”

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il Centro “La Lucertola”, sito in Via Romolo Conti, 1 a Ravenna, è uno spazio educativo, didattico e formativo di proprietà del Comune di Ravenna attrezzato per promuovere esperienze educative significative attraverso il gioco, la partecipazione attiva dei soggetti destinatari e la metodologia della ricerca scientifica applicata. Il Centro fa oggi parte del Multicentro C.E.A.S. del Comune di Ravenna, accreditato dalla Regione Emilia Romagna (deliberazione della Giunta Regionale n. 692 del 28 maggio 2012) La finalità pedagogica che caratterizza questo spazio educativo consiste nel promuovere “esplorazioni” su temi scientifici, indagandone anche gli aspetti culturali, artistici e ludici, in un’ottica di sviluppo complessivo dell’individuo e delle sue potenzialità.

**Obiettivi:** • sviluppare l’educazione naturalistica, il rispetto dell’ambiente, la sostenibilità ambientale • dare impulso alle conoscenze tecniche, colmando il gender gap esistente sulle materie STEAM facilitandone l’avvicinamento da parte delle ragazze con progetti mirati • promuovere la partecipazione di bambini/e e ragazzi/e e famiglie ad eventi e attività realizzati sia al Centro che nel territorio comunale e limitrofo sui temi del Diritto al Gioco, del rispetto ambientale, di conoscenza dei luoghi naturali • realizzazione di laboratori e attività in ambito scientifico, tecnico sui temi della sostenibilità ambientale sia nelle scuole che nei locali del Centro

**Contenuti e organizzazione:** Il Centro sviluppa la propria attività in diversi ambiti:

- realizza laboratori e attività in ambito scientifico, tecnico e sui temi della sostenibilità ambientale sia nelle scuole che nei locali del Centro;
- propone il progetto di

qualificazione scolastica: “Mare Nostrum”

- promuove azioni formative e culturali rivolte a tutti gli ordini di scuola, alunni/e insegnanti genitori e alla cittadinanza anche in collaborazione con Centro di Lettura “l’Albero dei Libri”;
- cura Il Giocattolo Museo che raccoglie giocattoli vecchi e nuovi, spesso fatti a mano con materiali di recupero, provenienti dalla tradizione locale, ma anche da diverse regioni e terre del mondo e che promuove la cultura ludica, dove il gioco è esperienza fondamentale di libertà di apprendimento, attività essenziale per il benessere di ogni persona di ogni età. Il Giocattolo Museo può essere visitato su prenotazione da singoli, gruppi, classi

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado, famiglie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il Centro è aperto tutto l’anno (tranne 2 settimane)

**Gratuito** per quanto riguarda le attività pubbliche e/o rivolte alle scuole

### Progetto di Qualificazione scolastica: **MARE NOSTRUM UN CONTINENTE “LIQUIDO” TRA TRE CONTINENTI**

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il Mar Mediterraneo, Mare Nostrum per gli antichi romani, può essere considerato un vero e proprio “ponte d’acqua” che collega tre continenti: Africa, Europa e Asia. Da sempre frontiera aperta, il Mediterraneo è stato, come nessun altro mare, luogo di commerci, migrazioni, scambi, incontri e contaminazioni ma anche di feroci conflitti. Culla del-

le tre principali religioni monoteiste e del pensiero filosofico e scientifico del mondo occidentale, sulle sue sponde sono fiorite e si sono confrontate tutte le grandi civiltà dell'antichità classica. Nelle sue acque hanno navigato eroi immortali come Enea ed Ulisse e abitato personaggi mitologici: dei, sirene e tritoni. Ma il Mediterraneo è anche un ambiente di estremo interesse naturalistico, un mosaico eterogeneo di ecosistemi diversificati e articolati in continua evoluzione. Un mare di straordinaria bellezza che racchiude in sé un enorme complessità di flora e fauna: un vero e proprio hot-spot di biodiversità.

**Obiettivi:** Far conoscere alle nuove generazioni l'unicità e la fragilità del Mare Nostrum per imparare a rispettarlo e proteggerlo.

**Contenuti e organizzazione:** Proponiamo quattro percorsi: laboratorio n. 1 e n. 2 scientifico-ecologico, n. 3 artistico e n. 4 storico-antropologico. Ogni che potranno essere svolti sia in presenza che, se necessario, causa emergenza Covid-19, in modalità on line. Gli operatori dell'Associazione che svolgeranno i laboratori in presenza nelle classi adotteranno tutte le misure per il contrasto e il contenimento della diffusione del virus Covid-19.

1 – Il mare di mezzo

• Mediterraneo: ciò che resta dell'antica Tetide • Un mare di ...biodiversità • Pesci

e pesca di ieri e di oggi

2 – In balia della marea

• Tropico del Mediterraneo: riscaldamento globale e specie aliene • Un mare di plastica

3 – Il Mediterraneo nell'arte: una tempesta di emozioni

• Dal tuffatore di Pompei alle spiagge di Sorolla • Meraviglie dagli abissi: satiri danzanti e antiche polene

4 – Mediterraneo: crocevia di miti culture e popoli

• Dei, sirene ed eroi, da Poseidone ad Odisseo • Genti di mare: cultura e tradizioni

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Ogni incontro avrà la durata di circa 2 ore

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Centro Gioco Natura Creatività  
La Lucertola - Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

Centro "La Lucertola"

Via Romolo Conti, 1 - Ravenna

Tel. 0544 465078

Email: lucertolacomra@racine.ra.it

Maria Grazia Bartolini

Tel. 0544 482889

E-mail: mbartolini@comune.ra.it

## CENTRO CULTURALE RICREATIVO RicreAzioni - LA PIEVE

### PICCOLI ESPLORATORI DEL MARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Vista dallo spazio o dalla Luna, la Terra appare come un pianeta azzurro, un'oasi nello spazio. Questo avviene perché quasi i tre quarti della sua superficie sono coperti da oceani e mari. Eppure questi ambienti sono per noi un ricettacolo di segreti e misteri, così come lo sono le creature che li abitano. Con questo laboratorio si andrà ad esplorare l'ecosistema marino attraverso attività ludico-educative basate sulla metodologia Hands on. Bambine e bambini si divertiranno a popolare con tessere, che rappresentano le diverse specie, un coloratissimo poster dell'ambiente marino, scoprendo così le diverse caratteristiche di ciascun animale. Costruiranno in seguito un fantastico acquario "in scatola" nel quale collocare i principali organismi del mare. A completare questo incontro, in classe, seguirà un'uscita sul territorio per la raccolta e il riconoscimento di conchiglie e altri tesori naturali.

**Obiettivi:** Obiettivo del laboratorio è di avvicinare le classi partecipanti ad una realtà estremamente vasta ed importante: "I mari e gli oceani". Introducendo argomenti importanti come la biodiversità che li caratterizza, le moltitudini di diversi ambienti che li contraddistinguono e le specie che li abitano, con un'attenzione particolare ai molti pericoli che li stanno minacciando.

**Contenuti e organizzazione:** Ecosistema marino, biodiversità, identificazione specifica, ecologia, criticità e buone pratiche. Un incontro in classe della durata approssimativa di 1,5 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 1,5 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata.

**Risorse impiegate:** Poster ecosistema marino, tesserine, materiali di recupero per la costruzione dell'acquario, ove possibile LIM.

**Costo:** euro 240,00 (IVA 5% compresa)

### PICCOLI ESPLORATORI DELLA PINETA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le pinete sono un tratto ecologico distintivo delle zone del ravennate, nella storia oltre ad un valore naturalistico hanno giocato anche un ruolo sociale e culturale. Oggi giorno rappresentano una importante oasi ecologica per la conservazione della biodiversità. Il laboratorio vuole raccontare la storia di questi ambienti, con la metodologia dello Story-telling. Bambine e bambini saranno proiettati attraverso una favola e tavole colorate, rappresentanti gli elementi narrati, all'interno di una pineta. Per aumentare l'immersione sarà previsto l'ascolto dei suoni della natura, insetti, uccelli ecc. L'esperienza culminerà in un'uscita sul territorio che oltre ad offrire una passeggiata guidata prevederà la scoperta dell'Ecosistema albero e del mondo che sia anima intorno ad esso.

**Obiettivi:** Scopo dell'attività è fare riscoprire anche ai più piccoli l'importanza delle pinete costiere della biodiversità animale e vegetale che le caratterizza: dagli uccelli, agli invertebrati passando per i possenti alberi che li ospitano.



**Contenuti e organizzazione:** Ecosistema pinetale, biodiversità, ascolto dei suoni della natura, riconoscimento dei principali animali e piante, ambiente e territorio. Un incontro in classe della durata approssimativa di 1.5 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 1,5 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata.

**Risorse impiegate:** Kit storytelling, suoni della natura, Lim, schede prestampati, lenti d'ingrandimento, materiale per la cattura.

**Costo:** euro 240,00 (IVA 5% compresa)

## PICCOLI ESPLORATORI DELLE VALLI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il confine tra terra e acqua è classicamente considerato una separazione netta, definitiva, ma nell'area del Delta del Po, in particolare nel ravennate non mancano luoghi ove questo incontro si manifesta dando vita a veri e propri paradisi di biodiversità. Durante l'incontro prelimitare i piccoli esploreranno la molteplicità degli ambienti delle valli con l'aiuto di immagini e suoni della natura.

in particolare attraverso il gioco delle silhouettes andranno a scoprire, con l'aiuto dell'educatore, i principali gruppi di uccelli che popolano queste aree. Seguirà il laboratorio: "Diamogli le ali" in cui i piccoli potranno cimentarsi nella costruzione del loro volatile preferito.

L'uscita didattica li porterà a verificare quanto appreso attraverso giochi che li guideranno alla scoperta dell'ambiente e delle tracce della natura.

**Obiettivi:** Scopo dell'esperienza è la scoperta di un ambiente tanto particolare

quanto ricco di tesori naturali, di grande valore sociale e naturalistico. Introdurre le bambine e bambini alla scoperta degli abitanti del cielo e del ruolo che essi ricoprono nell'ecosistema.

**Contenuti e organizzazione:** Ecosistema delle aree umide, avifauna con riconoscimento dei canti, biodiversità, ambiente e territorio.

Un incontro in classe della durata approssimativa di 1.5 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 1,5 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata.

**Risorse impiegate:** Presentazione multimediale, Kit richiami avifauna, Kit laboratorio del geolo, schede birdwatching, binocoli.

**Costo:** euro 240,00 (IVA 5% compresa)

## SCIENZIATI IN PINETA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le pinete del ravennate appartengono alla storia in maniera indiscutibile, immortalate in arte e letteratura. Questo percorso va a riscoprire questi ambienti caratteristici con un approccio scientifico e laboratoriale. Nell'incontro in classe i ragazzi approfondiranno l'origine, la storia e le caratteristiche principali della Pineta, i concetti verranno quindi fissati grazie alla metodologia della gamification, nella fattispecie grazie ad un divertente gioco sulla biodiversità e, a conclusione della giornata, avranno modo di cimentarsi come veri e propri naturalisti in osservazioni stereo/microscopiche di campioni appositamente selezionati. L'attività avrà il suo culmine durante l'uscita sul territorio, durante la quale ragazzi e ragazze potranno esplorare in prima persona questi

ambienti. Oltre all'esplorazione guidata di queste aree sono previste anche altre attività per scoprire aspetti meno noti come ad esempio l'analisi del suolo e l'indagine botanica.

**Obiettivi:** Le finalità del laboratorio è avvicinare i giovani ad un contesto di maggiore naturalità riscoprendo le aree classiche del loro territorio. Ci si propone inoltre di fare approfondimenti nel contesto storico, botanico, zoologico, geologico ed in generale naturalistico per generare skill trasversali e capacità di lavoro in gruppo da parte dei partecipanti.

**Contenuti e organizzazione:** Storia della aree pinetali, biodiversità vegetale, animale, ecosistemica, studio del suolo, ambiente e territorio.

Un incontro in classe della durata approssimativa di 2 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata (circa 4 ore).

**Destinatari:** Dal 2° ciclo scuola primaria e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 2 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata (circa 4 ore).

**Risorse impiegate:** Presentazione multimediale, kit gioco della biodiversità, stereoscopi, microscopi, kit campioni, kit per l'analisi del suolo.

**Costo:** euro 270,00 (IVA 5% compresa)

## SCIENZIATI NELLE VALLI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le zone umide sono rimaste tra gli ultimi baluardi della biodiversità, circondate da contesti antropizzati non più adatti alla natura. Il ravennate come tutto il territorio del Delta del Po' è ricco di queste aree naturali, rappresentando un'eccellenza non solo a livello nazionale. Questa attività punta ad evidenziare le unicità che popolano queste aree tenendo conto anche dei fattori che ne hanno

dato origine. L'incontro in classe prevede una presentazione degli ambienti principali delle valli e un laboratorio sulla salinità e l'osmosi, processo di centrale importanza per comprendere gli adattamenti vegetali. L'attività terminerà con un momento di gioco di riconoscimento delle sagome degli uccelli tipici di queste aree. Queste attività troveranno riscontro nell'uscita sul territorio durante la quale si procederà al riconoscimento botanico con chiavi dicotomiche e all'attività di birdwatching.

**Obiettivi:** Obiettivo dell'esperienza è mettere in contatto la classe con un territorio facente parte delle unicità dell'area del Delta del Po'. Dare basi laboratoriali alla classe in campo chimico fisico per comprendere le unicità ambientali delle aree in esame ed al contempo osservare la biodiversità comprendendone l'origine.

**Contenuti e organizzazione:** Ecosistema delle zone umide, caratteristiche chimico fisiche, analisi del suolo, adattamenti alla vita, biodiversità, osservazione di specie dell'avifauna, ambiente e territorio.

Un incontro in classe della durata approssimativa di 2 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata (circa 4 ore).

**Destinatari:** Dal 2° ciclo scuola primaria e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 2 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata (circa 4 ore).

**Risorse impiegate:** Presentazione multimediale, kit per l'attività per l'osmosi, kit gioco sulle sagome dei volatili, kit laboratorio geologico, schede con chiavi dicotomiche, binocoli.

**Costo:** euro 270,00 (IVA 5% compresa)

## SCIENZIATI AL MARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Da sempre l'uomo è stato esploratore, anche oggi puntiamo a

nuovi mondi sostenendo, a volte, di aver trovato sul nostro tutto quello che ci sia da scoprire. Tuttavia il nostro pianeta ha ancora tanto da svelare. Mari ed oceani sono l'ultima frontiera di esplorazione. Questo laboratorio punta ad aprire le menti a questo desiderio di scoperta. Nell'incontro in classe grazie a presentazioni e con il supporto della metodologia denominata gamification, si procederà ad esplorare gli ecosistemi marini e la biologia delle specie che li popolano, con cartelloni, modellini anatomicamente corretti e quiz sfidanti per favorire le dinamiche di squadra e problem solving. L'uscita poi porterà le classi sul portocanale a vedere le varie tipologie di pescherecci e poi, a scelta del docente, si potrà visitare o il MAS (museo nazionale attività subacquee) o in alternativa dirigersi in spiaggia per un'attività guidata di identificazione delle conchiglie e degli altri elementi rilasciati dal mare.

**Obiettivi:** Obiettivo principale è risvegliare la curiosità della classe verso le tematiche marine, far loro comprendere la loro realtà varietà a livello ecosistemico, ma anche biologico, per combattere l'idea del: "visto un pesce, visti tutti". Far comprendere l'importanza dei servizi ecologici forniti da mari ed oceani ed i pericoli che essi corrono anche dovuti al sovrasfruttamento.

Collegando tutti questi concetti globali ad una realtà locale spesso poco conosciuta.

**Contenuti e organizzazione:** Ecosistema marino, nicchie ecologiche, biodiversità, ecologia delle specie ittiche, pesca e sue metodologie, problematiche dell'ecosistema mare, ambiente e territorio.

Un incontro in classe della durata approssimativa di 2 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata (circa 4 ore).

**Destinatari:** Dal 2° ciclo scuola primaria e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 2 ore e un'uscita sul territorio di mezza giornata (circa 4 ore).

**Risorse impiegate:** Ecosistema marino, nicchie, biodiversità, anatomia, tipi di pesca, sostenibilità delle attività antropiche, ambiente e territorio.

**Costo:** euro 270,00 (IVA 5% compresa)

**Soggetto proponente:**

Centro culturale e ricreativo RicreAzioni

**Referente / contatti:**

*Farnia Senni*

Via Levico, 4 - Cervia (RA)

Cell. 340 0631928

Email: farnia.senni@atlantide.net:

## FATABUTEGA

### BUGS HOTEL

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** realizzazione di una casetta che offrirà riparo agli insetti utili (coccinelle, farfalle, maggiolini, ecc) presenti nel giardino della scuola durante la difficile stagione invernale. Un contributo al mantenimento della biodiversità delle città sempre meno ospitali nei confronti di questi nostri piccoli amici.

**Obiettivi:** Conoscere e osservare gli insetti, in particolare le specie impollinatrici.

**Contenuti e organizzazione:** con assi di legno, ritagli di falegnameria, canne, pigne, legnetti, vecchi mattoni e tegole ecc, i bambini realizzeranno una struttura a basso impatto ambientale e ad alto impatto emotivo da installare in giardini e orti scolastici

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri di 2 ore ciascuno, in classe

**Risorse impiegate:** 1 operatore per classe

**Costo:** 8 euro a bambino/incontro

### GEODI DELLE MERAVIGLIE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** veri gioielli della natura, i geodi ci stupiscono con esemplari di rara bellezza. Ne scopriremo le origini geologiche e i luoghi, in Italia e nel mondo, che ne sono più ricchi. Ispirandoci a questi sorprendenti "sassi", li riprodurremo utilizzando lane cardate che infeltriremo con acqua calda e sapone.

**Obiettivi:** partendo da semplici nozioni di geologia, incuriosire i bambini e incenti-

vare la loro manualità creativa. L'utilizzo di lane coloratissime, il tepore dell'acqua e i particolari movimenti delle mani favoriranno il coinvolgimento sensoriale mentre il lavorare lento e il ripetersi dei gesti un piacevole rilassamento.

**Contenuti e organizzazione:** la feltratura è un'arte che ha radici antiche, che incentiva l'utilizzo della lana di pecora (sempre più spesso smaltita come rifiuto!), che ha un basso impatto ambientale ed un alto valore manuale e creativo. Con semplici materiali quale lana, sapone e acqua si realizzeranno "soffici geodi" che, una volta tagliati, ci regaleranno un'esplosione di colori.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 2 ore, in classe

**Risorse impiegate:** 1 operatore per classe

**Costo:** 8 euro a bambino

### AQUILONI CHE PASSIONE!

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** costruire e far volare un aquilone è, da sempre, una attività ludico-creativa che appassiona adulti e bambini. Nel rispetto della tradizione, costruiranno "baccalà volanti" che solcheranno il cielo aiutati dal vento.

**Obiettivi:** sviluppare la manualità creativa delle bambine e dei bambini. Riscoprire il gioco all'aria aperta, imparare tecniche di costruzione di altri tempi.

**Contenuti e organizzazione:** ogni partecipante realizzerà un variopinto aquilone con carta oleata e crespia, stecche in canna e nastro adesivo. Potrà decorarlo a piacere e

imparare a farlo volare.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 2 ore in classe o in esterno

**Risorse impiegate:** 1 operatore per classe

**Costo:** 8 euro/bambino

## SCARABOT ART

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** uno ScaraBot è un automa, costruito con materiale di recupero, che è in grado di muoversi e disegnare. La CyberArt, ormai sempre più di moda tra i ragazzi, è il prodotto del lavoro di un automa e di un umano che, insieme, creano arte.

**Obiettivi:** incentivare la manualità creativa e fornire ai bambini/ragazzi semplici nozioni di circuiti elettrici e robotica. Sviluppare il senso artistico e il gioco scientifico.

**Contenuti e organizzazione:** con scatolette di tonno, piselli, vasetti di yogurt e altro, tutto rigorosamente di recupero, daremo vita a piccoli bobot che, alimentati da un motorino, filo elettrico, ventolina e pile, disegneranno per noi artistiche opere d'arte utilizzando pennarelli e pastelli.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 2 ore in classe

**Risorse impiegate:** 1 operatore per classe

**Costo:** 8 euro/bambino

## GIOCATTOLE DELLA TRADIZIONE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** giocattoli della tradizione, trottole, paracadutini, ronzatori, girandole, macchinine, bamboline, ecc. da costruire insieme ai bambini utilizzando

materiali di recupero nell'ottica della pedagogia dell'essenziale.

**Obiettivi:** incentivare la manualità creativa, il rispetto per l'ambiente e il valore delle tradizioni. Promuovere il gioco come fondamentale esperienza di crescita intellettuale del bambino.

**Contenuti e organizzazione:** riscoprire il piacere di costruire insieme un giocattolo utilizzando legno, plastiche, stoffe, carte, ecc, decorarlo e poi giocare tutti insieme!

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 2 ore in classe

**Risorse impiegate:** 1 operatore esterno

**Costo:** 5 euro a bambino

## VISITE GUIDATE IN NATURA:

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** visite guidate agli ambienti naturali, Pineta di San Vitale, foresta allagata di Punta Alberete, dune e litorale, per incentivare la conoscenza del territorio, così importante per la crescita e la formazione dei più giovani.

**Obiettivi:** imparare a riconoscere le specie vegetali e animali presenti nei vari ambienti, la loro interazione e l'importanza della biodiversità.

**Contenuti e organizzazione:** le visite saranno svolte da guide con patentino europeo, con pluriennale esperienza. I partecipanti saranno accompagnati in un percorso di conoscenza ludico-didattico, adattato alle varie fasce d'età.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore/mezza giornata a seconda dei percorsi

**Risorse impiegate:** guida ambientale

**Costo:** 5 euro a bambino

## LAND-ART NEL GIARDINO DELLA SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** scopriamo le infinite possibilità creative di luoghi e materiali naturali reperibili direttamente nel giardino della nostra scuola. Creiamo assieme opere d'arte vivendo un'esperienza artistica immersiva tra suoni, colori e odori del nostro ambiente.

**Obiettivi:** sviluppare manualità e pensiero divergente nell'ottica della Pedagogia dell'Essenziale, riscoprendo i tempi del fare e del condividere progetti e idee assieme, riappropriandoci in maniera ludico-creativa del nostro ambiente naturale.

**Contenuti e organizzazione:** percorsi interdisciplinari tra arte, educazione e sostenibilità ambientale, laboratori di manualità creativa associati ad albi illustrati e letture ad alta voce con mostra-percorso finale.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da marzo a giugno, numero variabile di incontri di 2 ore ciascuno, a seconda del progetto concordato con l'insegnante.

**Risorse impiegate:** 1 operatore per sezione/classe

**Costo:** 7 euro per partecipante a incontro

### Soggetto proponente:

Associazione Fatabutega

### Referente / contatti:

Beatrice Ballanti

Cell. 339 8426263

Email: fatabutega@gmail.com

www.fatabutega.it

## CONCHIGLIAMO!

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** il laboratorio nasce con l'intento di valorizzare e arricchire le cono-

scenze dei bambini sull'ecosistema del mare. In particolare i laboratori verteranno sulla vita dei molluschi e sul rapporto millenario tra uomo e conchiglie. Utilizziamo la lettura dialogica di un apposito albo illustrato, unito a momenti di costruttività con materiali cartacei e la realizzazione di una piccola collezione scientifica.

**Obiettivi:** educare alla conoscenza e al rispetto della Natura, creando un legame emozionale con l'ambiente; • indagare l'affascinante mondo dei molluschi marini attraverso la raccolta e il riconoscimento delle loro conchiglie; • incentivare curiosità, creatività e fantasia attraverso le attività manuali; • promuovere l'attività all'aria aperta per migliorare la salute fisica e mentale.

**Contenuti e organizzazione:** filo conduttore del progetto sarà l'ambiente marino, un ecosistema fragile e affascinante da imparare a conoscere, amare e rispettare. Per la realizzazione dei laboratori si utilizzeranno linguaggi appartenenti a molteplici ambiti: scientifico, artistico, figurativo e plastico. Con l'obiettivo di dare ordine alla propria raccolta di conchiglie, conosceremo da vicino i molluschi marini, le loro abitudini, il rapporto che hanno con l'Uomo sin dall'antichità, le loro forme giganti e microscopiche, e tanti altri strani ritrovamenti che possiamo fare in spiaggia. Al termine ognuno avrà realizzato la propria scatola da collezione, piena di conchiglie del mare Adriatico.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2,5/3 ore

**Risorse impiegate:** 1 esperto

**Costo:** 5 euro per partecipante

**Note:** Fatabutega è una realtà consolidata nel mondo ludo-didattico della provincia di Ravenna. Collabora con altre associazioni, cooperative, enti, parchi, istituzioni pubbliche e private. Finalità dell'Associazione è favorire la realizzazione di una società ba-

sata su un equilibrato rapporto uomo-natura e su un modello di sviluppo economico e sociale orientato in senso ecologico e rispettoso delle diversità culturali.

Gli operatori di Fatabutega hanno esperienze pluriennali nel settore ludo-didattico e background formativi e di lavoro che spaziano in ambiti scientifici, naturalistici, storici e artistici.

#### **Soggetto proponente:**

Associazione Fatabutega

#### **Referente / contatti:**

*Delio Mancini*

Cell. 351 5959667

*Beatrice Ballanti*

Cell. 339 8426263

Email: [conchigliamo@gmail.com](mailto:conchigliamo@gmail.com)

## **EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ**

### **I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO**

#### **LA CHIMICA INTORNO A NOI**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Sono poco più di un centinaio gli elementi chimici, i 'mattoni' con cui è stato costruito l'Universo. Alcuni sono conosciuti e utilizzati dall'uomo fin dalla più remota antichità. Si deve al chimico Mendeleev, nel 1869, l'invenzione della tavola periodica, un capolavoro della scienza per classificare gli elementi chimici, ancora oggi in fase di completamento. Gli incontri avranno lo scopo di avvicinare i bambini alla chimica nel quotidiano, fare conoscere gli elementi che compongono tutto ciò che ci circonda e appassionarli ad una scienza che per troppo tempo, è rimasta avvolta da un alone di negatività.

**Obiettivi:** • promuovere le attività scientifiche e artistiche • incentivare le capacità manuali e stimolare nei ragazzi il piacere di costruire assieme • stimolare la fantasia, la creatività e l'invenzione • sviluppare il senso artistico • promuovere atteggiamenti responsabili e corretti inerenti il recupero.

**Contenuti e organizzazione:** I laboratori indagheranno dal punto di vista scientifico, naturalistico, artistico e storico – antropologico alcuni elementi presenti nella Tavola Periodica coi quali quotidianamente

abbiamo a che fare. Particolare attenzione verrà rivolta al riutilizzo di questi materiali e al sempre più ingente problema delle discariche di materiali tecnologici sparse in tutto il mondo. Sono previsti 2 incontri di 2 ore per classe.

**Destinatari:** scuole primarie - Riservato alla scuola primaria Martiri del Montone - Area di Roncalceci (Ufficio Decentrato Roncalceci)

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** da ottobre a dicembre 2021

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con associazione culturale Fatabutega

**Gratuito**

#### **VIAGGIO DALL'IO AL NOI CON HUNDERTWASSER**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Questo percorso si ispira a tutti i viaggi e a tutte le avventure, reali o metaforiche, che gli individui di ogni età sono chiamati a compiere per conoscere se stessi e muovere passi nel mondo sempre più sensibili e consapevoli. All'interno del progetto viaggeremo

quindi incontrando e scoprendo "i corpi", "le pelli" che abitiamo secondo il pensiero e le teorie dell'artista filosofo e architetto Friedrich Hundertwasser. Partiremo da noi stessi, dal "così vicino", dal centro della voce parlante e del pensiero pensante, per viaggiare oltre i nostri corpi attraverso le diverse realtà, sui diversi livelli che abitiamo, simultaneamente, nel quotidiano svolgersi della vita. Durante il viaggio verranno impiegate attività manipolative ed interpretative per cercare tra di esse le inclinazioni e passioni che suggeriscono tracce di percorso per affrontare il viaggio per "diventare grandi"

**Obiettivi:** • Conoscere la Teoria delle 5 Pelli di Hundertwasser. • Attraverso la "Teoria delle 5 Pelli" trovare una collocazione dell'individuo che si relaziona con se stesso, i propri simili e ciò che lo circonda. • Sperimentare il non convenzionale in favore dell'identità personale. • Conoscere l'importanza ed il valore della diversità. • Conoscere nuovi linguaggi espressivi.

**Contenuti e organizzazione:** Forma e funzione dell'epidermide e del concetto stesso di pelle. Come i nostri abiti parlano di noi. Le abitazioni che rappresentano i propri inquilini: ecologia, architettura e decorazione. Qualità della relazione col contesto. I tre regni naturali: vegetale, minerale e animale. L'ambiente globale, l'importanza dell'ecologia per l'umanità. Il Progetto è indirizzato a bambini/e di 5 anni per un totale di 7 incontri ed eventuale un pomeriggio dedicato ai genitori con la presentazione del progetto in una panoramica delle attività e delle finalità degli incontri oltre ad una attività esperienziale di approccio al metodo. Durante il percorso le bambine ed i bambini verranno stimolati nella manualità attraverso il taglio, l'incollaggio, il cucito, il collage, il disegno ed altre tecniche pittoriche. Saranno inoltre utilizzati supporti e strumenti di vario tipo per consentire nuove esplorazioni relative agli argomenti trattati.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia - Rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia del territorio dell'area di Piangipane (Ufficio decentrato di Piangipane)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da settembre a dicembre 2021

**Risorse impiegate:** Atelieiste/educatrici ambientali, animatrici dell'Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS e collaborazioni esterne

**Gratuito**

## #AMBIENTIAMOCI – PARLIAMO DI NATURA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Raccontare la natura del nostro territorio, attraverso gli occhi, il linguaggio e il punto di vista dei ragazzi, spronandoli a scrivere di Natura. Il progetto vuole stimolare nei ragazzi in età scolare la voglia di cambiamento e di mettersi in gioco nella salvaguardia del loro territorio attraverso la creazione di un manuale per studenti, scritto da studenti, che non abbia le medesime fattezze di un libro scolastico, bensì possa affiancare lo studio dei ragazzi che interagiscono tra loro con la scrittura nel raccontare di mare, di pialasse, di pinete e di salvaguardia. Il manuale avrà macroaree dedicate ad ogni habitat caratteristico del nostro territorio, quali l'ambiente marino, le valli ravennate, le saline, le pinete, le dune costiere, i fiumi.

**Obiettivi:** • conoscere il nostro territorio e la sua ricchezza in habitat • approcciarsi alla scrittura in maniera innovativa • usare in modo appropriato i concetti di biodiversità, habitat e riconoscerne i valori di peculiarità e di funzionalità • indurre al rispetto per l'ambiente • sviluppare capacità che permettano ai ragazzi di operare scelte consapevoli sia nella ricerca di 'uno stile di vita' da adottare, sia nei passi da compiere per l'individuazione del proseguo del proprio percorso formativo



**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- Rivolto agli alunni delle scuole di Piangipane (Ufficio decentrato Piangipane)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha

**Gratuito**

## SUSTAINABLE RAVENNA FISH – LA SOSTENIBILITÀ NEL PIATTO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto propone ad alcune classi della scuola secondaria di 1° grado dell'Istituto comprensivo Darsena di partecipare alla redazione di un ricettario dedicato al mare e al territorio di costa ravennate, con particolare riguardo allo sfruttamento delle risorse marine in maniera sostenibile, nel rispetto degli stock ittici e delle stagioni.

**Obiettivi:** Elaborare un piano educativo e didattico volto a favorire la formazione e lo sviluppo, negli studenti e nelle studentesse, di un'adeguata conoscenza dell'importanza del concetto di biodiversità; affrontare tematiche quali l'inquinamento ambientale e marino, il valore e la conoscenza consapevole del proprio territorio; capire il concetto di stagionalità e tutela; capire il concetto di pesce povero e di territorialità dei prodotti

**Contenuti e organizzazione:** Attraverso un kit didattico fornito al personale docente all'inizio dell'anno scolastico, ogni classe partecipante al laboratorio potrà scegliere le specie ittiche sulle quali ci si vorrà focalizzare; il lavoro, una volta terminato, potrà essere consegnato ai tutor dell'associazione, che daranno ulteriori informazioni a riguardo. Seguirà un'uscita didattica sul territorio alla riscoperta delle tecniche di pesca sostenibili, promosse dall'associazione, con annessa visita al centro di recupero

di tartarughe marine a Marina di Ravenna. Qualora le scuole lo richiedessero, sarà possibile anche la modalità di didattica a distanza.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha

**Gratuito**

## MARE: NATURA, ARTE E STORIA

**Breve descrizione:** Il Mare è un luogo in cui Natura, Arte e Storia si esprimono in contemporanea. La conformazione geologica, naturalistica e faunistica e gli aspetti culturali che ruotano attorno a Ravenna fanno sì che il territorio dia spunti per una panoramica sulle caratteristiche dell'evoluzione delle coste e della loro storia: spunti che potranno essere esplorati attraverso la scoperta di elementi interessanti dal punto di vista botanico, faunistico, geologico e paesaggistico. Il progetto proposto è finalizzato all'apprendimento del concetto di biodiversità e della sua importanza per interpretare quali siano gli aspetti più significativi, oltre che a livello globale, anche a livello locale dei mutamenti; è il risultato di una ricerca a carattere naturalistico – ambientale, ma non solo, anche antropico, urbanistico, artistico, rivolto agli studenti e alle studentesse dell'Istituto comprensivo del Mare

**Obiettivi:** Conoscere il territorio in cui si vive nella sua diversità e nei suoi valori naturali, originari e attuali; evidenziare il rapporto tra l'umanità e il mare nell'evoluzione dell'ambiente e del paesaggio; riconoscere le trasformazioni ambientali naturali e quelle dovute all'attività antropica, collocando gli effetti positivi e quelli conflittuali del comportamento

dell'uomo; affrontare tematiche quali l'inquinamento ambientale e marino, la perdita della biodiversità e la conoscenza consapevole del proprio territorio; valorizzare e rispettare gli ecosistemi naturali locali; valorizzare lo sviluppo storico, urbano, artistico del territorio

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede momenti di informazioni esplicative sulle principali tematiche correlate alla perdita della biodiversità, e al possibile cambiamento virtuoso degli stili di vita; al termine di questa prima fase, che potrà avvenire in presenza, ma anche con didattica a distanza, e classi o anche singoli gruppi di studenti e studentesse saranno invitati a partecipare ad un concorso "La voce del Mare", dove potranno dar sfogo alla propria creatività attraverso l'arte, creando un'opera, un disegno, un dipinto, una lettera, una poesia, che rifletta i temi trattati, utilizzando materiali vari. È prevista anche

una premiazione per l'elaborato considerato più meritevole.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Rivolto agli alunni dell'area del Mare (Ufficio decentrato Marina di Ravenna)

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Assessorato al Decentramento

**Referente / contatti:**

Francesco Di Scianni

Via Massimo D'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482269

Email: [segrdecen@comune.ra.it](mailto:segrdecen@comune.ra.it)

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

### CUBO MAGICO BEVANELLA

#### ESCURSIONE IN BARCA ELETTRICA TRA ORTAZZO E ORTAZZINO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** percorso naturalistico in barca elettrica lungo il torrente Bevano, tra le importanti zone umide dell'Ortazzo e dell'Ortazzino.

**Obiettivi:** sensibilizzare gli studenti alle tematiche delle aree protette, protezione di flora e fauna, aumentare la conoscenza del territorio e del Parco del Delta del Po

**Contenuti e organizzazione:** partendo dal centro visite Cubo Magico Bevanella, un percorso naturalistico in barca elettrica che offre un punto di osservazione privilegiato per godersi le ricchezze della flora

e della fauna che caratterizzano una delle aree protette del Parco del Delta del Po.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado, 2 classi per volta o 60 alunni per gruppo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** mezza giornata

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 12 euro a studente (gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Le escursioni sono soggette all'effetto della marea, pertanto le escursioni saranno organizzate a seconda dei calendari delle maree disponibili. Per le escursioni si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## PINETA RAMAZZOTTI E FOCE BEVANO: LA RINASCITA DOPO L'INCENDIO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** passeggiata attraverso la Pineta Ramazzotti, per capire come era e come è la situazione dopo l'incendio avvenuto nel 2012, fino alla foce del torrente Bevano, area protetta di elevato valore naturalistico e paesaggistico.

**Obiettivi:** comprensione dell'importanza delle aree protette e interconnessione tra fiume, spiagge, dune e pineta. Problematica legata agli incendi boschivi

**Contenuti e organizzazione:** incontro e partenza presso l'ingresso della Pineta Ramazzotti presso Lido di Dante. Ingresso nell'area interdetta della pineta dove è possibile osservare la ricrescita delle piante dopo l'incendio del 2012. Passeggiata dietro i cordoni dunosi per giungere alla foce del torrente Bevano e osservare una dei pochi estuari e spiagge rimaste a sviluppo naturale. Durante il percorso verranno identificate tracce di animali e le piante tipiche.

**Destinatari:** scuole primarie Il ciclo, secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** mezza giornata, realizzabile solo nei mesi di settembre e ottobre

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 8 euro a studente (gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Per le attività si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## PASSEGGIATA DAL CUBO ALLA PINETA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** una passeggiata all'interno della storica Pineta di Classe.

**Obiettivi:** incentivare il rispetto per la natura e valorizzare le aree protette.

**Contenuti e organizzazione:** dal centro visite Cubo Magico si passeggia lungo l'argine destro del torrente Bevano fino a giungere alla torretta di osservazione posta all'interno della Pineta di Classe. Durante il percorso verranno condotte osservazioni naturalistiche e identificati gli animali e le piante.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 6 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Per le attività si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## PACCHETTO 'LE SENTINELLE DEL PARCO'

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** pacchetto di attività didattica da svolgere in classe e successiva escursione in natura alla scoperta del territorio e della biodiversità racchiusa nelle pinete costiere, per sensibilizzare ragazze e ragazzi alla protezione di questi ambienti nell'ottica della prevenzione e della lotta degli incendi boschivi.

**Obiettivi:** sensibilizzare sul tema degli incendi boschivi e la protezione e salvaguardia degli ambienti naturali; utilizzo della tecnologia nell'educazione ambientale;

cosa è un'area protetta; Parco del Delta del Po e pinete ravennati.

**Contenuti e organizzazione:** in classe: incontro sul Parco del Delta del Po, la biodiversità delle e nelle pinete e la prevenzione degli incendi boschivi. La lezione è supportata da una presentazione digitale che permetterà di imparare a identificare piante e animali. In natura: escursione di mezza giornata presso la Pineta Ramazzotti, con ingresso da Lido di Dante, per meglio comprendere l'effetto dell'incendio che ha distrutto la pineta e come essa si stia riprendendo. L'ausilio di iPad e tablet aiuterà il riconoscimento delle specie vegetali tipiche.

**Destinatari:** scuole primarie II ciclo, secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore in classe + mezza giornata (uscita) oppure solo mezza giornata (uscita)

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 10 euro/studente per il pacchetto incontro + uscita, 8 euro/studente solo uscita (gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Le escursioni sono soggette all'effetto della marea, pertanto le escursioni saranno organizzate a seconda dei calendari delle maree disponibili. Per le escursioni si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## PROVE DI ORIENTAMENTO, LO SPORT PER SCOPRIRE IL TERRITORIO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** una mattina in natura per capire come si orientano animali e piante. Semplici prove di orienteering con l'aiuto di una bussola e gara di destrezza con mappa alla mano per dimostrare le

proprie capacità di orientamento.

**Obiettivi:** fornire agli alunni conoscenze su come gli animali e l'uomo si orientano in natura, funzionamento di una bussola, metodo di orientamento

**Contenuti e organizzazione:** contenuti e organizzazione: il laboratorio viene fatto al centro visite Cubo Magico Bevanella e nel giardino che lo circonda, con una prima parte in cui viene fatto capire agli alunni come gli animali trovano la casa di strada, segue una piccola dimostrazione di funzionamento e sperimentazione di una bussola, infine una caccia al tesoro nell'area del giardino del centro visite con mappa alla mano, che metterà alla prova le capacità di orientamento dei partecipanti.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** mezza giornata

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 8 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Per le attività si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## AI CONFINI FRA TERRA E MARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il territorio del Parco del Delta del Po: l'evoluzione della linea di costa e la storia dei sistemi di bonifica che controllano la tutta rete di canali e pompe idrovore.

**Obiettivi:** comprensione dell'evoluzione del territorio, cosa sono e come funzionano le bonifiche, aree protette e Parco del Delta del Po.

**Contenuti e organizzazione:** l'attività viene fatta al centro visite Cubo Magico Bevanella con una introduzione di come si è sviluppa-

to il territorio ravennate e del perché siano necessarie le aree protette. Fondamentale l'uso di supporti multimediali per comprendere le aree del Bevano e della sua foce, che introducono anche alle tematiche legate alle bonifiche. A seguire piccolo laboratorio manuale con la costruzione di modellini di strutture storiche per le bonifiche.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 6 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Per le attività si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## ESPLORATORI IN ERBA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** una caccia al tesoro per imparare a conoscere la natura delle zone umide e della Pineta di Classe e per scoprire di più sulle piante e gli animali che vivono a un passo dalla città.

**Obiettivi:** fornire agli alunni conoscenze generali sugli animali e sulle piante che vivono nell'area protetta del Parco del Delta del Po della Pineta di Classe e il torrente Bevano.

**Contenuti e organizzazione:** l'attività da svolgere al centro visite Cubo Magico prevede brevi e piccole spiegazioni su animali e piante attorno e all'interno del giardino del centro visite. Verrà effettuata l'osservazione microscopica di reperti animali e vegetali e con l'uso di iPad imparare a riconoscere le piante.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** mezza giornata

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 8 euro a studente, gratuiti insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Per le attività si consiglia abbigliamento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

## FESTA DELLA SCUOLA AL CUBO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** la cornice perfetta per realizzare feste di fine anno scolastico, immersi nella natura e al tempo stesso in uno spazio protetto in cui i bambini possono giocare liberamente, con spazi attrezzati per fare grigliate.

**Obiettivi:** attraverso giochi e cacce al tesoro incentivare la collaborazione tra bambini e genitori per conoscere di più e aumentare il rispetto delle aree naturali

**Contenuti e organizzazione:** il centro visite Cubo Magico è una stupenda cornice immersa nella natura per organizzare una festa di fine anno scolastico. La festa può essere arricchita da attività e laboratori ludico didattici per meglio apprendere la natura della Pineta di Classe e del torrente Bevano, a cui si possono aggiungere escursioni in barca elettrica o in passeggiata.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** mezza giornata/una giornata intera

**Risorse impiegate:** guide ambientali escursionistiche

**Costo:** 7,50 euro (mezza giornata) - 12 euro (giornata intera) a partecipante (gratuiti gli insegnanti)

**Note:** l'attività è combinabile con altre attività. Per le attività si consiglia abbiglia-

mento comodo, scarpe chiuse, cappellino, acqua e repellente per gli insetti.

**Soggetto proponente:**  
Centro visite Bevanella

**Referente / contatti:**

Centro Visite Bevanella  
Via Canale Pergami, 80 - Savio  
Tel. 335 5632818 - 0544 528710 / 529260  
Email: bevanella@atlantide.net

EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

**CESTHA - CENTRO SPERIMENTALE PER LA TUTELA DEGLI HABITAT**

**MIA LA SIRENETTA E IL PESCE SENZA NOME**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Uno delle problematiche più sentite ad oggi è l'enorme e diffuso inquinamento da rifiuti solidi unito all'abbandono di questi nell'ambiente. Attraverso l'ausilio di MIA la Sirenetta, affronteremo con i piccoli, il grave pericolo che ne deriva e come il mare e i suoi abitanti vivono L'INQUINAMENTO DA RIFIUTI; con l'ausilio di una favola animata da una "vera" Sirenetta, i partecipanti verranno catapultati in fondo al mare e aiuteranno MIA a capire chi è veramente il PESCE SENZA NOME e da dove realmente arriva

**Obiettivi:** sensibilizzare i bambini, attraverso la favola, alle grosse problematiche del sistema mare: inquinamento da rifiuti solidi, problema dell'ingestione delle plastiche da parte degli esseri viventi che popolano il mare o vivono a contatto con questo fragile habitat

**Contenuti e organizzazione:** Favola animata da un'educatrice che impersonificherà una sirena richiamata nel mondo degli umani da un cantastorie. La sirena MIA racconterà ai bambini un fatto successosello legato all'inquinamento marino. I bambini interagiranno con la sirena e la aiuteranno a capire che cos'è l'inquinamento marino.

A termine della favola interattiva, per ricordare ai bambini l'esperienza verrà eseguito

un piccolo laboratorio manuale

**Destinatari:** scuole dell'infanzia, dai 3 anni in su

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Laboratorio didattico presso la scuola aderente (salone, aula o giardino), durata: 1,5 ore.

**Risorse impiegate:** 2 educatori ambientali

**Costo:** 4 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

**SE IL MARE POTESSE PARLARE**

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Quante volte abbiamo guardato il mare, o spesso siamo andati a farci un bagno buttandoci tra le onde, o ancora giocando a riva con la sabbia o ridendo con gli amici. Ma ci siamo mai soffermati a cercare di conoscere un po' di più la nostra distesa blu, sempre lì presente che ci guarda e ci accoglie? Attraverso un viaggio sott'acqua impareremo a conoscere il nostro mare... il Mar Adriatico, cercheremo di capire quali sono le sue caratteristiche principali, perché risulta un mare per così dire diverso dagli altri, e affronteremo insieme le problematiche che questo piccolo grande mare presenta dalle grandi isole di plastica al più minuscolo frammento di plastica ingerito da un piccolo pesce.

**Obiettivi:** Questo modulo didattico ha l'o-

biiettivo di far avvicinare i ragazzi al Mar Adriatico, permettendo loro di poterlo conoscere realmente a 360°, imparando che la biodiversità marina che lo caratterizza svolge un ruolo basilare e per questo deve essere tutelata. Questo viaggio permetterà loro di sviluppare un senso critico nei confronti delle problematiche marine e delle specie in pericolo. Verrà fatto un focus sulle le problematiche relative all'inquinamento, affrontando il concetto di PLASTICHE E MICROPLASTICHE e si osserverà come una semplice bottiglia d'acqua possa avere un effetto devastante per il mare.

**Contenuti e organizzazione:** biodiversità marina - Inquinamento marino - Sovra-sfruttamento dei nostri mari

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Classi primarie dalla III.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In classe durata di 2 ore / online durata 1,5 ore  
Possibile uscita didattica della durata di 1.5 ore presso il Centro di recupero tartarughe marine Cestha

**Risorse impiegate:** biologi marini

**Costo:** 4,50 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

## A NUOTO LENTO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il Mare Adriatico offre tesori inestimabili e affascinanti, uno su tutti sono sicuramente le tartarughe marine. Spesso ci si pongono domande svariate su questi animali? Da dove arrivano? come vivono? Perché fanno il nido lungo le spiagge? Questo particolare modulo didattico permetterà ai ragazzi di entrare nel fanta-

stico mondo delle tartarughe marine, scoprirne peculiarità, caratteristiche e segreti  
**Obiettivi:** Permettere alle nuove generazioni di entrare a contatto con animali stupendi e affascinanti come le tartarughe marine • capire le caratteristiche di questi animali e le minacce a cui costantemente vengono sottoposte a causa dell'uomo

**Contenuti e organizzazione:** nello specifico verranno trattate le seguenti tematiche:  
• anatomia, biologia e ciclo vitale delle tartarughe marine • focus particolare sulla specie Caretta caretta • fattori di minaccia e misure di conservazione da attuare • Verranno messi a disposizione degli alunni reperti marini appartenenti alla specie in esame.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla III elementare

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** visita guidata presso il Centro recupero tartarughe marine -Tempistiche: scuole dell'infanzia 40 min.- scuole primarie e secondarie 1,5 ore  
Didattica DAD o presenza: 2 ore (NO infanzia)

**Risorse impiegate:** biologi marini

**Costo:** 4,50 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

### Soggetto proponente:

CESTHA Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat - Istituto scientifico e Centro recupero tartarughe emarine e elasmobranchi

### Referente / contatti:

Sara Segati

Via Molo Dalmazia, 49- Marina Di Ravenna  
Cell. 3518544072

Email: info.cestha@gmail.com

## OCCHIO AL RISCHIO! UN PERCORSO EDUCATIVO PER GIOVANI CITTADINI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La proposta di un piano di attività didattico-laboratoriale per alunni delle Scuole Primarie promuove un avvicinamento al tema per i "cittadini di domani". Il fine ultimo è la graduale costruzione di una cultura del rischio, dall'impatto sulla popolazione alle ricadute sul Patrimonio Culturale ravennate, che contribuisca ad aumentare la consapevolezza sul patrimonio culturale e naturale e rendere la nostra comunità partecipativa, resiliente e sostenibile. Il percorso proposto si articola in 11 ore di attività, suddivise in 5 appuntamenti, in cui saranno trasmesse agli alunni nozioni basilari sui comportamenti da adottare in caso di emergenza, con un'attenzione particolare al patrimonio culturale e naturale. Attraverso la combinazione di attività frontali co-partecipate e giochi didattici, gli alunni saranno guidati nella conoscenza dei fattori di rischio che possono impattare sulla comunità e il patrimonio culturale e naturale ravennate, imparando come intervenire con consapevolezza.

**Obiettivi:** L'attività proposta vuole contribuire alla formazione dei giovani cittadini, permettendo loro di apprendere in maniera divertente i principali comportamenti da adottare per garantire la propria incolumità in caso di rischio. Contemporaneamente, il percorso offre la possibilità di aumentare la consapevolezza degli alunni sull'importanza del patrimonio culturale e naturale, e di una sua corretta conservazione e monitoraggio. Sotto la guida di facilitatori/esperti nei settori specifici della protezione civile e della conservazione e tutela del patrimonio culturale e naturale, l'attività diventerà così un'occasione di formazione in educazione e co-partecipazione civica,

di cui i giovani partecipanti potranno farsi portavoce tra i propri coetanei e all'interno dei loro nuclei familiari.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso si sviluppa in 3 fasi di apprendimento (CONOSCI; VALUTA; AGISCI), che alterneranno momenti didattici e attività ludiche al fine di stimolare il confronto sugli argomenti e verificare l'apprendimento in maniera divertente. Nella prima fase (n.2 incontri di 2 ore e 30 min cad.) gli alunni esploreranno i rischi che possono impattare sul territorio ravennate e sul patrimonio culturale e naturale, famigliarizzando con la terminologia e i comportamenti da assumere in situazioni di pericolo. La seconda fase (n. 2 incontri di 2 ore cad.) prevedrà un approfondimento su scenari di rischio specifici del territorio ravennate, imparando ad osservare gli effetti negativi che essi hanno sul patrimonio culturale e naturale. La terza fase (n. 1 incontro di 3 ore) promuove la cittadinanza attiva attraverso il gioco "Riskland" scalato sul patrimonio culturale e promosso da UNISDR e UNICEF per la prevenzione e la riduzione dei rischi.

**Destinatari:** scuola primaria 1° ciclo - Classi V  
**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** n. 2 incontri da 2h30min cad. + n. 2 incontri da 2h cad. + n.1 incontro da 3h da svolgere preferibilmente in primavera

**Risorse impiegate:** n. 2 personale interno del Dipartimento

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Dipartimento di Beni Culturali, Università di Bologna

**Referente / contatti:**

*Tania Chinni*

Via degli Ariani, 1 - Ravenna

Tel. 0544 936711 (portineria)

Email: [tania.chinni2@unibo.it](mailto:tania.chinni2@unibo.it)



**Note:** Potranno essere coinvolti, sempre a titolo gratuito, rappresentanti di altri Enti/ Associazioni del territorio attivi nel campo

della protezione civile e della conservazione e tutela del patrimonio culturale e naturale.

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

### MULTICENTRO CEAS - PROGETTI DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

#### CONCORSO AMBASCIATORI CONTRO IL FENOMENO DEL LITTERING

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Si tratta di una campagna per contrastare il diffuso fenomeno dell'abbandono dei piccoli rifiuti di ogni genere gettati a terra. Sotto forma di concorso il progetto invita le scuole ad organizzare al proprio interno iniziative attività anche di tipo gestionale per far conoscere il tema e per mettere in campo azioni virtuose

**Obiettivi:** Sensibilizzare al fenomeno negativo del gettare a terra piccoli rifiuti senza curarsi dell'ambiente e del decoro della città e dei luoghi. Un invito al rispetto e all'educazione civica che trova precise indicazioni nella normativa che ha definito sanzioni per questi gesti e deve rendere consapevoli che non collaborare al mantenimento della pulizia dei luoghi pubblici si ritorce poi in maggiori costi per la comunità nei costi per tale servizio

**Contenuti e organizzazione:** Il bando viene lanciato all'avvio del progetto Riciclandino e prevede che le scuole aderenti mettano in campo progetti e azioni miranti ad affrontare il tema sopra descritto anche con buone pratiche all'interno della vita scolastica

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** I progetti messi in campo verranno documentati entro il 30 di

aprile 2022 e premiati con un bonus economico nell'ambito della premiazione del progetto Riciclandino.

**Risorse impiegate:** Operatori del CEAS  
**Gratuito**

#### COLORI E PROFUMI DELL'AUTUNNO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Percorso didattico nel quale gli alunni sono stimolati ad utilizzare attivamente i propri sensi per mettersi in "contatto con la natura attraverso abilità diverse: gli orti didattici e le esperienze di cura del verde a partire dal contesto scolastico hanno il pregio di diventare delle vere e proprie aule a cielo aperto nelle quali sperimentare attivamente e raggiungere gli obiettivi di apprendimento in maniera coinvolgente, innovativa e partecipata.

**Obiettivi:** • promuovere lo sviluppo di una coscienza ambientale profonda • educare al gusto e favorire una sana alimentazione, • promuovere il senso di responsabilità negli alunni, favorendo la circolazione dei saperi e delle tradizioni e la cura del verde, • acquisire competenze sulle buone pratiche in agricoltura e favorire lo spirito di cooperazione e il passaggio di conoscenze tra pari, migliorando le relazioni sociali all'interno del gruppo classe e valorizzando le capacità

**Contenuti e organizzazione:**

Modulo scuola dell'infanzia

• I incontro - finalizzato a far comprendere-

re ai bambini la struttura di una pianta e il funzionamento di alcuni importanti processi collegati al mondo vegetale.

- Il incontro - Laboratorio didattico: il secondo incontro è un viaggio nel mondo delle piante officinali e aromatiche e del suolo, con attività manipolative ed esperienziali
- III incontro - Attività pratica di messa a dimora di piante aromatiche e officinali  
Modulo scuola primaria
- I incontro - comprendere il funzionamento di alcuni importanti processi collegati al mondo vegetale e come il loro ruolo è fondamentale per contrastare le attività antropiche che contribuiscono alla crisi climatica in corso
- Il incontro - Laboratorio didattico: un viaggio di scoperta nel mondo delle piante che userà un approccio ispirato al metodo IBSE, ovvero uno strumento pedagogico basato sull'investigazione
- III incontro - Attività pratica di messa a dimora

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Operatori CEAS e Collaborazioni esterne

**Gratuito**

## MESE DELL'ALBERO IN FESTA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il Comune di Ravenna, dopo due anni di interruzione della storica manifestazione, intende riattivare e confermare il proprio impegno per la realizzazione di questa attività di educazione ambientale che si fonda sull'idea della "pineta e natura come laboratorio scolastico all'aperto". Il progetto coinvolge attivamente le bambine ed i bambini delle scuole ravennati e l'intera comunità in una relazione stabile con il proprio territorio cercando di favorire lo sviluppo di maggiori conoscenze

e sensibilità verso i concetti e la filosofia di "sviluppo sostenibile" e "conservazione della biodiversità".

**Obiettivi:** Far conoscere alle giovanissime generazioni il patrimonio di biodiversità naturale e urbana del nostro territorio in particolare delle pinete nostro bene comune da conoscere tutelare e difendere. La pineta e le aree verdi urbane come laboratori scolastici di apprendimento all'aperto. I laboratori e le piantumazioni rappresentano un insieme di pratiche formative che si basano sull'utilizzo dell'ambiente esterno come spazio privilegiato per le esperienze delle bambine e dei bambini. Un ambiente in cui si possa apprendere potenziando il rispetto dell'ambiente naturale e consentendo l'espressione di numerosi linguaggi (ludico, motorio, emotivo affettivo, sociale, espressivo, creativo)

**Contenuti e organizzazione:** Sei giornate coinvolgono le scuole materne e le prime classi delle primarie e vengono interamente dedicate alla piantumazione in pineta o in aree urbane accompagnati e guidati da volontari delle associazioni venatorie e naturalistiche esperti. 4 giornate di "aule verdi in pineta" affrontano tematiche diverse grazie ai volontari ed animatori esperti. Il CEAS Ravenna coinvolge e programma le uscite con le varie scuole e classi.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Marzo - aprile 2022

**Risorse impiegate:** Operatori CEAS - Collaborazioni esterne: associazioni ambientaliste, venatorie e sportive

**Gratuito**

## UN PEDIBUS TARGATO RAVENNA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il Pedibus rappresenta un progetto di mobilità casa-scuola che coinvolge diversi aspetti (salute, ambiente, socialità, autonomia ecc) e una molteplicità

città di soggetti e relazioni sia nella scuola che nel territorio: bambine e bambini e le loro famiglie in primo luogo ma anche scuola, volontari e istituzioni (CEAS Ravenna, Servizio Pianificazione Mobilità, Servizio Istruzione del Comune di Ravenna).

Le scuole interessate ad avviare il percorso possono segnalare il proprio interesse. Il Pedibus si propone come progetto flessibile da svilupparsi in base alle situazioni ed esigenze delle singole scuole.

**Obiettivi:** Gli obiettivi generali del Pedibus sul territorio sono molteplici e tutti molto importanti:
 

- Consentire ai bambini di raggiungere a piedi la scuola con sicurezza favorendo la loro autonomia
- Permettere ai bambini di socializzare durante i percorsi
- Favorire la conoscenza e la padronanza del territorio urbano
- Sviluppare la sensibilità ecologica del bambino
- Consentire una salutare attività fisica ai bambini
- Ridurre le automobili circolanti, quindi il traffico e l'inquinamento

**Contenuti e organizzazione:** L'avvio di un pedibus prevede incontri dei servizi comunali interessati con le scuole e le famiglie per il loro coinvolgimento attivo. L'ente affiancherà le scuole interessate nelle fasi di avvio e offrirà una figura di riferimento per l'organizzazione e mantenimento. L'avvio del Pedibus prevede uno studio da parte del servizio interessato del percorso individuato per la sua messa in sicurezza

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Risorse interne. Collaborazioni esterne: Associazione TraLeNuvole,

**Gratuito**

## CONTRASTO ALLA DIFFUSIONE DELLA ZANZARA TIGRE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'educazione sanitaria a scopo preventivo ha un ruolo fondamentale per la riduzione di questi ambienti di sviluppo delle zanzare e conseguentemente di danni e costi derivati dagli eventuali interventi che si renderebbero necessari in caso di gravi infestazioni. Fornire gli strumenti e diffondere informazioni utili e/o divulgare le buone pratiche per la prevenzione rimangono le finalità principali del progetto

**Obiettivi:**

- Sensibilizzazione sugli aspetti operativi di contrasto alla zanzara tigre e sulla prevenzione degli effetti sanitari collegati alle punture;
- diffondere una corretta consapevolezza sulla zanzara tigre e le buone pratiche per la gestione delle aree scoperte private come cortili, giardini e/o piazzali;
- attivare senso civico e responsabilità
- stimolare le competenze relazionali, comunicative e di integrazione

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso sarà articolato in:
 

- Interventi di approfondimento teorico in aula e di campionamento in esterno;
- Indagine nel giardino di casa, della scuola o in un ambiente limitrofo;
- Monitoraggio e valutazione;
- Elaborazione dati e redazione report

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Operatori CEAS e Collaborazioni esterne

**Gratuito**

## RICICLANDINO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Questo progetto educativo coinvolge le scuole che si impegnano a veicolare ai ragazzi, e tramite loro alle famiglie, i principi della sostenibilità nella gestione dei rifiuti urbani prodotti, del loro corretto conferimento e del valore delle raccolte differenziate.

**Contenuti e organizzazione:** Grandi e piccoli comportamenti virtuosi generano un valore collettivo tangibile: più rifiuti si portano alle stazioni ecologiche, più benefici per l'ambiente e più la scuola ottiene incentivi economici.

Il progetto è riservato alle scuole i cui Comuni hanno sottoscritto con Hera formale adesione. L'elenco dei Comuni aderenti è visibile sul sito [www.gruppohera.it/scuole](http://www.gruppohera.it/scuole).

**Destinatari:** nidi, scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** L'elenco dei Comuni aderenti è visibile sul sito [www.gruppohera.it/scuole](http://www.gruppohera.it/scuole).

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Multicentro CEAS RA21

**Referente / contatti:**

*Sara Musetti*

Piazzale Farini, 21 - Ravenna

Tel. 0544 482294

Email: [ceasra21@comune.ra.it](mailto:ceasra21@comune.ra.it)

## GRUPPO HERA - LA GRANDE MACCHINA DEL MONDO 2021/22

**Breve descrizione:** il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera S.p.A. per le scuole.

Si tratta di un'offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse, e ha lo scopo di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

### Progetti per le scuole dell'infanzia

#### 1. CARTOON HEROES: ANIMAZIONE CON CARTOON E MUSICHE

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Il percorso prevede il coinvolgimento dei piccoli attraverso la visione di divertenti e originali serie di cartoons, realizzate in collaborazione con Giovanni Caviezel, dedicate al tema scelto acqua, energia o ambiente. Ogni cartone animato è accompagnato da una sigla originale e ha come protagonista uno dei Supereroi de La Grande Macchina del Mondo: Goccia per il tema acqua, Miccia per il tema energia e Smacchia per il tema ambiente che lottano quotidianamente contro gli sprechi e l'inquinamento.

**Contenuti e organizzazione:** L'attività comincia con l'invio di una letterina di presentazione, che anticipa anche il primo episodio di ciascun cartoon, da visionare in autonomia, per introdurre il tema e il Supereroe protagonista dell'attività che verrà sviluppata in seguito a scuola. L'educatore, travestito da Supereroe, durante l'incontro in presenza, accompagnerà le bambine e i bambini alla scoperta degli altri due episodi del cartoon, al termine dei quali è previsto un momento di confronto con alcune domande guidate per aiutare a comprendere i contenuti trasmessi. L'attività si conclude con un'animazione gioiosa e coinvolgente insieme ai bambini e l'ascolto della sigla del cartone animato che li ha accompagnati durante l'anno.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia, sezioni dei 4 e 5 anni. La partecipazione prevede il coinvolgimento di minimo 2 e massimo 3 sezioni per scuola. Nel caso di scuole con un numero più elevato di sezioni sarà possibile valutare più repliche nel corso della stessa giornata.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1,5 ore

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

## 2. KIDS FOR FUTURE: LABORATORIO LUDICO

(temi: **acqua** e **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Guidati dalla loro naturale sensibilità rispetto ai temi ambientali e dalla capacità di vivere in maniera più profonda il contatto con la natura, i bambini sono accompagnati attraverso esperienze stimolanti e giochi coinvolgenti affinché colgano l'importanza dell'acqua e del suo uso consapevole o siano in grado di riconoscere le diverse tipologie di rifiuti per una corretta raccolta differenziata.

**Contenuti e organizzazione:** L'educatore giunge a scuola in veste di Esploratore SuperAmico dell'ambiente, portando la sua esperienza di viaggiatore del mondo e invita i bambini ad aiutarlo a proteggere l'ambiente e i suoi abitanti con azioni contro lo spreco. I bimbi, divisi in piccoli gruppi, sono chiamati a superare prove e giochi a tema acqua o ambiente (sia al tavolo sia in movimento) per aggiudicarsi dei gettoni colorati. Alla fine delle sfide tutti i gettoni guadagnati sono inseriti dai bimbi in uno strumento speciale, l'Ecometro, per misurare quanto la sezione sia stata d'aiuto all'ambiente. Per certificare il contributo, ogni bambino riceve il patentino di SuperAmico dell'Ambiente.

Alla fine dell'anno verranno sommati tutti i gettoni guadagnati dalle sezioni che avranno partecipato al laboratorio per creare un legame simbolico fra i bambini partecipanti, uniti contro lo spreco e le cattive abitudini.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia, sezioni dei 4 e 5 anni. La partecipazione prevede il coinvolgimento di minimo 2 e massimo 3 sezioni per scuola. L'attività si svolge in parte al chiuso, in aula o in un salone, e in parte all'aperto.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1,5 ore

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## Progetti per le scuole Primarie

### 1. GRAFITE LASCIA IL SEGNO! Storytelling creativo

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** L'attività permette di far sperimentare alla classe il mondo dei fumetti guidandoli alla creazione di vignette legate ad una delle tematiche del progetto ac-

qua, energia o ambiente. Gli alunni possono quindi cimentarsi nella realizzazione di personaggi dei fumetti con capacità e abilità speciali grazie alle quali mettere in campo da subito azioni positive per la sostenibilità, mirate a usare in modo responsabile la risorsa acqua, a migliorare la qualità della raccolta differenziata oppure al risparmio energetico.

**Contenuti e organizzazione:** Per preparare in modo semplice e coinvolgente i bambini all'attività, ogni docente riceve prima dell'incontro il materiale didattico di approfondimento per la tematica scelta.

Nella modalità in presenza durante l'incontro in classe l'educatore coinvolge gli alunni su alcuni dei concetti relativi alla tematica scelta. Segue quindi la presentazione dei principali elementi necessari per la creazione di un personaggio dei fumetti e delle animazioni. Nella seconda parte dell'incontro i bambini si cimenteranno nella ideazione del loro personaggio e realizzeranno la loro vignetta. Al termine tutti gli elaborati verranno visionati insieme alla classe.

Nella modalità a distanza verranno programmati due incontri diversi. Nel 1° incontro l'educatore presenterà il tema scelto e i principali elementi necessari per la creazione del personaggio a fumetti e delle animazioni tipiche. Il 2° incontro è invece dedicato alla restituzione finale degli elaborati realizzati dai bambini.

**Destinatari:** scuola primaria 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In presenza l'attività prevede un incontro della durata di 2 ore. A distanza il percorso prevede due incontri successivi della durata di 1 ora.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 2. L'UNIONE FA LA FORZA! Gioco di ruolo con libro game

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Grazie alla didattica per scenari e l'adozione di un approccio ludico attraverso il cooperative learning e il problem solving, l'attività incoraggia i bambini a diventare protagonisti di scelte corrette per promuovere comportamenti sostenibili per il pianeta.

**Contenuti e organizzazione:** Partendo dalla narrazione di un librogame che ha per protagonisti i giovani Supereroi della Grande Macchina del Mondo (Goccia, Miccia e Smacchia), custodi delle risorse acqua, energia e ambiente, i bambini potranno calarsi in situazioni diverse e immedesimarsi con i protagonisti per poter successivamente dare il loro contributo allo svolgimento della storia. Di fronte alle alternative del racconto, gli alunni potranno effettuare le scelte che modificheranno lo svolgimento della narrazione in maniera sempre nuova e coinvolgente poiché ad ogni scelta saranno abbinate prove da superare, enigmi da risolvere, codici da decifrare finalizzati a stimolare la collaborazione dei bambini nell'aiutare i supereroi

a raggiungere l'obiettivo della missione ambientale.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in presenza di 2 ore a classi singole.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

### 3. FUTURE QUEST Laboratorio di gamification

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** L'attività permette, attraverso la coinvolgente metodologia della gamification, di esplorare le tematiche acqua, energia e ambiente, attraverso l'utilizzo delle soft skills e il lavoro di squadra.

**Contenuti e organizzazione:** Agli alunni viene presentata una mappa che prevede diverse tappe esplorabili attraverso prove, domande o problemi che devono essere risolti anche grazie all'utilizzo delle informazioni ricavate dalle App Il Rifiutologo e Acquologo di Hera. I bambini si trovano immersi in un gioco di ruolo in cui devono

interpretare la parte di "risolutori di problemi" e compiono una missione (quest) su temi come il risparmio dell'acqua, la lotta allo spreco energetico e la gestione integrata dei rifiuti; per ogni azione portata a compimento, potranno accumulare i punti esperienza che permettono di capire se la classe ha le competenze sufficienti per essere artefice di un futuro migliore.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** un incontro a distanza della durata di 1 ora, a classi singole

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

### 4. LA MISTERIOSA MACCHINA DEL TEMPO.

**Spettacolo teatrale**

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Il laboratorio propone una attività che coinvolge e incuriosisce i bambini utilizzando la metodologia del cooperative learning, ispirata all'approccio IBSE (Inquiry Based Science Education) e finalizzata a sviluppare la capacità di utilizzare cono-



scienze scientifiche in situazioni concrete per prendere decisioni con l'obiettivo di migliorare le condizioni ambientali.

**Contenuti e organizzazione:** L'educatore conduce l'attività attraverso l'utilizzo di un elemento guida: una scatola misteriosa, diversa a seconda della tematica scelta (acqua, energia, ambiente). I bambini, suddivisi in gruppi di lavoro, nei panni dei detective della sostenibilità devono estrarre dalla scatola diversi oggetti, strumenti, prove, sfide, per scoprire le combinazioni di risposte corrette che permettono loro di superare le prove fino all'apertura dell'ultima sezione misteriosa. Le prove sono studiate in modo da proporre un viaggio alla scoperta delle risorse acqua, energia e ambiente e permettono di approfondire i temi e i servizi messi a disposizione da Hera nei vari territori anche attraverso l'utilizzo delle App Acquologo e Il Rifiutologo. Al termine dell'attività e grazie allo spirito di collaborazione e l'impegno di tutta la classe, i bambini potranno conoscere meglio quali sono i traguardi di sostenibilità energetica, di qualità della raccolta differenziata, le caratteristiche dell'acqua potabile.

**Destinatari:** scuola primaria 2° ciclo.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso prevede un incontro in presenza di 2 ore a classi singole.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 5. INTO STREET Laboratorio speciale

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Anche quest'anno la Grande Macchina del Mondo propone una nuova tipologia di attività: un laboratorio speciale costituito da più appuntamenti organizzati sia in presenza sia a distanza. La proposta ha l'obiettivo di aiutare i bambini a intraprendere il percorso per diventare cittadini consapevoli e persone formate per la società di domani, attraverso l'esplorazione delle varie forme espressive del linguaggio dell'arte pubblica di strada. Saranno guidati nella creazione di elaborati utili a diffondere messaggi sulle buone pratiche di sostenibilità legati alla tematica oggetto del laboratorio.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede un primo incontro con l'educatore per introdurre il tema acqua, energia o ambiente e il linguaggio dell'arte di strada (manifesti, murali, ecc.) come veicolo di sensibilizzazione di buone pratiche. Al termine dell'incontro verrà chiesto di immaginare l'elaborato da realizzare che potrà essere creato da ogni alunno in autonomia o con l'aiuto dei docenti tramite l'apporto di video-tutoring preparato da esperti del mondo della comunicazione grafica e fornito agli insegnanti. Un successivo incontro a distanza permetterà all'educatore di monitorare lo stato di avanzamento dei lavori e fornire suggerimenti attraverso i quali sarà possibile arrivare all'elaborato finale con il proprio messaggio di sostenibilità. Infine è previsto un ultimo incontro in presenza per un ulteriore approfondimento del tema

scelto e la creazione di elaborati che potranno essere utilizzati per sensibilizzare i compagni delle altre classi e le famiglie spingendoli ad adottare buone abitudini.

**Destinatari:** scuola primaria 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** tre incontri così strutturati:

- 1° incontro condotto in presenza della durata di 2 ore
- 2° incontro a distanza della durata di 1 ora
- 3° incontro condotto in presenza della durata di 2 ore.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

## 6. L'ISPETTORE RIFIUTONI E IL CASO "DIFFERENZIATA"

### Laboratorio speciale

(temi: rifiuti)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Il nostro personaggio guida, un sagace ispettore ferratissimo sul tema

dell'economia circolare, con uno strumento di eccezione, il cassonetto trasparente di Hera, cerca di "far luce" sul complesso mondo dei rifiuti e sull'importanza della raccolta differenziata di qualità.

Ma l'impresa è difficile, i rifiuti sono molti e spesso mal differenziati e l'Ispettore ha bisogno dell'aiuto degli alunni per districare l'intricata matassa e arrivare alla soluzione. Grazie ad attività dinamiche e divertenti il laboratorio coinvolge gli studenti e li rende protagonisti attivi del cambiamento.

**Contenuti e organizzazione:** L'Ispettore Rifiutoni, dopo essersi presentato, introduce il tema dell'incontro e, con l'ausilio del cassonetto trasparente e dell'occhio attento dei ragazzi, individua gli errori più comuni commessi dai cittadini quando si tratta di separare i rifiuti. In seguito la classe, divisa in due squadre, partecipa alle "Olimpiadi del cassonetto" una sfida per differenziare al meglio un cumulo di rifiuti grazie anche al supporto di un tablet dotato dell'applicazione di Hera per fare bene la raccolta differenziata "Il Rifiutologo". Infine l'Ispettore ripercorre insieme agli alunni le principali filiere del recupero dei rifiuti e propone una discussione sul luogo comune "Tanto poi mettono tutto insieme", che mina il successo della raccolta differenziata di qualità. A conclusione dell'esperienza, se tutte le prove saranno state superate, è previsto un riconoscimento per la classe e la consegna a ciascuno di loro del report "Sulle tracce dei rifiuti".

**Destinatari:** scuola primaria 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** un incontro di 1.5 ore (è previsto lo svolgimento all'aperto oppure in uno spazio ampio all'interno dell'edificio scolastico come l'aula magna o la palestra, che deve essere collocata al piano terra).

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 7. ITINHERARIO INVISIBILE IN VIRTUAL TOUR

### Esperienza di visita immersiva agli impianti

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** L'itinerario invisibile permette agli alunni di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dall'uomo per garantire la gestione delle risorse acqua, energia e rifiuti, attraverso l'utilizzo della Realtà Virtuale che trasforma la tradizionale visita in un'esperienza di conoscenza a 360° delle diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici.

**Contenuti e organizzazione:** L'itinerario si concretizza in un incontro con un educatore, che i docenti possono scegliere di svolgere in presenza oppure a distanza con collegamento on line in diretta. Dopo un'introduzione iniziale all'argomento trattato, gli studenti vengono invitati a "immersersi" nel tour dell'impianto scelto che simula virtualmente l'esperienza in presenza. Il contenuto è visuale e multisensoriale: coinvolge la vista, l'udito ma anche il movimento, per aumentare il potenziale mnemonico e il livello emotivo dell'esper-

ienza vissuta.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo - La partecipazione prevede un minimo di 2 classi per scuola.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** L'itinerario prevede la possibilità di scegliere tra due modalità:

- un incontro in presenza in classe di 2 ore, a classi singole
- un incontro a distanza di 1,5 ore, a classi singole

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## Progetti per le scuole Secondarie

### 1. ENORMEMENTE SOSTENIBILI

#### Laboratorio grafico-creativo

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** L'attività prevede il coinvolgimento dei ragazzi attraverso l'utilizzo di moderne forme di comunicazione grafico-creative, sia digitali che manuali, caratterizzate da immediatezza, velocità e semplicità di realizzazione con l'obiettivo di promuovere, per ognuna delle 3 tematiche (acqua, ener-

gia e ambiente), la cultura dell'educazione ambientale e quella della cittadinanza attiva.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prevede una introduzione sul tema scelto e sugli obiettivi dell'Agenda 2030. L'attività grafico-creativa consiste nel progettare e creare alcune tipologie di Meme, a partire da una serie di frasi celebri, testi iconici, immagini significative selezionate appositamente o scelte dai ragazzi stessi, per creare un nuovo elaborato dal significato diverso e originale. L'obiettivo è quello di stimolare la riflessione e nuovi approfondimenti attraverso la condivisione degli elaborati prodotti con gli altri studenti della scuola.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso prevede un incontro in presenza di 2 ore a classi singole

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 2. QUALE CARTA PER L'AMBIENTE?

### Gioco di ruolo e dibattito a squadre

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo sco-

po del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Questo percorso permette ai ragazzi di approfondire i temi legati alla sostenibilità, sviluppare competenze trasversali e acquisire capacità e sicurezza di public speaking. Alla classe viene sottoposto un caso di studio, su una tematica che coinvolga le aree di interesse acqua, energia e ambiente in relazione anche agli obiettivi dell'Agenda 2030.

**Contenuti e organizzazione:** Gli alunni, divisi in gruppi e supportati da materiali specifici, assumono l'identità di differenti portatori di interesse con precisi obiettivi da raggiungere. Attraverso una fase di dibattito potranno valutare i cambiamenti, le possibilità, i vantaggi ma anche rischi e le problematiche che il caso di studio porta con sé. L'incontro diventa un gioco di ruolo in cui l'obiettivo è non solo quello di far prevalere il proprio punto di vista, ma anche inquadrare la realtà nella sua complessità e nelle sue molteplici sfaccettature.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 3. GREEN MATCH PER UN PUGNO DI AMBIENTE.

### Sfida tra classi con tecnologie digitali

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo

sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Un grande quiz da realizzare a distanza che vedrà le classi di uno stesso plesso sfidarsi a colpi di sostenibilità.

**Contenuti e organizzazione:** Tre proposte, una per ciascun tema (acqua, energia o ambiente) con materiale selezionato propedeutico per prepararsi alla sfida. La match box conterrà il materiale didattico su cui verteranno i tre diversi quiz e sarà composta da un libro, un film e una rassegna stampa di un fatto di attualità. Le classi si prepareranno alla sfida consultando il materiale proposto e durante l'incontro l'educatore, nelle vesti di presentatore, svilupperà la sfida con una serie di domande che verteranno sui materiali contenuti nella match box. In base alla correttezza e al tempo di risposta, verrà assegnato un punteggio per ogni classe partecipante. Alla fine del torneo le tre migliori classi, ciascuna per ogni girone (acqua, energia o ambiente), si sfideranno nel match finale. Il match finale sarà coordinato da un educatore con la collaborazione, nelle vesti di presentatore, di Patrizio Roversi ex conduttore televisivo della trasmissione "Per un pugno di libri".

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 4. CITIZEN SCIENCE.

### Laboratorio speciale (TEMA:

(temi: **qualità delle acque superficiali**)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte di La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Il percorso didattico di Citizen Science ha l'obiettivo di coinvolgere gli studenti nel partecipare direttamente e attivamente alla ricerca scientifica per approfondire i temi della qualità delle acque superficiali, e poter passare all'azione. Ragazzi e ragazze saranno portati ad immaginare e proporre azioni concrete, iniziative di miglioramento ambientale e di sensibilizzazione nei confronti delle loro famiglie e dei loro compagni/e di scuola.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede un primo incontro in presenza dove l'educatore fornirà alla classe alcuni primi approfondimenti sul tema scelto, impostando le attività di monitoraggio:

- indagine su conoscenza da parte delle famiglie e dei compagni di scuola
- costruzione e utilizzo di strumentazioni per il monitoraggio.

Seguendo poi un programma a distanza basato su specifici tutorial, la classe sarà guidata nella creazione di interviste da sottoporre alle famiglie e ai compagni di scuola, utili a raccogliere dati sulle abitudini e le

conoscenze relative al tema. Un successivo incontro a distanza permetterà all'educatore di verificare lo stato di avanzamento della campagna di monitoraggio e fornire suggerimenti e consigli pratici. Infine è previsto un ultimo incontro in presenza per discutere i dati ottenuti dalle campagne di monitoraggio e alla luce dei dati raccolti la classe dovrà impegnarsi ad organizzare specifiche azioni di sensibilizzazione ambientale.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** tre incontri:

- 1° incontro in presenza di 2 ore,
- 2° incontro a distanza di 1 ora,
- 3° incontro in presenza di 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 5. L'ISPETTORE RIFIUTONI E IL CASO DELLA "DIFFERENZIATA"

### Laboratorio speciale

(temi: rifiuti)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera S.p.A per le scuole. Si tratta di un'offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse, e ha lo scopo di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Il nostro personaggio guida, un sagace ispettore ferratissimo sul tema dell'economia circolare, con uno strumento di eccezione, il cassonetto trasparente di Hera, cerca di "far luce" sul complesso

mondo dei rifiuti e sull'importanza della raccolta differenziata di qualità. Ma l'impresa è difficile, i rifiuti sono molti e spesso mal differenziati e l'Ispettore ha bisogno dell'aiuto degli alunni per districare l'intricata matassa e arrivare alla soluzione. Grazie ad attività dinamiche e divertenti il laboratorio coinvolge gli studenti e li rende protagonisti attivi del cambiamento.

**Contenuti e organizzazione:** L'ispettore Rifiutoni, dopo essersi presentato, introduce il tema dell'incontro e, con l'ausilio del cassonetto trasparente e dell'occhio attento dei ragazzi, individua gli errori più comuni commessi dai cittadini quando si tratta di separare i rifiuti. In seguito la classe, divisa in due squadre, partecipa alle "Olimpiadi del cassonetto" una sfida per differenziare al meglio un cumulo di rifiuti grazie anche al supporto di un tablet dotato dell'applicazione di Hera per fare bene la raccolta differenziata "Il Rifiutologo". Infine l'Ispettore ripercorre insieme agli alunni le principali filiere del recupero dei rifiuti e propone una discussione sull'luogo comune "Tanto poi mettono tutto insieme", che mina il successo della raccolta differenziata di qualità. A conclusione dell'esperienza, se tutte le prove saranno state superate, è previsto un riconoscimento per la classe e la consegna a ciascuno di loro del report "Sulle tracce dei rifiuti".

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado, solo classi I

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** un incontro di 1,5 ore (è previsto lo svolgimento all'aperto oppure in uno spazio ampio all'interno dell'edificio scolastico come l'aula magna o la palestra, che deve essere collocata al piano terra).

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

## 6. ITINHERARIO INVISIBILE IN VIRTUAL TOUR

### Esperienza di visita immersiva agli impianti

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole. Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** L'itinerario invisibile permette agli alunni di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dall'uomo per garantire la gestione delle risorse acqua, energia e rifiuti, attraverso l'utilizzo della Realtà Virtuale che trasforma la tradizionale visita in un'esperienza di conoscenza a 360° delle diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici.

**Contenuti e organizzazione:** L'itinerario si concretizza in un incontro con un educatore, che i docenti possono scegliere di svolgere in presenza oppure a distanza con collegamento on line in diretta. Dopo un'introduzione iniziale all'argomento trattato, gli studenti vengono invitati a "immersersi" nel tour dell'impianto scelto che simula virtualmente l'esperienza in presenza. Il contenuto è visuale e multisensoriale: coinvolge la vista, l'udito ma anche il movimento, per aumentare il potenziale mnemonico e il livello emotivo dell'esper-

ienza vissuta.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- La partecipazione prevede un minimo di 2 classi per scuola.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** L'itinerario prevede la possibilità di scegliere tra due modalità:

- un incontro in presenza in classe di 2 ore, a classi singole
- un incontro a distanza di 1,5 ora, a classi singole

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:** le attività sono realizzate dal Gruppo Hera S.p.A e coordinate, per il territorio di Ravenna, da Atlantide, Soc Coop. Sociale p.a.

**Referente / contatti:**

*Manuel Bruschi*

Via Levico, 4/A – Cervia (RA)

Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide)

Cell. 335 1746793

Email: manuel.bruschi@atlantide.net

**Note:** Per fare domanda di partecipazione alle attività didattiche de "La Grande Macchina del Mondo" è necessario collegarsi al sito: [www.gruppohera.it/scuole](http://www.gruppohera.it/scuole), scegliere il percorso e compilare la form online del modulo di richiesta di partecipazione all'attività. La form sarà attivata da fine settembre a metà novembre 2022.

Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema (acqua, ambiente, energia).

Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri:

- precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2020/21
- numero di classi per scuola
- attenzione territoriale
- ordine di arrivo.

Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività.

Le attività si svolgeranno da gennaio 2022 a giugno 2022.

## 7. DIGI E LODI - V EDIZIONE

### Laboratorio

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Il progetto rientra all'interno delle proposte de La Grande Macchina del Mondo, il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera per le scuole.

Si tratta di un'ampia offerta formativa che risponde in pieno i tre principi richiamati nel Bilancio di Sostenibilità del Gruppo, ovvero sviluppo sostenibile del territorio, uso intelligente dell'energia e uso efficiente delle risorse e intende contribuire al raggiungimento dei "goals" individuati nell'Agenda 2030 dell'ONU attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità. Lo scopo del progetto è di proporre agli alunni, agli insegnanti e alle famiglie strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

**Obiettivi:** Con questo progetto, Hera ha l'obiettivo di stimolare i «comportamenti digitali virtuosi» dei clienti che portano

benefici ambientali (riduzione CO2) e una riduzione dei consumi.

**Contenuti e organizzazione:** I comportamenti virtuosi generano punti che possono essere assegnati ad una scuola in particolare e moltiplicati x5. In Emilia-Romagna le scuole con il punteggio più alto riceveranno premi in denaro da destinare a prodotti di digitalizzazione che avranno come beneficiari gli studenti. Il regolamento sul sito web dedicato all'iniziativa digielode.gruppohera.it.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** a partire dall'a.s. 2021-2022

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

**Soggetto proponente:** Gruppo Hera S.p.A

**Referente / contatti:**

*Sara Lunghi*

Via Levico, 4/A – Cervia (RA)

Cell. 3939298398

Email: sarae.lunghi@atlantide.net



## ATLANTIDE: TERRE, ACQUE E CONSUMO CONSAPEVOLE

### IMPARAMBIENTE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Imparambiente si rivolge alla scuola e a realtà extrascolastiche per minori (case vacanze, colonie, circoli, ecc...) con lezioni in classe e uscite nelle principali aree naturali e parchi del nostro territorio (spiagge, pinete costiere, ambienti umidi, boschi collinari, ambienti fluviali) e nelle aziende green. Il progetto Imparambiente è: personalizzato, flessibile nella scelta del numero di incontri e dell'uscita, innovativo con percorsi didattici e strumentazioni sempre aggiornate, coinvolgente con metodologie didattiche attive che coinvolgono gli studenti in prima persona (digital storytelling, cooperative learning, flipped classroom, ecc...)

Per parlare di scienza, ambiente e sostenibilità, Imparambiente propone macroaree tematiche tra cui scegliere l'argomento che più interessa: Agenda 2030, i 17 obiettivi dello sviluppo sostenibile, ecologia, scienze naturali e biodiversità, educazione alimentare e alla salute, consumi consapevoli e comportamenti sostenibili.

**Obiettivi:** Il progetto ha l'obiettivo di affiancare e completare il lavoro dei docenti, favorendo lo sviluppo di una educazione alla sostenibilità permanente e competente.

**Contenuti e organizzazione:** Le tematiche affrontate dal progetto sono quelle legate all'ambiente e alla sostenibilità. I percorsi possono riguardare educazione alimentare e alla salute, educazione ambientale, approfondimento e conoscenza degli ecosistemi acquatici e terrestri, cambiamenti climatici e emergenze inquinamento, utilizzo delle nuove tecnologie o argomenti affini che i docenti richiedono per completare il percorso scolastico. In base al target

gli argomenti vengono trattati con metodologie e progettazioni adeguati all'età degli studenti. Ai tradizionali strumenti di lavoro e di indagine (microscopi, poster, manuali didattici, schede di lavoro, ecc...), si affiancano moderni strumenti digitali come tablet, semplici programmi e codici di programmazione. Questi strumenti in abbinamento a rinnovate metodologie didattiche come digital Storytelling, cooperative learning, flipped classroom, permettono agli studenti di analizzare, ricostruire e interpretare la realtà secondo una metodologia attiva.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** tutto l'anno scolastico

**Risorse impiegate:** 1 educatore ogni 25 studenti

**Costo:**

Modulo da 1 incontro (2 ore): a partire da euro 130 iva 5% compresa

Modulo da 2 incontri (4 ore): a partire da euro 250 iva 5% compresa

Uscita sul territorio (mezza giornata): a partire da euro 150 iva 5% compresa

Uscita sul territorio (giornata intera): a partire da euro 180 iva 5% compresa

**Soggetto proponente:**

Atlantide Soc. Coop. Sociale. P.A.

**Referente / contatti:**

Fania Aurora Senni

Via Levico 4/A - Cervia

Tel. 0544 965806 - 3400631928

Email: educational@atlantide.net

**Note:** Atlantide, società cooperativa che svolge la propria attività nei settori dell'Ambiente, dell'Educazione, della Cultura e del

Turismo. Atlantide possiede la certificazione UNI EN ISO 9001:2000 ed è Centro di Servizio e Consulenza per le istituzioni scolastiche autonome dell'Emilia-Romagna.

Da maggio 2017 è iscritta allo Schedario Nazionale delle Ricerche gestito dal MIUR per l'aspetto della divulgazione scientifica.

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

### SCEGLI CON S.T.I.L.E (SOSTENIBILITÀ, TECNOLOGIA, INFORMAZIONE, LEGALITÀ, ECOLOGIA)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Educare ragazze e ragazzi al consumo critico e consapevole in tutti gli aspetti della vita quotidiana, partendo da esperienze pratiche e concrete che riguardano in particolare le filiere corte, i prodotti locali dell'Emilia Romagna, le risorse energetiche e l'utilizzo di computer e strumentazioni tecnologiche.

**Obiettivi:** Il progetto si articola in incontri da effettuarsi in classe, calibrati in base al target scolastico e organizzati in modo da alternare momenti di teoria a momenti di pratica, sperimentazione diretta, simulazione, gioco e altre forme di apprendimento attivo e partecipato. Gli ambiti tematici proposti sono 2: • consumo critico e consapevole, con particolare attenzione alle filiere di prodotto, alimentari e non; • uso corretto e responsabile delle nuove tecnologie- riferito in particolare all'utilizzo di computer, cellulari e tablet da parte delle ragazze e dei ragazzi evidenziandone i vantaggi ma anche i possibili pericoli.

**Contenuti e organizzazione:** Due incontri in classe della durata di 2 ore ciascuno per le scuole secondarie di 1° grado.

Due incontri in classe della durata di 2 ore ciascuno o un incontro in classe della durata di 2 ore a seconda della tematica scelta per la scuola Primaria.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Scuola secondaria di 1° grado

e Classi III, IV e V di scuola primaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 ore per la scuola secondaria di 1° grado / 2 o 4 ore per la scuola primaria

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale a incontro

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Federconsumatori Emilia-Romagna

**Note:** Le attività sono coordinate e realizzate da Atlantide Soc. Coop. Sociale. p.a.

### LA MIA ACQUA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Progetto didattico per la valorizzazione delle fonti di approvvigionamento idrico e del territorio promosso da Romagna Acque Società delle Fonti spa, finalizzato alla conoscenza dell'Acquedotto della Romagna e delle principali fonti idriche della provincia di Ravenna. Realizzato a partire dal 2014, il progetto giunge quest'anno alla sua nona edizione.

**Obiettivi:** Il progetto si propone di aumentare la consapevolezza ambientale, come processo di sensibilizzazione verso il problema della tutela delle risorse, in particolare dell'elemento acqua; contribuire, in sinergia con la scuola e le istituzioni territoriali, a indurre conoscenze e comportamenti positivi in rapporto all'utilizzo del patrimonio idrico nei più giovani stimolando l'assunzione di buone pratiche per il risparmio idrico, rafforzare le competenze

trasversali fondamentali per il raggiungimento di tutti gli obiettivi dello sviluppo sostenibile; promuovere la conoscenza degli ecosistemi acquatici e dei servizi ecosistemici connessi all'acqua, stimolando una riflessione sulla centralità dell'uomo nel rapporto con l'ambiente.

**Contenuti e organizzazione:** Gli alunni saranno coinvolti in un percorso alla scoperta del proprio territorio, ripercorrendo il viaggio dell'acqua, dalle fonti locali di approvvigionamento fino ai rubinetti di casa. Il progetto si articola in 2 appuntamenti: un incontro in classe ed una uscita didattica. Incontro in classe: saranno realizzate attività di carattere ludico- didattico sui temi del ciclo naturale e del ciclo urbano dell'acqua, sulle fonti di approvvigionamento e l'acquedotto di Romagna, oltre che sui principali temi collegati alla sostenibilità ambientale e all'Agenda 2030 (inquinamento, risparmio idrico, mantenimento degli habitat acquatici). Uscita didattica presso uno degli impianti di potabilizzazione di Ravenna (uscita di mezza giornata). Alternativamente all'uscita didattica è possibile effettuare un secondo incontro in classe sul tema della riduzione del consumo di acqua in bottiglia e degli aspetti ambientali ad esso collegati.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Scuola secondaria di 1° grado e Classi III, IV e V di scuola primaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Un incontro in classe della durata di 2 ore - Una uscita sul territorio della durata di mezza giornata (4 ore) in alternativa una secondo incontro in classe della durata di 2 ore.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale a incontro

**Costo:** Il percorso è totalmente gratuito per quanto riguarda le attività didattiche (sia incontro in classe che uscita) e la consegna del kit. Sono a carico della scuola le spese per il servizio di trasporto in occasione della uscita didattica.

### Soggetto proponente:

Romagna Acque-Società delle Fonti spa

**Note:** Il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.

## FA.TE FAVOLOSE TERRE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Progetto didattico promosso dal Consorzio di Bonifica della Romagna, incentrato sul tema del governo delle acque superficiali, con approfondimenti multidisciplinari su storia, geografia ed evoluzione del paesaggio e del territorio ravennate. Realizzato a partire dall'anno scolastico 2014-2015, il percorso si rivolge alle classi di scuola secondaria di I grado, con l'obiettivo di fare conoscere come il territorio in cui viviamo e prosperiamo sia il risultato di una interazione secolare uomo-ambiente che necessita di cura ed interventi quotidiani.

**Obiettivi:** Avviare studentesse e studenti alla scoperta e alla conoscenza del proprio territorio, della sua storia e delle sue peculiarità paesaggistiche; affrontare i temi del cambiamento climatico e dei suoi effetti su scala locale; promuovere la conoscenza degli SDG's di sviluppo sostenibile con particolare riferimento agli Obiettivi 11 (Città e comunità sostenibili) e 13 (Promuovere azioni, a tutti i livelli, per combattere il cambiamento climatico); contribuire in sinergia con la scuola e le istituzioni territoriali, a indurre conoscenze e comportamenti positivi in rapporto all'ambiente che ci circonda.

**Contenuti e organizzazione:** Progetto incentrato sul tema del governo delle acque superficiali, con approfondimenti specifici sugli aspetti storici, paesaggistici, agro-ambientali e tecnico-gestionali. Il progetto si articola in 2 appuntamenti: un incontro introduttivo in classe ed una uscita didattica. Partendo da esempi concreti, nel

primo incontro si inviteranno gli studenti a riflettere sul ruolo attuale della bonifica e su come il consumo di suolo, la subsidenza, il cambiamento climatico e i suoi effetti (eventi meteo estremi, siccità, dissesto idrogeologico, etc.) siano sfide sempre più impegnative da affrontare per garantire la sicurezza idraulica dei nostri territori. Il secondo incontro è uscita didattica presso uno degli impianti di gestiti dal Consorzio di Bonifica della Romagna a Ravenna (uscita di mezza giornata).

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso è strutturato in 1 incontro in classe della durata di 2 ore e in una uscita didattica presso uno dei manufatti getti dal Consorzio di Bonifica, della durata di 4 ore circa.

**Risorse impiegate:** 1/2 educatore ambientale a incontro

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Consorzio di Bonifica della Romagna

**Note:** Il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop.Sociale p.a

## RISCALDAMENTI: LEGGERE I DATI PER CAPIRE IL CLIMA CHE CAMBIA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Percorso incentrato sulla comprensione e il contrasto al cambiamento climatico, a partire dagli impatti più significativi registrati in questi anni lungo la costa dell'alto Adriatico e nel mare che la bagna, sia a livello chimico-fisico che sullo stato della diversità biologica. Scopo del progetto è avvicinare gli studenti all'interpretazione dei dati e dei report ambientali riguardanti il clima, per consentire la comprensione degli effetti negativi del

cambiamento climatico sui mari e le aree costiere, nelle quali ricadono anche i territori della provincia di Ravenna.

**Obiettivi:** Innescare nei più giovani l'acquisizione di una maggiore responsabilità rispetto ai temi ambientali; favorire l'apprendimento di concetti complessi attraverso esempi e l'osservazione di casi studio locali; far conoscere le principali cause del cambiamento climatico e le azioni che possono essere messe ogni giorno in campo per il suo contrasto, condividere le strategie nazionali e internazionali più attuali, far comprendere l'evoluzione storica della linea di costa e i possibili mutamenti a cui andrà incontro; valorizzare il paesaggio costiero e le sue emergenze; fare entrare in contatto gli studenti con professionisti dei green e blue jobs.

**Contenuti e organizzazione:** Sempre più persone si confrontano giornalmente con gli impatti del cambiamento climatico, trainato dalle crescenti emissioni di gas clima alteranti. Il Green Deal Europeo l'UE intende tuttavia invertire la rotta e raggiungere la neutralità climatica entro il 2050: per centrare questo traguardo sono necessarie risorse strutturali, ma anche la diffusione di una cultura ambientale e la consapevolezza di quanto le nostre scelte incidono sulla salute del Pianeta e la prosperità dei suoi abitanti. Il progetto si compone di 3 appuntamenti così strutturati: un primo incontro introduttivo della durata di 2 ore, un'uscita sul territorio della durata di mezza giornata, un momento conclusivo sotto forma di Click Day, durante il quale le classi potranno sfidarsi con una attività di gaming e mettersi alla prova su quanto appreso durante il percorso.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- Scuola secondaria di I grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro della durata di 2 ore, 1 uscita didattica della durata di mezza giornata (4 ore), 1 momento conclusivo sottoforma di Click day

**Risorse impiegate:** 1/2 educatore ambientale a incontro

**Gratuito**

**Note:** Il progetto è realizzato in collaborazione con il Centro di Ricerche Marine di Cervia e Cesenatico, con il contributo della Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna.

**Soggetto proponente:**

Atlantide Soc. Coop.Sociale p.a

**Referente / contatti per tutti i progetti:**

*Beatrice Biguzzi*

Via Levico 4 Cervia (RA)

Tel. 335 1746791

Email: [beatrice.biguzzi@atlantide.net](mailto:beatrice.biguzzi@atlantide.net)



SPORT SALUTE E BENESSERE  
PER TUTT\*

## CLIPPETE CLOPPETE - PROGETTI DI PET THERAPY

### “PERCORSO CAREZZA NEL GIARDINO DELL'ASILO” CON L'ASINO E IL PONY

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto si articola in 3 incontri di 2 ore prevedono la partecipazione, in ogni incontro, di due nostri operatori ed almeno un educatore della scuola dell'infanzia. In tutti gli incontri è compresa una parte teorica con attività di tipo ludico espressivo e di zoomimesi (fare finta di essere...un cavallo, un asino) utile all'incontro con gli animali, alla quale segue la parte pratica di relazione con gli animali.

**Obiettivi:** promuovere attività all'aria aperta; • conoscere gli Animali del progetto, scoprendone colori, odori, forme e modalità comunicative nuove, affinare un'uso integrato dei sensi e aprirsi alla conoscenza e all'apprezzamento della diversità intesa come multiformità e diversità dell'essere; • sperimentare la diversità nel gruppo come ricchezza, la cura verso l'altro e il benessere che ne deriva; • scoprire nuove modalità e strategia di approcciarsi ad un'esperienza (problem solving), affinare le competenze pro sociali e scoprire modalità efficaci di relazionarsi con l'animale e con il gruppo.

**Contenuti e organizzazione:** nel primo incontro è prevista la partecipazione di due asini. – Nel secondo incontro è prevista la partecipazione di due pony. – Nel terzo incontro è prevista la partecipazione di un pony e di un asino. Gli incontri prevedono lo svolgimento di attività di relazione con gli animali (attività di cura e di gioco) a piccoli gruppi (massimo 3-4 bambini alla volta per animale) al fine di operare raffronti con il mondo animale, ricercando similarità e differenze, sperimentare le capacità di com-

prendere, comunicazione e gestione degli animali coinvolti, implementando il proprio senso di autoefficacia e di autostima.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** il periodo di svolgimento si dovrà concordare in base alla stagione ed alle condizioni metereologiche, nel giardino della scuola per 3 incontri di 1,30/2 ore ciascuno in base al numero dei bambini

**Costo:** 25 euro a bambino, il progetto si può attivare con un numero minimo di 15 bambini.

### PROGETTI DI ATTIVITÀ ASSISTITA (PET THERAPY) CON L'ASINO O IL CANE IN GIARDINO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le attività interne ad ogni singolo incontro toccheranno dimensioni di relazione di conoscenza reciproca e comunicazione, stimolando il bambino a mettere in relazione i propri comportamenti con quelli dell'animale; cura e accudimento, gestione e gioco collaborativo e seguiranno le esigenze emerse dai soggetti frequentanti e dagli animali coinvolti con esperienze tattili positive e stimolazione del contatto fisico bambino-animale.

**L'ASINO e L'ATTIVITÀ ASSISTITA**

L'asino è un animale che presenta sviluppare caratteristiche di riflessività, lentezza, tranquillità, prudenza, sicurezza e fermezza, dolcezza, estrema socievolezza.

**IL CANE e L'ATTIVITÀ ASSISTITA**

Il cane è un animale sociale altamente relazionale, per caratteristiche di specie, di razza e soggettive è estremamente sensi-



bile alla comunicazione corporea, si presta ad essere coinvolto in numerose attività di relazione e con varie tipologie di utenza

**Obiettivi:** promuovere attività all'aria aperta; • attivare la curiosità e l'interessamento verso gli animali coinvolti nel progetto; • avviare la comprensione del concetto di diversità e migliorare la consapevolezza delle "diverse abilità" di ciascuno, animale compreso; • migliorare le proprie competenze cinestesiche; • affinare le capacità di ascolto, osservazione, interpretazione e comprensione; • operare raffronti con il mondo animale, ricercando similarità e differenze; • incrementare la regolazione emotiva attraverso la comprensione e la gestione delle emozioni; • stimolare la corretta gestione degli impulsi; • migliorare l'espressività verbale e la comunicazione non verbale; • sperimentare le capacità di comprensione, comunicazione e gestione degli animali coinvolti, implementando il proprio; • senso di autoefficacia e di autostima.

**Contenuti e organizzazione:** gli animali coinvolti con opportuna preparazione e costante monitoraggio dello stato di benessere ed equilibrio psico-comportamentale, si prestano ad essere coinvolti in numerose attività di relazione e con varie tipologie di utenza. Nell'intervento con gli animali è possibile riconoscere una prima fase più strutturata, dove la relazione tra l'utente e l'animale viene guidata dall'operatore, una seconda fase in cui può nascere uno scambio più spontaneo tra animale e bambino/ragazzo.

Gli incontri, con cadenza settimanale hanno l'obiettivo, attraverso la continuità, di strutturare una relazione con l'animale coinvolto valorizzando il benessere personale e di gruppo. Il percorso prevede una fase preliminare per valutare il taglio da apportare al percorso sulla base delle specifiche esigenze dei bambini/ragazzi coinvolti.

Gli incontri avranno una struttura di base che prevede una fase di apertura-acco-

glienza e una fase conclusiva, di raccolta del vissuto.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** gli incontri avranno durata di 1,30 o 2 ore per massimo 10 incontri e in base al numero dei bambini/ragazzi coinvolti sarà possibile organizzare più turni nell'arco della giornata.

**Risorse impiegate:** animali dell'associazione e giardino della scuola

**Costo:** 25 euro/ora per operatore al quale vanno aggiunti 20 euro di trasporto al giorno. Il numero degli operatori varia in base al numero dei bambini.

## GITA SCOLASTICA, EDUCARE ALLA RELAZIONE BAMBINO-ANIMALE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** con la zooantropologia, disciplina che si avvale del contributo della psicologia, dell'etologia, della pedagogia, dell'antropologia e studia la relazione tra l'essere umano e gli animali ci si pone come obiettivo la valorizzazione della relazione tra animale e bambino. L'animale ha un canale preferenziale per sollevare la curiosità e il desiderio di entrare in relazione; la comunicazione con un animale è inclusiva perché non avviene con l'uso della parola, riguarda tutti, anche chi timidamente non riesce ad esprimersi o chi ha un deficit del linguaggio, essendo una comunicazione di natura semplice il tema di questa appartiene a tutti. Gli animali coinvolti nelle attività, sono controllati da un punto di vista igienico-sanitario e adeguatamente preparati per l'attività didattica e assistenziale. Inoltre sono seguiti in ogni momento dell'incontro da operatori adeguatamente formati.

**Obiettivi:** facendo leva sulla naturale attrazione che i bambini provano nei confronti degli animali, con i progetti di zooantropo-

logia didattica si forniscono delle esperienze e delle conoscenze in grado di stimolare empatia, senso di responsabilità, interesse per la diversità, autostima, regolazione emotiva e degli impulsi.

**Contenuti e organizzazione:** Cerchio del benvenuto • Merenda a carico degli alunni • Attività referenziale – come avvicinarsi al pony, all'asino – giochi di zoomimesi per calarsi nella comunicazione non verbale degli amici a 4 zampe • I bambini suddivisi in due gruppi si alternano in: attività di relazione con pony, asino e cavallo attraverso conoscenza, cura, carezze e coccole • Pranzo al sacco a carico della scuola/Papere per gli amici a 4 zampe – tutti i bambini possono preparare una gustosa pappa da offrire ai nuovi amici per salutarli • Cerchio di chiusura e saluti.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** una giornata dalle 9.30 alle 15.00

**Risorse impiegate:** operatori dell'associazione Clippete Cloppete, struttura Villaggio Lakota, animali.

**Costo:** 10 euro a bambino

## EDUCARE ALLA RELAZIONE BAMBINO-ANIMALE, "TO' C'E UN ASINELLO NEL GIARDINO DELLA SCUOLA"

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La Zooantropologia Didattica o Pet Education si pone come obiettivo la valorizzazione della relazione tra animale e bambino. Facendo leva sulla naturale attrazione che i bambini provano nei confronti degli animali, i nostri progetti di zooantropologia didattica cercano di fornire delle esperienze e delle conoscenze in grado di stimolare empatia, senso di responsabilità, interesse per la diversità, autostima, regolazione emotiva e degli impulsi. L'animale ha un canale preferenziale

per sollevare la curiosità e il desiderio di entrare in relazione; la comunicazione con un animale è inclusiva perché non avviene con l'uso della parola, perciò riguarda tutti, anche chi timidamente non riesce ad esprimersi o chi ha un deficit del linguaggio. Inoltre, essendo una comunicazione di natura semplice il tema di questa appartiene a tutti: grandi, piccoli o con bisogni speciali.

**Obiettivi:** Conoscere gli Animali del progetto, scoprendone colori, odori, forme e modalità comunicative nuove • Affinare un'uso integrato dei sensi • Aprirsi alla conoscenza e all'apprezzamento della diversità intesa come multiformità e diversità dell'essere • Sperimentare la diversità nel gruppo come ricchezza • Sperimentare la cura verso l'altro e il benessere che ne deriva • Scoprire nuove modalità e strategia di approcciarsi ad un'esperienza "problem solving" • Affinare le competenze pro sociali e scoprire modalità efficaci di relazionarsi con l'animale e con il gruppo

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede un totale di 4 incontri con I nostri asini: MIRANDA e STELLINA. L'asino è un animale che presenta sviluppate caratteristiche di riflessività, lentezza, tranquillità, prudenza, sicurezza e fermezza, dolcezza, estrema socievolezza. Durante ogni incontro verrà proposta una differente attività. Primo incontro: Cura e coccole  
Secondo incontro: Cibo  
Terzo incontro: Conduzione  
Quarto incontro: Giro in sella

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il progetto può essere attivato per un minimo di 15 bambini che verranno suddivisi in piccoli gruppi. Ogni incontro avrà una durata di 2 ore totali da suddividere fra i vari gruppi di bambini.

**Risorse impiegate:** operatori zooantropologici e asini

**Costo:** 35 euro a bambino, il progetto si può attivare con un numero minimo di 15 bambini.

### Soggetto proponente:

Associazione Sportivo Dilettantistica  
Clippete Cloppete

### Referente / contatti:

Mazzanti Monia

Via Fiume Montone Abbandonato, 369/A

Cell. 3881169404

Email: clippetecloppeteasd@gmail.com

## SPORT SALUTE E BENESSERE PER TUTT\*

### MARINANDO SBARCA A SCUOLA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** insegnare agli alunni i primi rudimenti della navigazione a vela, rispetto ambientale. Forme d'inquinamento marittimo e soluzioni: Orientamento con utilizzo di strumenti di navigazione: Laboratori di manualità (costruire una bussola – Una piccola imbarcazione – imparare nodi marinari – ripiegamento e giochi con le vele). Trasmettere il senso del lavoro di gruppo e l'importanza della collaborazione

**Obiettivi:** sensibilizzare gli studenti alle peculiarità e al rispetto del territorio in cui vivono; Creare fin dall'infanzia, una cultura di solidarietà e consapevolezza verso le "diversità"; Arricchire gli studenti di nuove nozioni, anche se solo essenziali, da spendere in futuro, nello sport o in qualsiasi altra attività legata alla navigazione a vela; Sviluppo dell'autonomia nel rispetto di sé e degli altri; Condivisione delle esperienze vissute.

**Contenuti e organizzazione:** Il mare. Il vento. Storia. Geografia. Tecniche manuali. La barca a vela.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** in funzione all'avanzamento dei programmi scolastici. Sviluppo in 3 incontri di 2 ore per classe secondo le tematiche scelte dell'insegnante.

**Risorse impiegate:** materiale e personale fornito dall'Associazione.

**Costo:** 5 euro per alunno/a

### Soggetto proponente:

Associazione Marinando Ravenna ODV

### Referente / contatti:

Sante Ghirardi

Via Sansovino, 57

Cell. 339 801688

Email: ghirardi@marinando.ra.it

## VIAGGIO DALL'IO AL NOI CON HUNDERTWASSER

### Scuole dell'Infanzia

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** questo percorso si ispira a tutti i viaggi e a tutte le avventure, reali o metaforiche, che gli individui di ogni età sono chiamati a compiere per conoscere sé stessi e muovere passi nel mondo sempre più sensibili e consapevoli. All'interno del progetto viaggeremo quindi incontrando e scoprendo "i corpi", "le pelli" che abitiamo secondo il pensiero e le teorie dell'artista filosofo e architetto Friederich Hundertwasser. Partiremo da noi stessi, dal "così vicino", dal centro della voce parlante e del pensiero pensante, per viaggiare oltre i noi stessi attraverso le diverse realtà, nelle differenti pelli che abitiamo, simultaneamente, nel quotidiano svolgersi della vita. Durante il viaggio verranno impiegate attività manipolative ed interpretative per cercare tra di esse le inclinazioni e passioni che suggeriscono tracce di percorso per affrontare il viaggio per "diventare grandi".

**Obiettivi:** • conoscere la Teoria delle 5 Pelli di Hundertwasser. • attraverso la "Teoria delle 5 Pelli" trovare una collocazione dell'individuo che si relaziona con se stesso, i propri simili e ciò che lo circonda. • sperimentare il non convenzionale in favore dell'identità personale. • conoscere l'importanza ed il valore della diversità. • conoscere nuovi linguaggi espressivi.

**Contenuti e organizzazione:** Il filo conduttore di questo viaggio e delle esperienze sarà la Teoria delle 5 Pelli di Hundertwasser che percorreremo attraversando la loro scoperta.

1. Forma e funzione dell'epidermide e del concetto stesso di pelle.
2. Come i nostri abiti parlano di noi.
3. Le abitazioni che rappresentano i propri inquilini: ecologia, architettura e decorazio-

ne. Qualità della relazione col contesto.

4. I tre regni naturali: vegetale, minerale e animale.

5. L'Universo come ambiente globale, l'importanza dell'ecologia per l'umanità

**Destinatari:** scuole dell'infanzia - Nelle scuole dell'infanzia l'età prevista è di 5 anni, ed è consigliabile prevedere gli incontri su gruppi da 5 a 8 bambini/e

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Sette incontri per gruppi da 5 a 8 bambini/e della durata di 1 ora ciascuno

**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieiste/educatrici ambientali, animatrici dell'Associazione ARUNA APS.

Negli incontri dedicati, collaborazioni con: Associazione Clippete Cloppete, specializzata in I.A.A. - Sartoria Creativa Emotiva "La Cuciria"

**Costo:** 60 euro bambino/a per tutti e 7 gli incontri, minimo 10 partecipanti di 5 anni

### Scuole Primarie

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Questo percorso si ispira a tutti i viaggi e a tutte le avventure, reali o metaforiche, che gli individui di ogni età sono chiamati a compiere per conoscere sé stessi e muovere passi nel mondo sempre più sensibili e consapevoli. All'interno del progetto viaggeremo quindi incontrando e scoprendo "i corpi", "le pelli" che abitiamo secondo il pensiero e le teorie dell'artista filosofo e architetto Friederich Hundertwasser. Partiremo da noi stessi, dal "così vicino", dal centro della voce parlante e del pensiero pensante, per viaggiare oltre i noi stessi attraverso le diverse realtà, nelle differenti pelli che abitiamo, simultaneamente, nel quotidiano svolgersi della vita. Durante il viaggio verranno impiegate attività manipolative ed interpretative per cercare tra di esse le inclinazioni e passioni che sugge-

riscono tracce di percorso per affrontare il viaggio per “diventare grandi”.

**Obiettivi:** Conoscere la Teoria delle 5 Pelli di Hundertwasser. • Attraverso la “Teoria delle 5 Pelli” trovare una collocazione dell’individuo che si relaziona con se stesso, i propri simili e ciò che lo circonda. • Sperimentare il non convenzionale in favore dell’identità personale. • Conoscere l’importanza ed il valore della diversità. • Conoscere nuovi linguaggi espressivi.

**Contenuti e organizzazione:** Il filo conduttore di questo viaggio e delle esperienze sarà la Teoria delle 5 Pelli di Hundertwasser che percorreremo attraversando la loro scoperta.

1. Forma e funzione dell’epidermide e del concetto stesso di pelle.
2. Come i nostri abiti parlano di noi.
3. Le abitazioni che rappresentano i propri inquilini: ecologia, architettura e decorazione. Qualità della relazione col contesto.
4. Identità: Famiglia, Ambiente circostate, altri esseri viventi
5. Ecologia della Terra e Universo come ambiente globale, l’importanza dell’ecologia per l’umanità

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell’Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS

**Costo:** 900,00 euro complessivi per il gruppo classe

**Soggetto proponente:** Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS

## QUI DENTRO, ALLA RICERCA DI SEMI DI FELICITÀ

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** “Qui dentro” è un percorso in esplorazione del cervello che cerca di offrire strumenti e conoscenze per

esperienze più sane e consapevoli con le risorse che abbiamo a disposizione per una migliore qualità della vita interiore e di relazione sociale.

Importante è il ruolo della presenza mentale nella riduzione dello stress, dell’ansia e delle ostilità, che favorisce il benessere, la pace, il senso di sicurezza e la gioia. È importante che tra i molteplici elementi che concorrono all’educare, sia presente un adeguato sviluppo della stabilità emotiva e della tolleranza sociale. La presenza mentale e la consapevolezza sono uno strumento straordinario per sviluppare nei bambini/e la capacità di promuovere la pace in sé stessi.

Noi siamo tutto quello che abbiamo imparato. Siamo quello che ricordiamo. Siamo la nostra memoria. Il tutto si illumina e le azioni che compiamo sono frutto di tutto questo.

**Obiettivi:** • capire come funziona il nostro cervello; • proporre un modo semplice, empatico di stare insieme; • l’importanza della comunicazione “sottile” non verbale; • portare la luce dell’attenzione nei nostri gesti.

**Contenuti e organizzazione:** Come si muovono e si sviluppano in noi la comprensione, la condivisione e l’empatia oppure la capacità di collaborare o fare opposizione? Esperimenti e attività laboratoriali volte a comprendere il tipo di attività cerebrale e mentale che anticipa (di qualche milionesimo di secondo) i nostri comportamenti. Ci dedicheremo quindi ad incontrare e capire alcuni funzionamenti del nostro cervello cercando di comprendere, un po’ meglio, il corpo, la mente ed il mondo straordinario in cui abitiamo. Gli incontri si svilupperanno secondo questi argomenti:

1. Presentazione della campana tibetana. Preparazione della Mappa del Percorso (laboratorio manuale). Chi comanda ME? Esplorazioni della mente ed azioni consapevoli.
2. Chi sono IO? Il corpo è mio, le sensazioni sono mie, questa storia è mia.

3. IO e gli ALTRI. Relazione, empatia, neuroni specchio.
4. Cervelli diversi, interazioni possibili con cervelli che funzionano in un altro modo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Quattro incontri di due ore ciascuno

**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS

**Costo:** 500,00 euro complessivi per il gruppo classe

**Soggetto proponente:**

Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS

**Referente / contatti:**

*Michela, Nati*

Cell. 333 9200589

Email: [michela@aruna.it](mailto:michela@aruna.it) - [www.aruna.it](http://www.aruna.it)

Facebook e Instagram "Associazione ARUNA

Email: [stefania.ceretti@camst.it](mailto:stefania.ceretti@camst.it)

**Note:** L'Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS è nata per condividere il piacere della scoperta e dell'esplorazione di questi tre affascinanti sfere di manifestazione e delle loro interconnessioni: arte uomo e natura. È attiva nel territorio della provincia di Ravenna dal 2008, in particolare si occupa di organizzare e realizzare percorsi di educazione ambientale, artistica e di sviluppo delle potenzialità e dei talenti dedicati ai bambini/e e ragazzi/e. Condivide le metodologie utilizzate dall'Associazione attraverso percorsi formativi per operatori del settore. Ha come Mission il lavorare per un contesto sociale e relazionale di maggior coinvolgimento della comunità, in cui tutti (bambini, ragazzi, adulti e anziani) si occupano e preoccupano del bene e del benessere comune. Il personale ha esperienza e formazione professionale specializzate, ma anche formazione per esperienze personali in linea con le proposte.

## SPORT SALUTE E BENESSERE PER TUTT\*

### IL BUONO CHE C'È Viaggio di scoperta del territorio attraverso i suoi prodotti

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** viaggio di scoperta del territorio attraverso i suoi prodotti è l'occasione per diffondere la conoscenza del territorio in cui i ragazzi vivono in termini di filiera, produzioni locali, storia e tradizione e per diffondere la consapevolezza che dalle proprie scelte dipende il futuro delle risorse e dell'ambiente, con l'acquisizione di competenze traducibili in seguito in comportamenti più consapevoli e responsabili. Il progetto è promosso da Commercianti Indipendenti Associati Soc.Coop.-associata Conad ed è quest'anno alla sua VI edizione.

**Obiettivi:** Il progetto di propone di pro-

muovere un rapporto equilibrato con il cibo, nella consapevolezza del ruolo che il cibo ha sullo stato di benessere personale; educare al gusto e alla conoscenza dei prodotti, stimolando gli alunni ad approfondire la propria cultura alimentare nei confronti della filiera produttiva e delle produzioni locali e di qualità, quelle a km 0, e quelle legate alle tradizioni culturali del territorio; promuovere il consumo critico e consapevole e il recupero delle risorse, con la conseguente riduzione degli sprechi; stimolare una riflessione in merito all'acquisto di prodotti con imballaggio ridotto e facilmente differenziabile, rafforzare le competenze trasversali fondamentali per il raggiungimento di tutti gli obiettivi dello sviluppo sostenibile

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto

di proporre di promuovere un rapporto equilibrato con il cibo, nella consapevolezza del ruolo che il cibo ha sullo stato di benessere personale; educare al gusto e alla conoscenza dei prodotti, stimolando gli alunni ad approfondire la propria cultura alimentare nei confronti della filiera produttiva e delle produzioni locali e di qualità, quelle a Km 0, e quelle legate alle tradizioni culturali del territorio; promuovere il consumo critico e consapevole e il recupero delle risorse, con la conseguente riduzione degli sprechi; stimolare una riflessione in merito all'acquisto di prodotti con imballaggio ridotto e facilmente differenziabile, rafforzare le competenze trasversali fondamentali per il raggiungimento di tutti gli obiettivi dello sviluppo sostenibile.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto si articola in 3 incontri, due appuntamenti in classe ed una uscita didattica (a classi singole o appaiate) presso uno dei punti vendita Conad più vicini alla scuola.

Nel primo incontro gli alunni acquisiranno nozioni sui prodotti a Km 0, di qualità, biologici, ecc. ma anche sulle corrette abitudini alimentari e sull'importanza della lettura dell'etichetta, come strumento per reperire tutte le informazioni utili al consumatore. L'uscita didattica sarà l'occasione per mettere a frutto quanto imparato, attraverso una simulazione di spesa in cui gli alunni andranno a scegliere i prodotti in maniera consapevole, al fine di realizzare una ricetta sostenibile.

Nel terzo incontro le classi, con l'aiuto dell'educatore e dei docenti, creeranno un elaborato finale con materiali di recupero e non, rielaborando l'esperienza di spesa e mettendo in evidenza le tematiche che più li hanno colpiti durante la visita guidata al punto vendita.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Scuola secondaria di 1° grado e Classi III, IV e V di scuola primaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** il percorso è strutturato in 2 incontri in classe della durata di 2 ore ciascuno, intervallati da una uscita didattica di 1 ora presso un punto vendita Conad vicino alla scuola

**Risorse impiegate:** 1/2 educatore ambientale a incontro

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Commercianti Indipendenti Associati Soc. Coop.-associata Conad.

**Referente / contatti:**

*Beatrice Biguzzi*

Via Levico 4 Cervia (RA)

Tel. 335 1746791

Email: [beatrice.biguzzi@atlantide.net](mailto:beatrice.biguzzi@atlantide.net)

**Note:** il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop.Sociale p.a

## PAESAGGI DI PREVENZIONE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Programma per favorire l'acquisizione di sane abitudini di vita e atteggiamenti di promozione del benessere personale con modalità di lavoro interattive, rivolto ai docenti e agli alunni della Scuola Secondaria di I grado. I temi trattati sono quelli del progetto ministeriale "Guadagnare Salute": fumo alimentazione, alcol, attività fisica e benessere emotivo. I docenti utilizzano lavori a piccolo gruppo con modalità di cooperative learning e didattica interattiva per stimolare la partecipazione e il coinvolgimento di tutti gli studenti. Il docente ha il ruolo di facilitatore della comunicazione, stimola il confronto per aumentare lo spirito critico degli alunni e renderli maggiormente consapevoli e responsabili. Le attività laboratoriali, basate sull'evidenza scientifica si propongono di fornire informazioni, aumentare la consapevolezza e lo spirito critico per fare scelte di salute consapevoli.

**Obiettivi:** • Promuovere il benessere personale a scuola, valorizzando la scuola come fattore protettivo per la salute • Favorire l'acquisizione di sani stili di vita per quanto riguarda i temi di Guadagnare Salute: fumo, alcol, attività fisica, alimentazione e benessere emotivo • Favorire la promozione del benessere personale attraverso la cura di sé • Aumentare negli studenti la capacità di analisi critica e decisionale

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede la costituzione di un gruppo di lavoro con il coinvolgimento dei vari attori della comunità scolastica, personale docente e non docente, genitori, studenti, oltre a personale dell'Azienda USL della Romagna e enti partner (IOR e Litt). Prevede l'adesione dei vari consigli di classe al progetto con il coinvolgimento di più insegnanti per ciascuna classe (area lin-

guistica, espressiva, logico-matematica). Per approfondire le varie tematiche lo IOR mette a disposizione, delle classi che ne fanno richiesta, laboratori scientifici di approfondimento sulle tematiche fumo, alcol e alimentazione.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Durata variabile da un minimo di 12 ore a un massimo di 30 ore in funzione dell'organizzazione della scuola

**Risorse impiegate:** Operatori AUSL Romagna, operatori dello IOR

**Gratuito**

**Note:** Il progetto è supportato da un corso di formazione per insegnanti vedi pag. 291.

## INFANZIA A COLORI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Programma per favorire l'acquisizione di sane abitudini di vita e atteggiamenti personali di promozione del benessere con modalità di lavoro interattive, coinvolgenti e adeguate all'età dei bambini della scuola dell'Infanzia e Primaria. I temi trattati sono quelli del progetto ministeriale "Guadagnare Salute": fumo alimentazione, alcol e attività fisica.

**Obiettivi:** • Sviluppare nei bambini la simbologia e l'immaginario idonei a costruire atteggiamenti di salute • Aiutare i bambini ad apprezzare il piacere dell'aria pulita e il benessere legato a respirare in un ambiente libero da inquinanti • Sensibilizzare i genitori sui danni da fumo passivo • Promuovere il consumo di frutta e verdura anche come spuntino e limitare il consumo di bevande zuccherate e gassate • Sensibilizzare i genitori sui danni di un consumo precoce di alcol • Favorire in ogni occasione possibile il naturale bisogno di muoversi dei bambini, riducendo i momenti di inattività.



**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede la costituzione di un gruppo di lavoro rappresentativo della comunità scolastica e delle agenzie che, nel territorio, lavorano per la promozione della salute (azienda USL, IOR, LILT), l'adesione al progetto dei vari consigli di classe, la formazione per i docenti aderenti che co-progettano le azioni del percorso e lo realizzano con gli alunni. L'Istituto Oncologico Romagnolo (IOR), a supporto delle azioni del percorso, fornisce l'opportunità di laboratori ludico-didattici per approfondire le varie tematiche affrontate: laboratorio sull'aria e la respirazione, laboratorio sulla promozione del consumo di frutta e verdura, laboratorio frutta e verdura e i sensi, laboratorio sulla promozione di pause attive. Sono previsti laboratori di cucina, rivolti ai genitori.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Varia a seconda della organizzazione concordata con la scuola (minimo 12 ore, massimo 30 ore)

**Risorse impiegate:** Insegnanti, operatori

Ausl, operatori Istituto Oncologico Romagnolo  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Ausl Romagna e Istituto Oncologico Romagnolo

**Referente / contatti:**

*Claudia Monti*

Istituto Oncologico Romagnolo

sede di Ravenna

Cell. 320 0843513

Email: c.monti@ior-romagna.it

**Note:** gli insegnanti utilizzano con i bambini gli strumenti, condivisi nella formazione, attraverso una didattica interattiva che valorizza il linguaggio emozionale, la relazione tra cibo e corpo, il potenziamento delle life skills, esperienze di scrittura creativa e laboratori espressivi, l'utilizzo della fiaba e della drammatizzazione, attività di rilassamento e immaginazione guidata. Sono disponibili attività laboratoriali sia per genitori che per alunni.

Il progetto è supportato da un corso di formazione per insegnanti vedi pag. 291.

## ACCOMPAGNAMOLI IN BICIBUS

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** FIAB Ravenna vuole promuovere il Bike To School individuando per ciascun Istituto Comprensivo i possibili percorsi casa scuola, formando i genitori/nonni volontari su come condurre i ragazzi lungo il tragitto e consigliando l'attrezzatura ideale per la fruizione del BICIBUS.

**Obiettivi:** L'obiettivo è di accrescere il numero dei ragazzi che raggiungono la scuola e ritornano a casa in bicicletta in sicurezza, promuovendo così un corretto stile di vita, accrescendo le occasioni affinché i ragazzi acquistino autonomia nei propri contesti di vita quotidiana; accrescano la consapevolezza della positività della scelta della mobilità sostenibile e dei suoi benefici effetti sul singolo e sulla collettività: meno traffico, meno inquinamento, più salute. Il prosieguo dell'attività resta a carico dei genitori del singolo Istituto, con l'individuazione di una figura di riferimento, anche tra i ragazzi.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede due incontri con i genitori di un'ora e mezza ciascuno, al di fuori dell'orario scolastico (18:00 - 19:30).

Il primo incontro verte su come individuare i percorsi possibili e l'attrezzatura ideale per il BICIBUS. Il secondo incontro illustra come si guida un gruppo. Al termine prova pratica.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - IV-V elementare; I-II-III media

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

FIAB Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta - Ravenna

**Referente / contatti:**

FIAB Ravenna  
fiabravenna@gmail.com con Oggetto: 1 - Progetto BICIBUS

## LA BICI PER IL CODICE DELLA STRADA: "IMPARO LE REGOLE"

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Proponiamo un approccio ludico alla conoscenza delle modalità dell'uso della bicicletta nel rispetto del codice della strada per insegnare in modo semplice e divertente i segnali stradali e le regole: marciapiede, carreggiata, corsia di marcia, pista ciclabile e pedonale, ecc.

**Obiettivi:** L'obiettivo è di aiutare a conoscere e fare proprie le regole della strada e a rispettarle, perché questo significa avere a cuore la propria incolumità e quella delle altre persone che si muovono lungo le nostre strade.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede tre incontri da 1 ora ciascuno in orario scolastico, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli)

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - IV-V elementare; I-II-III media

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Costo:** 4,00 euro per studente

**Soggetto proponente:**

FIAB Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta - Ravenna

**Referente / contatti:**

fiabravenna@gmail.com con Oggetto: 2 - Imparo le regole

## VADO IN BICI SICURO PERCHÉ LA CONOSCO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Con questo progetto intendiamo insegnare la piccola riparazione della propria bicicletta e fornire le nozioni più semplici delle tecniche di guida in bicicletta. Esercitazioni sulle attività tecniche di base: bilanciamento dei pesi, frenata ottimale, comportamenti in salita e in discesa, i rapporti. Esempi pratici sull'esatta postura in sella, la gestualità e lo spirito di osservazione.

**Obiettivi:** L'obiettivo è di insegnare alle ragazze e ai ragazzi la manutenzione ordinaria della propria bicicletta (gonfiaggio pneumatici, pulizia) e provvedere in autonomia ai piccoli interventi di riparazione come la sostituzione di una camera d'aria o l'utilizzo del fast in caso di foratura. Negli incontri al di fuori dell'orario scolastico l'intenzione è anche quella di favorire l'inclusione.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede tre incontri da 1 ora ciascuno in orario scolastico con esercitazioni pratiche e con l'utilizzo della Bici-officina didattica mobile di FIAB Ravenna; progetto di inclusione in orario extrascolastico 2 incontri da 1 ora ciascuno.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - IV-V elementare; I-II-III media

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Costo:** 4,00 euro per studente

### Soggetto proponente:

FIAB Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta - Ravenna

### Referente / contatti:

FIAB Ravenna

fiabravenna@gmail.com con Oggetto: 3 - Vado in giro sicuro

## LA BICI CHE VORREI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Proponiamo un focus sull'importanza delle dotazioni di sicurezza della bicicletta che si conclude con un concorso di pittura a tecnica libera con premio finale consistente in bicicletta sponsorizzata FIAB Ravenna e la pubblicazione dei disegni nei canali social di FIAB. (numero minimo di partecipanti: 125 alunni per Istituto)

**Obiettivi:** L'obiettivo del progetto è di stimolare attraverso l'espressione della creatività la consapevolezza dell'importanza delle dotazioni di sicurezza della bicicletta: freni, luci, casco. Guida all'acquisto consapevole della bicicletta e dotazioni di bordo.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede un incontro da 1 ora ciascuno in orario scolastico più i tempi a casa per la realizzazione dell'opera

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - IV-V elementare; I-II-III media

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Costo:** 2,00 euro per studente

### Soggetto proponente:

FIAB Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta - Ravenna

### Referente / contatti:

FIAB Ravenna

fiabravenna@gmail.com con Oggetto: 4 - La bici che vorrei

## UN SORRISO IN BARCA A VELA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'idea nasce da Giada, un'adolescente affetta da una disabilità grave, per proporre sul territorio ravennate uno spazio dedicato alla valorizzazione e l'inclusione dei bisogni delle famiglie che vivono situazioni di gravi difficoltà e disagio. Anche un persona sulla sedia a rotelle deve poter accedere a qualsiasi spazio o ambiente, poter vivere momenti di serenità, spensieratezza e creare una catena di inclusione. Tutto questo sarà possibile grazie alla preziosa collaborazione dell'equipaggio "Futura All Sailing 2.0"

**Obiettivi:** Con questo progetto auspichiamo di creare una rete di relazione e promuovere iniziative e attività sia a livello individuale che di gruppo.

**Contenuti e organizzazione:** Area di intervento: sociale/inclusione per persone diversamente abili, normodotate e le loro famiglie.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2-3 incontri

**Risorse impiegate:** volontari

**Gratuito**

## CREIAMO IL MONDO CON LA FANTASIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto consiste

nello svolgere laboratori creativi dedicati ai più piccoli. La parola laboratorio ci evoca un luogo tutt'altro che virtuale, all'interno del quale ci si immerge in una realtà ricca di materiali e sostanze, dove si impiegano tutti i cinque sensi ma si usano soprattutto le mani.

**Obiettivi:** Il bambino ha l'opportunità di trovare ispirazione, concentrazione ed esternare le proprie emozioni e la propria fantasia attraverso le attività svolte.

**Contenuti e organizzazione:** Area di intervento: sociale/inclusione per bambini diversamente abili e normodotati. Il laboratorio permette di acquisire diverse autonomie e fare pratica: manipolare, costruire, assemblare, incollare o tagliare; adoperare le mani servendosi di materiali riciclati e oggetti naturali recuperati, per poi creare piccoli capolavori; si possono piantumare piante o fiori.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2/3 incontri

**Risorse impiegate:** volontari

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Il sorriso di Giada onlus - Associazione di volontariato

**Referente / contatti:**

Pamela Zingale

Via Sansovino, 57

Cell. 3490550682

Email: [ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com](mailto:ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com)

## STILI DI VITA E BUONE ABITUDINI ALIMENTARI

**Attività:** in presenza / online

**Obiettivi:** Promuovere e diffondere la conoscenza dei corretti stili alimentari attraverso la divulgazione dei principi base dell'alimentazione, favorire la conoscenza dei prodotti, con particolare attenzione alla filiera agroalimentare del territorio e di trasformazione, innovazione tecnologica delle attrezzature produttive e le qualità del processo produttivo, sensibilizzare al consumo consapevole attraverso la diffusione di buone pratiche per rispettare l'ambiente ed evitare gli sprechi, valorizzare i prodotti della tradizione locali e della dieta mediterranea e favorire la socializzazione di diverse culture culinarie.

**Contenuti e organizzazione:** Informazione e sensibilizzazione delle famiglie sugli obiettivi del progetto • Indagine sulle abitudini dei bambini/e: condurre i bambini giocando, guardando, annusando, manipolando e assaggiando, per scoprire il piacere di conoscere gusti diversi. • Prepa-

razione di ricette nei laboratori di cucina. • Introduzione del menù scolastico di almeno una preparazione/ricetta elaborata dai bambini • Incontro con i genitori ed insegnanti tenuto da un esterno nutrizionista.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia statale e primarie. Ogni anno a rotazione saranno coinvolte circa 15 classi.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da definire

**Risorse impiegate:** professionisti/e

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Servizio Diritto allo Studio del Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Silvia Pasi*

Tel. 0544 482591

*Romina Rani*

Impresa CAMST Soc. Coop. a r.l di Villanova di Castenaso (BO)

Tel. 0544 509825

Email: romina.rani@camst.it



SCIENZA... “DIVINA”

## ARCOBALENI E CICLONI. La scienza della Divina Commedia Laboratorio per Dante 700

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Uno laboratorio originale e divertente che, con fantasia, ironia, poesia si propone di approcciarsi al testo di Dante da una prospettiva inedita, prendendolo per gioco "sul serio": come sarebbe immaginare che la nostra realtà fosse proprio quella dipinta da Dante? Quali leggi fisiche e fenomeni naturali sono realmente descritti nel testo fra le creature di finzione? Come risulta la rappresentazione dell'essere umano, della società?

Attraverso la potente tecnica narrativa dello straniamento i bambini sono invitati a cambiare punto di vista immedesimandosi in scienziati del futuro alle prese con la Divina Commedia, alla ricerca dei fenomeni fisici e scientifici descritti da Dante nel testo, con poesia ma anche con precisione scientifica. Arte, scienza e poesia dialogheranno insieme.

**Obiettivi:** Obiettivo principale è offrire unapproccio al testo dantesco originale e inedito scoprendo lo stretto rapporto di Dante con la scienza e la tecnica individuando e analizzando in modo anche giocoso e coinvolgente alcuni fenomeni fisici descritti da Dante: terremoti, arcobaleni, cicloni,... Metteremo così in luce il rapporto tra arte e scienza nell'ottica di una multidisciplinarietà e dello sviluppo di un pensiero laterale.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni incontro sarà introdotto da un episodio narrativo coinvolgente che porterà l'attenzione su un brano particolare della Divina Commedia, attraverso gli strumenti espressivi propri del teatro di figura (marionette, burattini, ombre...). I bambini interpreteranno quindi il ruolo di scienziati futuristici e interagi-

ranno con il robot Moka (una marionetta di latta) insieme a cui ragioneranno sul testo caccia dei fenomeni fisici descritti che saranno infine spiegati alla luce della scienza moderna. Il percorso può essere anche svolto online.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 incontri da 1 ora

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

## DANTE 3021 La scienza della Divina Commedia Spettacolo Interattivo

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Moka e Hertz sono due buffi alieni robotici in viaggio esplorativo: si occupano di archeologia spaziotemporale e hanno una passione in particolare per tutti i reperti che provengono da quello strambo, lontano, pianeta Terra, l'unico che proprio non riescono a inquadrare.

Tra un battibecco e l'altro i due oggi sono sovraccitati: hanno fra le mani qualcosa di davvero prezioso. Frammenti di carta rinvenuti nel rudere di una sonda dispersa; si tratta di un testo che sembra descrivere il mondo terrestre in modo estremamente preciso. Un testo citato in molti altri dei documenti a disposizione dei robot ma che fino ad allora mai era stato recuperato per intero... È forse la tanto agognata occasione di capire finalmente i misteri della Terra? L'autore è un certo Dante, un eccellentissimo collega sicuramente, esploratore e scienziato terrestre che descrive fauna e morfologia di diversi ambienti naturali incontrati durante il suo viaggio.

**Obiettivi:** Uno spettacolo originale e divertente che, con fantasia, ironia, poesia si



propone di approcciarsi al testo di Dante da una prospettiva inedita, prendendolo per gioco "sul serio": come sarebbe immaginare che la nostra realtà fosse proprio quella dipinta da Dante? Quali leggi fisiche e fenomeni naturali sono realmente descritti nel testo fra le creature di finzione? Le marionette, oggetti inanimati già intrinsecamente stranianti, si fanno portatrici perfette di questo punto di vista originale e le tecniche visive e immediate proprie del teatro di figura permettono un approccio dinamico, leggero ma profondo, al testo dantesco che, in questo modo, può essere fruito con efficacia anche dal bambino. Prende così vita un esperimento mentale che vuole essere un inno alla creatività umana, alla potenza vivificatrice della mente umana, tra scienza e poesia. Caratteristiche che Dante ha saputo incarnare meglio che mai.

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo interattivo può essere allestito all'interno

degli ambienti scolastici (salone, palestra, cortile,...) e prevede il montaggio di una scenografia. In seguito allo spettacolo è prevista una discussione con i ragazzi sui temi affrontati e un momento di presentazione delle tecniche costruttive usate nella realizzazione delle marionette a filo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** spettacolo 1 h, dibattito 1 h

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago- Ravenna

**Referente / contatti:**

*Dott.ssa Sarah Maria Bonomi*

Cell. 3403109780

Teatro del Drago 3926664211

Email: [compagnia@teatrodeldrago.it](mailto:compagnia@teatrodeldrago.it)





# BIBLIOSCIENZE

## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

### BIBLIOSCIENZE. Percorsi di divulgazione scientifica a scuola

**Attività:** in presenza / online

**Obiettivi:** Obiettivo principale del progetto è il coinvolgimento su tematiche scientifiche e ambientali. Ai ragazzi e alle ragazze che frequenteranno i laboratori verranno innanzitutto forniti gli elementi di base per capire la scienza e distinguerla dalla pseudoscienza; vale a dire, distinguere tra linguaggio emotivo e linguaggio razionale fondato su dati, valutare le fonti e chi può essere considerato esperto e perché, saper riconoscere ciò che viene diffuso in particolare tramite i social network o i blog sul web. Altro obiettivo è quello di dare valore all'uso della biblioteca come fonte di conoscenza e permettere ai ragazzi di riconoscerla come luogo di scambio e di crescita personale e critica. La divulgazione per ragazzi tra scienza e conoscenza individua quale obiettivo principale quello di guidare bambini e ragazzi alla scoperta dell'universo della divulgazione scientifica, storica ed artistica e della letteratura non-fiction per ragazzi.

**Contenuti e organizzazione:** Sono previsti diversi laboratori distribuiti nelle biblioteche del territorio:

Biblioteca Olindo Guerrini, Sant'Alberto  
Biblioteca Manara Valgimigli, Santo Stefano  
Casa Vignuzzi, Ravenna  
Biblioteca Omicini Castiglione di Ravenna  
Biblioteca Ottolenghi Marina di Ravenna  
Biblioteca Fuori Legge, Piangipane  
Sezione Holden Classense, Ravenna

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e mezza/2 ore

**Risorse impiegate:** La divulgazione per ragazzi tra scienza e conoscenza è un progetto del sistema bibliotecario dell'Istituzione Classense promosso in collaborazione con il Multicentro CEAS RA21 del Servizio Ambiente ed Energia del Comune di Ravenna e realizzato da Tecnoscienza ([www.tecnoscienza.it](http://www.tecnoscienza.it))

**Gratuito**

### GIORNATA STEM. L'ISPIRAZIONE NON HA GENERE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratori scientifici per bambine e bambini ragazze e ragazzi

**Contenuti e organizzazione:** 2 Laboratori a cura di Tecnoscienza (1 per ragazze e ragazzi della secondaria di 1° grado, 1 per bambine e bambini della primaria, dalla III classe)

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado,

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 11 febbraio 2022

circa 2 ore per ciascun laboratorio

**Risorse impiegate:** a cura di Tecnoscienza

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Silvia Travaglini*

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 485106

Email: [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

**Note:** si accettano iscrizioni per le classi esclusivamente via mail alla referente in-

dicata nei contatti o direttamente alla mail della biblioteca in cui di svolge il laboratorio. La prenotazione/adesione al laboratorio prevede circa 2 ore di attività e la distribuzione di una bibliografia nonché il prestito presso la biblioteca alla classe o ai singoli. Il prestito collettivo alle classi ha una durata di 60 gg. Se i ragazzi non sono già in possesso della tessera della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino è necessario che l'insegnante scarichi dal sito [www.classense.ra.it/junior/#pof](http://www.classense.ra.it/junior/#pof) un modulo per ogni alunno. I moduli compilati e firmati dai genitori, e accompagnati dalla fotocopia fronte e retro di un documento di identità del genitore che ha firmato (carta di identità, patente, permesso di soggiorno), vanno riconsegnati in biblioteca almeno una settimana prima dello svolgimento dell'attività. Il giorno dell'attività verrà consegnata la tessera ad ogni ragazzo che così potrà effettuare il prestito. L'iscrizione e il prestito sono gratuiti. La partecipazione all'attività è subordinata all'iscrizione dei ragazzi ai servizi bibliotecari

## **Archivio storico comunale: il Fondo Trapani LE ATTIVITÀ IN CITTÀ E CAMPAGNA AI TEMPI DEI NONNI**

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** attraverso le fotografie del Fondo Trapani si mostreranno le varie attività svolte nella città, nella darsena di città e nelle campagne che circondavano Ravenna

**Obiettivi:** mostrare i cambiamenti avvenuti nel nostro territorio dagli anni Venti del Novecento ad oggi

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso consiste nel mostrare le fotografie del Fondo Trapani, spiegare le attività che illustrano e paragonarle a quelle odierne con i mezzi meccanici che si sono evoluti assieme al paesaggio.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso formativo si sviluppa in un tempo che va dai 50 minuti ad 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Le immagini del Fondo **Gratuito**

### **Soggetto proponente:**

Archivio storico comunale Ravenna

### **Referente / contatti:**

*Claudia Foschini*

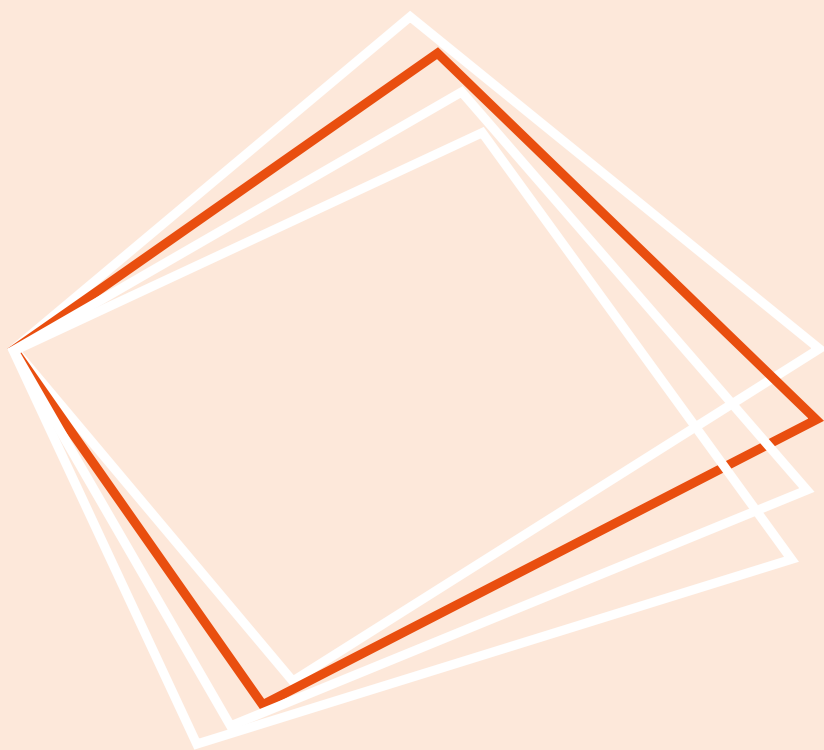
Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482145

Email: [cfoschini@classense.ra.it](mailto:cfoschini@classense.ra.it)



# Arti e Lettera







# Indice

## BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA: ATTIVITÀ, LABORATORI, LETTURE

Centro di Lettura "L'Albero dei Libri":

Bambini, bambine, libri leggere per immaginare, giocare, progettare, fare .....	pag. 178
Istituzione Biblioteca Classense: i progetti .....	» 180
La musica classica non esiste! .....	» 188
Oltre Noi .....	» 189
UNICEF: Parole ed immagini per raccontare i diritti dell'infanzia .....	» 190
Fatabutega:	
• Lettura in musica .....	» 191
• Lettura tra conte, filastrocche e numeri .....	» 191
Asja Laci: In cerca di storie .....	» 192
Casa delle Donne di Ravenna: "Una mattina nella Biblioteca di Sofia" .....	» 193
Centro di documentazione "Reciprocamente": Digital Storytelling .....	» 194

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE:

MAR – Museo d'Arte della Città di Ravenna

• Dante POP .....	pag. 196
• Un Dante...POP .....	» 196
• Un'epopea POP .....	» 196
• Lo sapevi che al MAR .....	» 197
• Visioni & emozioni tra Inferno & Paradiso .....	» 197

Fondazione RavennAntica:

• Antico Porto di Classe .....	» 198
• Classis Ravenna –Museo della città del Territorio .....	» 199
• Le Giornate del Patrimonio .....	» 202
• La.Ra - Laboratori didattici .....	» 205
• MDT - Museo Didattico del Territorio - San Pietro in Campiano .....	» 209

Centro Studi per l'archeologia dell'Adriatico:

• Costruiamo la storia: l'archeologo e i suoi aiutanti .....	» 216
• Vivere a Ravenna: Archeologia da Augusto a Teoderico .....	» 216
Scoprire Dante .....	» 217

MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA

*Per informazioni sull'attività didattica del Museo Nazionale di Ravenna scrivere una e-mail all'indirizzo [drm-ero.musnaz-ra@beniculturali.it](mailto:drm-ero.musnaz-ra@beniculturali.it)*

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

Circo Sotto Sopra: i progetti di circo-teatro .....	pag. 220
I Canterini Romagnoli: Corso di Canto Corale per l'apprendimento delle cante romagnole .....	» 224
EDuc'Arte .....	» 225
Tititom: Subito (presto) musica insieme .....	» 227

## Planetario di Ravenna:

- Disegnare il cielo ..... » 228
- Arte e Astronomia ..... » 228

## Quartetto Fauves:

- Pickapp Radio ..... » 229
- SCLAB ..... » 229

I progetti del Decentramento ..... » 230

Immaginante Laboratorio Museo Itinerante: Quadri animati ..... » 236

Pazzi di Jazz 2022 ..... » 238

## TEATRO PER BAMBINI/E, RAGAZZI/E

Ravenna Teatro: Spettacoli per le scuole ..... pag. 240

Teatro del Drago - Museo la Casa delle Marionette: spettacoli, laboratori, ecc. .... » 249

## ATTIVITÀ PERFORMATIVE / ESPRESSIVE

La Casa delle Culture-Terra Mia:

- Emozioni in Arte ..... pag. 258
- Mama Lingua ..... » 258

## CINEMA E FOTOGRAFIA

Start Cinema Factory:

- Il cinema delle meraviglie: Méliès a colori ..... pag. 260
- Camera School ..... » 261
- Sguardi in Camera: Che selfie sono io? ..... » 262

## BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA: ATTIVITÀ, LABORATORI, LETTURE

## CENTRO DI LETTURA "L'ALBERO DEI LIBRI"

### BAMBINI, BAMBINE E LIBRI: LEGGERE PER IMMAGINARE, GIOCARRE, PROGETTARE, FARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il Centro di Lettura, nato negli anni '90 come servizio di prestito libri gratuito per bambini/e, genitori e scuole comunali, conserva ancora oggi le sue caratteristiche delle origini - gratuità, accessibilità, flessibilità. Da anni è entrato nella Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino, ed è anche uno spazio didattico di supporto alle scuole della fascia 0-11 anni.

Ha come principale finalità la promozione del libro e della lettura per il benessere psicofisico del bambino, sia nel contesto familiare, sia in quello scolastico, in accordo con i progetti nazionali 0-5 anni "Nati per leggere" e "Nati per la musica" ai quali aderisce. Ha sviluppato negli anni varie attività di carattere pedagogico e didattico legate a lettura e libri rivolte alle scuole, alle famiglie, agli insegnanti, nell'intento di suggerire modalità ludiche, creative e coinvolgenti che avvicinino bambini e bambine ai libri e alla lettura.

**Obiettivi:** Promozione della lettura partendo da piccolissimi lettori e piccolissime lettrici, grazie alla mediazione dell'adulto.

**Contenuti e organizzazione:** le seguenti proposte si svolgono al mattino e sono a cura dell'operatrice del Centro. Si organizzano per una sezione/classe per volta su appuntamento e si realizzano nell'arco di 1/2 ore a seconda dell'attività. Alcune di queste si possono combinare fra loro: • Visita guidata del Centro: sale e scaffali, la legenda, i libri, la catalogazio-

ne, il prestito, i servizi. Scoprirete, domandate libere... (da 6 anni, 1 h.)

- Consultazione libera e/o prestito alle scuole (d'infanzia e asili nido, primarie primo ciclo, 1 h.)
- Lettura/e ad alta voce e/o con proiezione di immagini (da 2 anni, 15'-1 h.)
- Narrazione seguita da animazione alla lettura (da 5 anni)
- "Leggere su supporti diversi: dal libro all'app", sperimentale (3-5 anni)
- Laboratorio espressivo o di costruzione legato al libro proposto (da 3 anni, da 1 a 2 h.)\*
- Laboratorio di costruzione del libro (in più incontri, 4-11 anni, 2 h.)\*
- Percorsi di lettura tematici oppure liberi, in sede, o nelle scuole da concordare.

**Destinatari:** Bambini/e e ragazzi/e, familiari, educatori, insegnanti, studenti, sezioni/classi, cittadini.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Orari di apertura Invernale, da settembre a giugno: dal lunedì al venerdì, dalle ore 9 alle 14, per il prestito ad insegnanti e per le sezioni / classi accompagnate da insegnanti, su appuntamento.

**Risorse impiegate:** Operatrice culturale del Centro di Lettura e collaborazioni diverse

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Comune di Ravenna - Centro di Lettura per l'infanzia L'Albero dei Libri

### Referente / contatti:

Stefania Lucca

Via Romolo Conti, 1 - Ravenna

Tel. 0544 482571

Email: [alberodeilibri@comune.ra.it](mailto:alberodeilibri@comune.ra.it)

**Note:** Gli accessi e i progetti sono regolamentati secondo le normative anti Covid vigenti. Eventuali richieste provenienti dalle scuole, che esulano dalle attività proposte dal Centro e/o che prevedano consulenza e/o supporto a progetti specifici nuovi o già avviati, dovranno essere

richiesti preventivamente alla Dirigente della U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili indicativamente entro novembre 2021

\*I materiali necessari alla realizzazione dei laboratori sono forniti dal Centro di lettura e dalle sezioni/classi partecipanti



## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

1. Nati per leggere a scuola
2. Leggere adolescente. il gioco di leggere
3. Leggere adolescente. Assaggi di lettura
4. Biblioteca: istruzioni per l'uso
5. Scoprendo Holden. Oggi la lezione si fa in biblioteca!
6. Leggere con la scuola. Spuntini di lettura
7. Passeggiate tra i chiostrì: visite guidate alla Biblioteca Classense
8. "In su 'l lito di Chiassi". Tesori danteschi nelle biblioteche e negli archivi di Ravenna
9. Visite guidate alla mostra "Distendere la mano a colorare. Dante nelle figure"
10. Libri all'angolo
11. Xanadu
12. Storie avanti. Percorsi di lettura
13. Torneo di poesia dorsale
14. A che gioco giochiamo?
15. Ravenna ieri, oggi... e domani
16. Alle origini del libro moderno

### 1. NATI PER LEGGERE A SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto promuove la lettura ad alta voce per bambine e bambini 0-5 anni e si attiva per promuovere nel territorio la "lettura in famiglia" seguendo le linee dei programmi nazionali Nati per Leggere e Nati per la Musica.

**Contenuti e organizzazione:** La biblioteca offre due diverse tipologie di intervento ai nidi e alle scuole dell'infanzia: a) lettura ad alta voce a scuola con l'ausilio dei volontari NpL in presenza delle famiglie; b) lettura

e formazione ai genitori in occasione degli incontri assembleari organizzati dalle scuole stesse.

**Destinatari:** Tutte le scuole dell'infanzia e i nidi d'infanzia pubblici e privati, gli insegnanti, gli educatori e le famiglie con bambine e i bambini della fascia 0-5 anni.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** a) Lettura ad alta voce a scuola è di circa 1 ora; b) Lettura e formazione ai genitori in assemblea di sezione o scuola (circa 30 minuti).

**Risorse impiegate:** Personale dipendente della Biblioteca e lettori volontari di NpL per le attività di lettura (0-5 anni).

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail.

### 2. LEGGERE ADOLESCENTE. IL GIOCO DI LEGGERE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Una sfida per la classe: indovinare a quale libri appartengono le letture ad alta voce fatte dalle bibliotecarie!

**Obiettivi:** Promuovere letture di storie diverse, suggerendo attraverso il gioco che si legge anche per curiosità e soprattutto per passione.

**Contenuti e organizzazione:** La biblioteca offre alla scuola l'assistenza bibliografica e interventi di lettura, a cura delle bibliotecarie, in biblioteca o in classe con la presentazione e la lettura ad alta voce di alcuni passi tratti dai libri presenti nelle bibliografie selezionate.

**Destinatari:** secondaria di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 1 ora per classe (45 minuti per online)

**Risorse impiegate:** Bibliotecarie dipendenti della Biblioteca Classense, personale dipendente della ditta che ha in appalto i servizi bibliotecari esternalizzati, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale.

**Gratuito**

### 3. LEGGERE ADOLESCENTE. ASSAGGI DI LETTURA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto prevede interventi sulla lettura anche con percorsi tematici specifici. Anche in questo caso, l'ampliamento dell'utilizzo delle biblioteche è obiettivo fondamentale insieme alla diffusione della conoscenza di buone letture dedicate ai ragazzi e alle ragazze.

**Obiettivi:** La biblioteca offre alla scuola l'assistenza bibliografica e interventi di lettura, a cura delle bibliotecarie, in biblioteca o in classe con la presentazione e la lettura ad alta voce di alcuni passi tratti dai libri presenti nelle bibliografie selezionate.

**Contenuti e organizzazione:** Percorsi tematici attivi per l'a.s. 2021-22: • Assaggi di lettura (per tutte le classi) • La biblioteca della legalità (per le classi terze) • Dalla fiaba all'horror e ritorno (per le classi seconde)

**Destinatari:** secondaria di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Circa 1 ora per classe (45 minuti per online)

**Risorse impiegate:** Bibliotecarie dipendenti della Biblioteca Classense, personale dipendente della ditta che ha in appalto i servizi bibliotecari esternalizzati, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale.

**Gratuito**

**Note:** le prenotazioni si effettuano esclusivamente via mail e si accettano solo fino al 15 ottobre 2021. Le attività si svolgono in biblioteca Holden nei giorni da martedì a venerdì (novembre a maggio dalle 9.00 alle 13.00). Gli incontri sono abbinabili al

progetto Scoprirete e la biblioteca digitale. Parte integrante dei percorsi è il prestito dei libri a fine attività. Se i ragazzi non sono già in possesso della tessera della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino è necessario che l'insegnante scarichi dal sito [www.classense.ra.it/junior/#pof](http://www.classense.ra.it/junior/#pof) un modulo per ogni alunno. I moduli compilati e firmati dai genitori, e accompagnati dalla fotocopia fronte e retro di un documento di identità del genitore, vanno riconsegnati in biblioteca almeno una settimana prima dello svolgimento dell'attività. L'iscrizione e il prestito sono gratuiti. La partecipazione all'attività è subordinata all'iscrizione dei ragazzi ai servizi bibliotecari.

### 4. BIBLIOTECA: ISTRUZIONI PER L'USO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto prevede visite guidate in biblioteca finalizzate all'alfabetizzazione all'uso dei servizi bibliotecari. Il Sistema Bibliotecario Urbano, che fa parte della Rete bibliotecaria di Romagna e San Marino, si articola attraverso la rete delle biblioteche decentrate sul territorio. A Ravenna: Casa Vignuzzi – biblioteca ragazzi, Piangipane B. Fuori Legge, S. Alberto B. Guerrini, S. Stefano B. Valgimigli, Castiglione B. Omicini, Marina B. Ottolenghi.

**Obiettivi:** La conoscenza delle biblioteche e dei servizi a disposizione dei ragazzi e delle ragazze, la familiarizzazione con l'ambiente e con i libri.

**Contenuti e organizzazione:** Le biblioteche offrono alle scuole visite guidate, l'assistenza bibliografica anche su richiesta specifica, organizzano incontri con le classi e propongono letture per varie fasce di età. Attivano il prestito collettivo alle classi e alle scuole.

**Destinatari:** infanzia, primaria, secondaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** La visita guidata ha

una durata di circa 1 ora, così come gli incontri con le classi. Il prestito collettivo alle classi ha una durata di 60 gg., considerando di media 1 libro per ogni alunna/o.

**Risorse impiegate:** Bibliotecarie dipendenti dell'Istituzione, bibliotecarie dipendenti della ditta che ha in appalto alcuni servizi bibliotecari e volontari.

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail contattando direttamente la biblioteca in cui si intende effettuare la visita guidata (info e contatti su [www.classense.ra.it](http://www.classense.ra.it)). Nel caso l'insegnante desiderasse distribuire la tessera della biblioteca in occasione della visita, i moduli debitamente compilati e corredati di fotocopia del documento di un genitore/tutore, devono essere consegnati alla biblioteca almeno 1 settimana prima dell'incontro.

## 5. SCOPRENDO HOLDEN. OGGI LA LEZIONE SI FA IN BIBLIOTECA!

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La sezione offre uno spazio creativo dedicato agli adolescenti in cui è possibile: leggere, studiare, creare, giocare e attivare percorsi in collaborazione con le scuole e le associazioni del territorio.

**Obiettivi:** Il progetto offre la possibilità a studenti e insegnanti di fare lezione in un ambiente ricco di stimoli.

**Contenuti e organizzazione:** La biblioteca offre alla scuola la possibilità di prenotare gli spazi della sezione Holden concordando preventivamente date e orari per svolgere le lezioni in biblioteca. Previ accordi sarà possibile mettere a disposizione dei docenti libri, materiali documentari e risorse online.

**Destinatari:** secondaria 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Da concordare

**Risorse impiegate:** Bibliotecarie dipendenti della Biblioteca Classense e personale dipendente della ditta che ha in appalto i servizi bibliotecari esternalizzati, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale.

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail. L'attività si svolge in biblioteca Holden dal martedì al venerdì, di mattina (dalle 9.00 alle 13.00), da dicembre fino a maggio.

## 6. LEGGERE CON LA SCUOLA. SPUNTINI DI LETTURA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto prevede letture ad alta voce di libri e albi illustrati.

**Obiettivi:** Obiettivo fondamentale insieme alla diffusione della conoscenza di buone letture dedicate ai bambini e alle bambine è la promozione della lettura e della fruizione dei servizi bibliotecari.

**Contenuti e organizzazione:** La biblioteca offre alla scuola l'assistenza bibliografica e interventi di lettura, a cura delle bibliotecarie, in biblioteca o in classe, con la presentazione e la lettura ad alta voce di alcuni passi tratti dai libri presenti nelle bibliografie selezionate.

Spuntini 6-7 anni per il 1° ciclo della primaria.

Spuntini 8-11 anni per il 2° ciclo della primaria.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Incontri di 1 ora per classe

**Risorse impiegate:** Personale dipendente della Biblioteca, volontarie NpL, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale.

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail.



## 7. PASSEGGIATE TRA I CHIOSTRI: VISITE GUIDATE ALLA BIBLIOTECA CLASSENSE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visite guidate al complesso monumentale Classense

**Obiettivi:** Il progetto intende promuovere la scoperta degli spazi monumentali del complesso Classense.

**Contenuti e organizzazione:** La visita guidata, curata dai bibliotecari, dalle bibliotecarie, dai volontari e dalle volontarie del Servizio Civile Nazionale, comprende gli spazi monumentali della biblioteca storica, le collezioni antiche e l'illustrazione della sezione moderna con i servizi di prestito e consultazione.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado,

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 1 ora

**Risorse impiegate:** Bibliotecarie dipendenti della Biblioteca Classense, personale dipendente della ditta che ha in appalto i servizi bibliotecari esternalizzati, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale.

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail. Le visite verranno attuate in ottemperanza ai protocolli per prevenzione anti-Covid.

## 8. "IN SU 'L LITO DI CHIASSI". TESORI DANTESCHI NELLE BIBLIOTECHE E NEGLI ARCHIVI DI RAVENNA

**Attività:** in presenza

**Contenuti e organizzazione:** Corridoio grande della Biblioteca Classense, Via Baccarini, 3

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Dal 21 agosto al 6 no-

vembre 2021 - Orari: dal 21 al 31 agosto: da martedì a sabato 9-13; dal 1 settembre al 6 novembre da martedì a sabato, 9-13 e 15-18.45

chiuso domenica, lunedì e festivi

**Risorse impiegate:** Bibliotecari e bibliotecarie dipendenti della Biblioteca Classense, personale dipendente della ditta che ha in appalto i servizi bibliotecari esternalizzati, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale

**Gratuito**

**Note:** info e prenotazioni 0544-482116  
segreteriaclas@comune.ra.it

## 9. VISITE GUIDATE ALLA MOSTRA "DISTENDERE LA MANO A COLORARE. DANTE NELLE FIGURE"

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La mostra promossa assieme a Bologna Children's Book Fair con la curatela di Giannino Stoppani/Accademia Drosselmeier è una mostra itinerante rivolta a bambini, ragazzi, e a tutti gli adulti che gli staranno accanto, che offrirà al visitatore una galleria di illustratori che hanno raccontato Dante e la sua opera.

Biblioteca Classense - Manica Lunga

16 settembre - 13 novembre 2021

Orari: da martedì a venerdì 15-19, sabato 9-13 e 15-19. Chiuso domenica, lunedì e festivi. Ingresso libero nel rispetto delle prescrizioni sanitarie anti covid.

**Contenuti e organizzazione:** Da un passato remoto e dal presente, negli spazi espositivi, si alterneranno segni e tecniche diversi: Gustave Doré, Giovanni Benvenuti, Lorenzo Mattotti, Marco Somà, Desideria Guicciardini, Michael Bardeggia, Giuseppe Palumbo sono solo alcuni dei nomi scelti per la straordinarietà dell'interpretazione visiva. Atmosfere speciali abitano i luoghi descritti da Dante, sguardi diversi hanno portato alla realizzazione di figure che raccontano il Sommo Poeta e la sua opera attraverso

le immagini. Ne esce un variopinto caleidoscopio di colori e forme che conduce al viaggio dentro uno dei più importanti esempi della Letteratura mondiale.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado,

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** la visita guidata ha una durata di circa 1 ora

**Risorse impiegate:** Bibliotecarie dipendenti dell'Istituzione, bibliotecarie dipendenti della ditta che ha in appalto alcuni servizi bibliotecari e volontari.

**Gratuito**

**Note:** visite guidate per le classi da martedì a venerdì 9 -13. Prenotazione mail [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

## 10. LIBRI ALL'ANGOLO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Lezione/spettacolo sulla lettura espressiva rivolta alle classi

**Contenuti e organizzazione:** Nella Lezione-spettacolo di narrazione si affronteranno sul ring vari generi letterari Giallo/Horror, Classici/Racconti. Nei vari round si alterneranno narrazioni, frammenti di letture, albi illustrati, interrogativi sospesi, colpi di scena, finali irrisolti, autori pesi mosca e pesi massini e suggerimenti bibliografici per promuovere i classici e le novità del panorama letterario per ragazzi/e. Le attività si svolgeranno mediante letture di testi, a cura di Alfonso Cuccurrullo esperto di narrazione e letteratura.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** la durata degli incontri è di circa 1,15-30 minuti

**Risorse impiegate:** Alfonso Cuccurrullo attore, formatore ed esperto di letteratura per ragazzi.

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via

mail. L'attività si svolge in biblioteca Holden oppure nelle sale Muratori o Dantesca. Le date saranno comunicate in seguito.

## 11. XANADU

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** E' un progetto per ragazze e ragazzi basato su libri, fumetti, canzoni e film, diffuso in molte biblioteche e scuole italiane, e ha vinto diversi premi, tra cui quello del Ministero per i Beni Culturali come miglior progetto sulla lettura.

Si rivolge agli studenti dalla seconda media alla quarta superiore di tutta Italia.

**Obiettivi:** Obiettivo fondamentale insieme alla diffusione della conoscenza di buone letture dedicate ai ragazzi e alle ragazze è l'educazione alla lettura

**Contenuti e organizzazione:** Si parte da alcuni libri fondamentali, ognuno rappresentativo di un tema o di un genere letterario, dai quali si diramano alcuni percorsi che consigliano altri libri, film, graphic novel e dischi a quello collegati.

Per le superiori: 30 libri- 6 fumetti- 5 film e 4 dischi 6 - 45 titoli totali.

Per le 3° medie: 27 libri- 4 fumetti e racconti illustrati e 5 film- 36 titoli totali.

Come scegliere: ogni ragazza/o sceglie almeno 3 storie all'interno del sito in totale libertà.

Unico vincolo è che almeno una delle tre sia un libro. I ragazzi e le ragazze hanno a disposizione il portale in cui inserire i commenti alle letture fatte.

Festa Finale: a fine maggio tutte le classi che hanno partecipato sono invitate ad un incontro con alcuni degli scrittori dei libri più votati. Durante la festa, verrà svelata la classifica e proclamato il libro vincitore.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro di circa 1 ora 30 min per classe se online, 2 ore in presenza.

**Risorse impiegate:** A cura di Hamelin, associazione che si occupa di educazione alla lettura. Lavora sul territorio nazionale con bambine, bambini, ragazzi e ragazze, e con chi dialoga con loro a scuola, in biblioteca, negli spazi educativi. Dal 1996 si occupa di letteratura per l'infanzia, fumetto e illustrazione, a partire da un principio guida: leggere è un atto estetico fondamentale per trovare il senso di sé e del mondo.

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail entro il 15 ottobre 2021. Le richieste verranno accolte in ordine di arrivo, dando precedenza alle classi che non hanno mai partecipato a questa attività.

**Note:** è necessaria la prenotazione; è possibile concordare con gli insegnanti incontri personalizzati; è necessario che gli studenti portino i propri strumenti da disegno (matita, gomma, pastelli o pennarelli).

## 12. STORIE AVANTI. PERCORSI DI LETTURA

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Due percorsi di lettura, uno dedicato alla scrittrice Anne Laure Bondoux e uno alle distopie.

**Contenuti e organizzazione:** 2 incontri di due ore per classe per ciascuno dei due percorsi. Gli incontri si svolgono solo in modalità online.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Risorse impiegate:** a cura di Erica Peron Coop Culture

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione via mail entro il 15 ottobre 2021.

## 13. TORNEO DI POESIA DORSALE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Giochiamo con i titoli

dei dorsi dei libri a formare poesie! Nella giornata mondiale della poesia 21 marzo, sfida fra le classi alla poesia più bella!

**Destinatari:** secondaria 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 21 marzo 2021

**Gratuito**

**Note:** maggiori informazioni su modalità di partecipazione e iscrizione verranno comunicate in seguito. È necessaria la prenotazione via mail.

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Silvia Travaglini*

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 485106

Email: [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

## 14. A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** «La vita è più divertente se si gioca» (Roald Dahl): il protagonista di questo incontro è il gioco e, in particolare, i giochi da tavolo. La Biblioteca Classense conserva una collezione di circa trecento esemplari di giochi, databili dalla fine del Seicento ai giorni nostri e di varia provenienza: soprattutto italiana ma anche francese, olandese, tedesca, inglese.

L'incontro prevede un'introduzione sulle varie tipologie di gioco con tavoliere e la visione di alcuni esemplari originali conservati in Classense.

**Obiettivi:** far conoscere tipologie di gioco diverse da quelle generalmente praticate oggi dai ragazzi; offrire spunti di riflessione sui cambiamenti sociali e culturali intercorsi nel tempo; sensibilizzare gli studenti all'approccio con documenti antichi originali

**Contenuti e organizzazione:** l'incontro prevede:

1. breve introduzione sul gioco;
2. presentazione di alcuni esemplari storici

di tipologie diverse (giochi di percorso, di dadi, ad estrazione)  
3. eventuale prova di gioco, da concordare con gli insegnanti

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 1 ora

**Risorse impiegate:** bibliotecari

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione. E' possibile concordare con gli insegnanti incontri personalizzati. E' necessario che gli studenti portino i propri strumenti da disegno

## 15. RAVENNA IERI, OGGI... E DOMANI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La storia della nostra città passa anche attraverso i cambiamenti delle sue strade, delle sue piazze, dei suoi edifici storici: in cento anni il volto di Ravenna si è modificato talvolta radicalmente come testimoniano le foto storiche conservate nelle raccolte fotografiche della Classense, oggetto di questo incontro che propone l'osservazione di foto storiche e contemporanee a confronto.

**Obiettivi:** Comprensione dei cambiamenti avvenuti con il passare del tempo; esercizio della capacità di osservazione delle immagini.

**Contenuti e organizzazione:** L'incontro prevede:

1. osservazione di foto storiche di alcuni angoli o edifici storici di Ravenna da concordare preventivamente con gli insegnanti (a titolo esemplificativo: Via Diaz, la facciata della Biblioteca Classense, la Basilica di San Vitale, Viale Farini, il Mausoleo di Teodorico...);
2. confronto con foto recenti e individuazione dei cambiamenti avvenuti;
3. realizzazione di un disegno: ogni studente sceglie un luogo tra quelli visti che dovrà

immaginare tra cento anni.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 1 ora

**Risorse impiegate:** bibliotecari

**Gratuito**

**Note:** è necessaria la prenotazione; è possibile concordare con gli insegnanti incontri personalizzati; è necessario che gli studenti portino i propri strumenti da disegno (matita, gomma, pastelli o pennarelli).

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Daniela Poggiali*

Tel. 0544 0544 482118

Email: dpoggiali@classense

## 16. ALLE ORIGINI DEL LIBRO MODERNO: dai manoscritti ai libri a stampa nelle collezioni antiche della Biblioteca Classense

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto propone un percorso di storia del libro che offre l'opportunità, attraverso l'esame diretto degli esemplari, di conoscere l'aspetto dei libri circolanti nella seconda metà del XV secolo, un momento cruciale nella storia del libro, in cui convivono e competono i manoscritti e i primi prodotti dell'arte tipografica. La raccolta classense di incunaboli offre numerosi esempi dell'influenza che i modelli manoscritti esercitarono sull'aspetto dei nuovi libri; emblematiche le edizioni a stampa su pergamena, tra cui la Bibbia stampata da Nicolas Jenson a Venezia nel 1476, e le edizioni riccamente miniate da esperti decoratori di manoscritti, come la celebre edizione della Naturalis Historia di Plinio il Vecchio stampata a Venezia da Giovanni da Spira nel 1469.

Per la Biblioteca Classense il progetto rappresenta un'importante momento di valo-

rizzazione del patrimonio storico e un'occasione di fruizione di un bene pubblico da parte delle nuove generazioni.

**Obiettivi:** Il progetto intende promuovere la conoscenza del patrimonio antico della Biblioteca Classense, ripercorrendo la storia del libro moderno a partire dalle sue origini: le testimonianze manoscritte e a stampa del XV secolo.

**Contenuti e organizzazione:** L'incontro sarà articolato in una introduzione storica alla Biblioteca Classense e alla sua collezione antica e alle principali tecniche di produzione del libro, che consentirà agli studenti di conoscere e poi riconoscere le caratteristiche materiali di manoscritti e libri a stampa. Successivamente saranno presi in esame alcuni esempi in originale di libri circolanti nel XV secolo. In particolare, attraverso il confronto di manoscritti e incunaboli (i primi libri stampati alla fine

del XV secolo), si esamineranno le caratteristiche materiali che sono all'origine delle imprese dei primi tipografi.

Partendo dagli incunaboli si seguiranno poi le vicende del libro a stampa alla scoperta delle innovazioni che faranno del libro del XVI secolo il vero libro moderno.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** circa 2 ore

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Floriana Amicucci*

Tel. 0544 482132 Cell. 337 1410066

Email: famicucci@classense.ra.it

## LA MUSICA CLASSICA NON ESISTE!

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** cartellone di incontri pomeridiani di approfondimento ed esecuzione sulla musica colta realizzati degli operatori di Quartetto Fauves APS, dedicati al pubblico pre-adolescenziale e adolescenziale presso la Sala Holden della Biblioteca Classense

**Obiettivi:** La serie di incontri si pone come obiettivo lo sviluppo di un programma di divulgazione musicale in presenza intorno alla musica colta, che utilizzi un linguaggio inclusivo, ludico e intuitivo, in grado di mostrare analogie e differenze fra le musiche del passato e quelle della contemporaneità, non esclusa la musica commerciale peresente su mass media ed in particolare nel mondo dei social; tra gli obiettivi principali: fornire semplici elementi critici ad una fascia di pubblico spesso priva di strumenti di ascolto consapevole; sviluppare interesse nella musica colta attraverso un approccio ludico; attivare un maggiore coinvolgimento del pubblico giovane nelle manifestazioni musicali di qualità; legare in maniera positiva la pratica della lettura e quella dell'ascolto

**Contenuti e organizzazione:** Gli incontri, tenuti dagli operatori di Quartetto Fauves APS, musicisti ospiti ed i ragazzi e le ragazze dell'Orchestra d'archi SCLAB, si terranno presso la Sala Holden della Biblioteca Classense, in giornate in corso di definizio-

ne in orario pomeridiano, nel rispetto delle disposizioni anti contagio. Ogni incontro tratterà un diverso argomento musicale, ed approfondirà in maniera rigorosa ed analitica aspetti della storia, dell'estetica, della composizione, e dell'esecuzione musicale. Gli incontri saranno svolti con un linguaggio semplice ed intuitivo, e saranno improntati all'interattività con il pubblico. Durante gli incontri, gli esempi musicali dal vivo saranno eseguiti dai ragazzi e dalle ragazze dell'orchestra d'archi SCLAB.

**Destinatari:** tutta la cittadinanza, con particolare riferimento alla fascia di età 11-18 anni

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** da ottobre 2021 a giugno 2022, in orario pomeridiano da definire, con cadenza mensile

**Risorse impiegate:** operatori dell'Istituzione Biblioteca Classense, componenti del Quartetto Fauves, operatori di Quartetto Fauves APS, musicisti professionisti ospiti del progetto

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense in collaborazione con Quartetto Fauves APS

### Referente / contatti:

*Giacomo Gaudenzi*

Via Rocca ai fossi, 16 - Ravenna

Cell. 3394629065

Email: [associazionequartettofauves@gmail.com](mailto:associazionequartettofauves@gmail.com)

## BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

### OLTRE NOI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratori di Arte libera attraverso la lettura/racconto di libri, racconti e immagini. L'emozione scaturita dai testi lascerà che le immagini pittoriche e sensoriali si manifestino liberamente.

**Obiettivi:** Condividere insieme agli e alle altre un momento di emozione e espressione pittorica attraverso strumenti come pennelli, spugne, stoffa, materiale riciclato, mani, la costruzione di un proprio cammino artistico libero da forzature, il contenimento sarà solo nel coordinare il contorno e la gestione dei materiali.

**Contenuti e organizzazione:** Libri di testo illustrati per età scolare, romanzi, opere di Artisti/e diversi.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 incontri da 3 ore per classe

**Risorse impiegate:** insegnante in presenza durante la durata di tutti i laboratori ed un eventuale collaboratore/collaboratrice scolastico/a per gestire l'organizzazione del lavaggio materiale se serve.

**Costo:** 150 euro complessivi per tutto il progetto (3 incontri)

**Soggetto proponente:**

Arci Ravenna APS

**Referente / contatti:**

Alessandra Serafini

Via Perilli, 44 - 48122 Ravenna

Cell. 3488286784

Email: [ilviaggiodioltreanoi@gmail.com](mailto:ilviaggiodioltreanoi@gmail.com)

**Note:** gli incontri saranno realizzati da operatori dell'Associazione Ribellarti APS

## PAROLE ED IMMAGINI PER RACCONTARE I DIRITTI DELL'INFANZIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Letture, animazioni, video sul tema dei diritti dell'infanzia, laboratori creativi di scrittura e grafica con approfondimento relativo ai diritti delle bambine e delle ragazze e di altre tematiche specifiche (bullismo, cyberbullismo, condizione dell'infanzia nel mondo, etc.) anche attraverso la conoscenza della Convenzione sui diritti dell'infanzia di cui ricorre il trentesimo della ratifica in Italia.

**Obiettivi:** Approfondire con bambini/e e ragazze/i le tematiche sopraindicate, rendendoli partecipi e protagonisti di una riflessione che parta anche dalla loro realtà di vita quotidiana e dalle problematiche dell'infanzia e dell'adolescenza (amicizie, vita sociale a scuola e nella comunità, sport, bullismo e cyberbullismo, differenza di genere, etc.) e si allarghi alla conoscenza della condizione dell'infanzia nel mondo e delle violazioni dei diritti più basilari a cui è soggetta.

**Contenuti e organizzazione:** • Proposta di letture, materiali didattici, video proposti da Unicef o altri soggetti sulle tematiche diverse relative ai diritti dell'infanzia, come sopraindicato. • Proposta di laboratori didattici e creativi interattivi, attraverso l'uso delle parole e delle immagini, per coinvolgere direttamente le classi al fine di indurre confronto e riflessione su queste tematiche. • Eventuale coinvolgimento di agenzie formative e culturali del territorio

(Musei, Biblioteche, Centri di lettura, etc.) per ricerca materiali e proposta delle attività anche in queste sedi. • Raccordo con altre istituzioni ed associazioni del territorio per realizzare eventi comuni. • Possibilità di realizzazione di eventi pubblici (es. mostre ed incontri su queste tematiche e per la presentazione delle attività svolte)

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Uno o due incontri di 2 ore nelle classi coinvolte.

**Risorse impiegate:** Volontarie Unicef eventualmente in raccordo con istituzioni, scuole ed altre associazioni del territorio con cui esiste collaborazione su queste tematiche per la realizzazione di eventi comuni (FIDAPA, Terres des hommes, Dis-Ordine e altri)

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

UNICEF Comitato provinciale di Ravenna

### Referente / contatti:

Mirella Borghi - Paola Rossi

Via IX Febbraio, 4 Ravenna

Cell. 348 3702926 - 347 1856050

Email: comitato.ravenna@unicef.it

**Note:** Le attività sopraindicate potranno essere svolte anche in occasioni e date simboliche: dalla Giornata dei diritti delle bambine e delle ragazze, dei Diritti dell'infanzia, della violenza contro le donne, al Giorno della Memoria, all'8 Marzo delle bambine, etc.



## FATABUTEGA

### LETTURA IN MUSICA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** gli incontri saranno introdotti dalla lettura di un albo illustrato in cui suoni, musica e rumori andranno a caratterizzare i luoghi e i personaggi della storia. Seguirà una parte dedicata al movimento ispirato dall'ascolto di vari generi musicali, dall'improvvisazione musicale o da un'attività grafico-pittorica.

**Obiettivi:** Sviluppare le capacità legate al linguaggio e alla comunicazione. • Facilitare l'espressione personale attraverso il gesto, il movimento e l'improvvisazione musicali. • Ampliare la musicalità di ogni partecipante e diffondere la conoscenza di vari generi musicali. • Arricchire il progetto educativo dei servizi e l'attività curricolare delle scuole attraverso un approccio multidisciplinare.

**Contenuti e organizzazione:** i linguaggi dell'arte e della musica accompagneranno l'esperienza per creare connessioni tra i contenuti trattati (drammatizzazione della storia, ricostruzione della trama con l'ausilio degli strumenti musicali, rappresentazione grafico-pittorica, ecc.) e per guidare i giochi di movimento. La bibliografia proposta sarà concordata con ogni singola scuola per personalizzare il percorso e arricchire l'offerta didattica.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora a piccolo gruppo

**Risorse impiegate:** 1 esperto esterno

**Costo:** 6 euro a bambino

### LETTURA TRA CONTE, FILASTROCCHIE E NUMERI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** il laboratorio nasce per sviluppare l'intelligenza logico-matematica attraverso i linguaggi dell'arte, della musica e della letteratura per l'infanzia. Ogni incontro sarà introdotto da un gioco di movimento e dalla lettura dialogica di un albo illustrato seguita da un laboratorio di costruttività con materiali naturali e di riciclo, per giocare con l'incastro delle forme, le conte, i numeri e le filastrocche.

**Obiettivi:** Sostenere le capacità di socializzazione e cooperazione. • Sviluppare l'intelligenza logico-matematica attraverso l'azione e l'esperienza pratica. • Fornire esperienze in cui i bambini hanno la possibilità di confrontare le forme, i colori e gli oggetti e verificare semplici ipotesi. • Arricchire il progetto educativo dei servizi e l'attività curricolare delle scuole attraverso un approccio multidisciplinare.

**Contenuti e organizzazione:** il laboratorio verrà realizzato a piccoli gruppi per favorire l'espressione personale e il dialogo tra i partecipanti. Alcuni incontri si svolgeranno nell'ambiente esterno della scuola secondo i principi dell'Outdoor Education.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora a piccolo gruppo

**Risorse impiegate:** 1 esperto esterno

**Costo:** 7 euro a bambino

**Soggetto proponente:**

Associazione Fatabutega

**Referente / contatti:**

Beatrice Ballanti - Cell. 339 8426263

Email: fatabutega@gmail.com

www.fatabutega.it

## IN CERCA DI STORIE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto intende ripercorrere la storia del nostro territorio in modo trasversale raccogliendo le storie di persone che, attraversano la storia, testimoniano il loro impegno quotidiano con esempi di tolleranza, emancipazione, rispetto dei diritti umani e in particolare si rivolge ai giovani delle classi secondarie di 1° grado che sperimentano l'apprendimento in modo non accademico di questi fondamenti della democrazia.

**Obiettivi:** promozione della lettura partendo da piccolissimi lettori/trici grazie alla mediazione dell'adulto.

**Contenuti e organizzazione:** incontri in classe per la presentazione del progetto con esempi di scrittura autobiografica e di ricerca biografica, esempi di storie di conquiste e di superamento di difficoltà; nell'arco del primo quadrimestre sono

previsti incontri settimanali e nel secondo quadrimestre a seguito del materiale raccolto verrà realizzato un video da presentare al termine dell'anno scolastico ed inserito poi nel sito della scuola

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Settembre 2021 - Maggio 2022

**Risorse impiegate:** due esperte in formazione autobiografica e delle scritture relazionali di cura ed un video maker

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione culturale Asja Lacis - Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Dott.ssa Valeria Mazzesi*

Via M.d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482515

Email: vmazzesi@comune.ra.it

## BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

## UNA MATTINA ALLA BIBLIOTECA DI SOFIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La visita prevede una mattina trascorsa nella Biblioteca della Casa delle donne che è costituita da un corpo di narrativa e saggistica di autrici italiane e straniere e da un corpo denominato Biblioteca di Sofia, che raccoglie albi illustrati e narrativa per l'infanzia e l'adolescenza da 0 a 15 anni con una specificità bibliografica rispetto ai temi dell'educazione ai sentimenti, rispetto delle differenze, lettura delle immagini oltre gli stereotipi. La biblioteca della Casa delle donne offre testi e percorsi nell'ambito della letteratura femminile e femminista, nell'approfondimento di autrici significative nel panorama nazionale e internazionale, nella saggistica nel pensiero e storia delle donne, sulla cultura della non violenza. La biblioteca ha un patrimonio di 4900 volumi ed è inserita nel Polo Bibliotecario di Romagna e San Marino.

**Obiettivi:** promozione alla lettura • educazione all'ascolto dell'altre\* • educazione ai sentimenti • rispetto delle differenze • contrasto al bullismo • contrasto agli stereotipi di genere • conoscenza delle Pioniere

**Contenuti e organizzazione:** Realizzazione di una visita guidata/ brevi narrazioni rispettando le disposizioni anti-Covid

**Destinatari:** scuole infanzia e scuole scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** L'attività proposta ha

la durata di un'ora circa e può essere richiesta durante tutto l'anno scolastico

**Risorse impiegate:** Operatrici volontarie della Casa delle donne

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Liberedonne APS - Casa delle donne

**Referente / contatti:**

Barbara Domenichini

Via Maggiore, 120 - Ravenna

Cell. 335 5853311

Email: casadelledonneravenna@gmail.com

**Note:** L'Associazione Liberedonne APS è un'associazione di promozione sociale, nata nel marzo del 2012, con lo scopo di realizzare e gestire la Casa delle donne di Ravenna. La Casa delle donne è un centro di documentazione, un luogo di memoria e conoscenza storica del percorso di emancipazione e liberazione delle donne. È un luogo di cultura, di ricerca, di servizi, di agio, di accoglienza, capace di dare visibilità alla produzione culturale e politica delle donne e di conservarne la memoria e la storia. Alla Casa delle donne hanno la sede l'Associazione Liberedonne; Udi; Donne in nero; Fidapa. E' inoltre sede di due importanti biblioteche (una biblioteca di narrativa e saggistica di scrittrici e una biblioteca per bambine e bambini) inserite nella Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino con un patrimonio di circa 4.500 volumi. Conserva e gestisce una emeroteca con le riviste di maggiore interesse femminile e femminista e un importante archivio storico, fotografico e di manifesti

## DIGITAL STORYTELLING

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il Digital Storytelling ovvero la Narrazione realizzata con strumenti digitali. L'idea è di proporre attività di narrazione, basate sul tema portante della sezione, attraverso attività di coding e con robot. In questo modo i bambini sperimentano il pensiero computazionale attraverso testi narrativi o attività specifiche inerenti le letture proposte. Infine realizzare un racconto attraverso vari formati come video, immagini e disegni.

**Obiettivi:** Focalizzare l'attenzione; Imparare ad ascoltare; Comprendere i testi; Arricchire il lessico; leggere e verbalizzare un'immagine; stimolare la collaborazione e la creatività; saper rispettare il proprio turno essere consapevoli delle proprie emozioni e saperle esprimere; cogliere la successione temporale degli avvenimenti; produzione di un testo tramite immagini e racconto. Stimolare l'interesse per il pensiero computazionale e il coding

**Contenuti e organizzazione:** Conoscenza del coding unplugged e attività con robot su argomenti specifici scelti insieme alle insegnanti. Attività specifiche che utilizzino come sfondo testi narrativi adeguati all'età. Realizzazione di un racconto finale da parte dei bambini

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 10 incontri di due ore, dove la sezione viene divisa in due o tre gruppi. La durata può essere l'intero anno scolastico.

**Risorse impiegate:** tecnico esperto, strumenti digitali, robot educativi, materiale di coding unplugged.

**Costo:** 380 euro più iva al 5%

**Soggetto proponente:**

Cooperativa Il Cerchio Ravenna

**Referente / contatti:**

Mila Alpi ed Elisa Baraghini  
viale della lirica 15 ravenna  
Cell. 393 9111627

# CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

## M.A.R. - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

### DANTE POP

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La figura di Dante Alighieri, padre della lingua italiana e poeta entrato nell'immaginario collettivo ha da sempre ispirato artisti e creativi. A partire dal suo inconfondibile profilo sono innumerabili coloro che si sono cimentati con la sua immagine, a volte in maniera più classica, a volte più irriverente e originale. La visita alla mostra e il successivo laboratorio didattico saranno l'occasione per reinterpretare la figura del sommo poeta in un lavoro collettivo e POP ispirato all'arte contemporanea.

**Obiettivi:** Reinterpretare il ritratto di Dante Alighieri confrontandosi con l'arte contemporanea.

**Contenuti e organizzazione:** Confrontarsi con la figura di Dante Alighieri per reinterpretarne il celebre profilo ispirati dall'arte contemporanea.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia, a partire dai 5 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 h e 30 minuti

**Risorse impiegate:** RavennAntica

**Costo:** tariffe da concordare

### UN DANTE... POP

**Visita animata alla mostra e laboratorio didattico**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La figura di Dante Alighieri, padre della lingua italiana e poeta entrato nell'immaginario collettivo ha da sempre ispirato artisti e creativi. A partire dal suo inconfondibile profilo sono innum-

merabili coloro che si sono cimentati con la sua immagine, a volte in maniera più classica, a volte più irriverente e originale. La visita alla mostra e il successivo laboratorio didattico saranno l'occasione per reinterpretare la figura del sommo poeta in un lavoro collettivo e POP ispirato all'arte contemporanea.

**Obiettivi:** Conoscere l'immaginario dantesco rivisitato dagli artisti contemporanei e dal mondo della comunicazione e inventare una propria personale visione dell'immagine iconica del Sommo Poeta.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie - Scuole dell'infanzia dai 5 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 h e 30 minuti

**Costo:** tariffe da concordare

### UN'EPOPEA POP

**Visita guidata alla mostra**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'immaginario dantesco della Divina commedia ha da sempre offerto spunti e suggestioni agli artisti e si presta per essere elaborato anche dai bambini, come fosse una straordinaria favola. Ognuno può immaginarsi alle prese con un viaggio fantastico attraverso universi d'invenzione, ognuno può diventare l'eroe di un'avventura a lieto fine affrontando e sconfiggendo le proprie paure proprio come fa Dante lungo il suo immaginifico cammino. La visita alla mostra permetterà di scoprire come gli artisti contemporanei hanno dato forma originale all'immaginario dantesco e come quest'ultimo sia stato utilizzato nel mondo della comunicazione popolare.

**Obiettivi:** Conoscere l'immaginario dantesco rivisitato dagli artisti contemporanei e dal mondo della comunicazione popolare

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 h e 30 minuti

**Costo:** tariffe da concordare

## LO SAPEVI CHE AL MAR....

### Visita guidata alle Collezioni della Pinacoteca

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Un percorso alla scoperta dei tesori della Pinacoteca di Ravenna, un viaggio attraverso la storia dell'arte e la storia della città alla scoperta di artisti straordinari che hanno lasciato un segno indelebile nella storia dell'arte. Un'occasione per scoprire come tecniche e stili sono cambiati dal XIV secolo fino ai giorni nostri.

**Obiettivi:** Scoprire, attraverso le collezioni della Pinacoteca, la storia dell'arte e della città di Ravenna.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 h e 30 minuti

**Costo:** tariffe da concordare

## VISIONI & EMOZIONI TRA INFERNO & PARADISO

### Visita animata e laboratorio didattico

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Dante ha immaginato

di attraversare Inferno, Purgatorio e Paradiso e, con la sua fantasia sterminata, ha dato forma a un universo straordinario di immagini e personaggi che ancora oggi ispirano il mondo dell'arte, della creatività e della cultura popolare. Dalle primissime rappresentazioni fino alle più sorprendenti rielaborazioni per film, pubblicità, videogiochi fino ad arrivare al mondo dell'arte contemporanea la mostra propone un viaggio straordinario che potrà ispirare nuove visioni originali alle quali dare forma nel laboratorio didattico per introdurre in maniera ludica e accattivante alla conoscenza dell'opera del Sommo Poeta stimolando l'incontro tra l'espressione poetica e l'arte visiva.

**Obiettivi:** Conoscere l'immaginario dantesco rivisitato dagli artisti contemporanei e dal mondo della comunicazione e reinventare in maniera originale e contemporanea l'immagine iconica del Sommo Poeta elaborando creativamente concetti e temi della mostra

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 h e 30 minuti

**Costo:** tariffe da concordare

#### Soggetto proponente:

MAR Museo d'Arte della città di Ravenna

#### Referente / contatti:

Filippo Farneti

Via di Roma, 13 - Ravenna

Tel. 0544 482042

Email: ffarneti@museocitta.ra.it

## RAVENNANTICA

### ANTICO PORTO DI CLASSE

#### ALLA SCOPERTA DELL'ANTICO PORTO DI CLASSE

##### Visita guidata

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata all'insegna della stratigrafia archeologica tra i resti di antichi magazzini, il canale portuale, la grande strada basolata, le banchine di attracco, immaginando la vita, i suoni e i profumi di un porto commerciale di 1400 anni fa.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del sito archeologico, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico-archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Le educatrici museali specializzate in archeologia conducono la classe in una visita guidata nel sito per approfondire la conoscenza storica, artistica e archeologica del territorio e per supportare e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 4 euro ad alunno

#### PERCORSO ARKEOLAB

##### Visita guidata e laboratorio

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al sito archeologico con introduzione multimediale nel Centro Visite e laboratorio sul "mestiere

re dell'archeologo", durante il quale i partecipanti simuleranno un vero scavo, scoprendo materiali archeologici all'interno di contesti ricostruiti in cassa.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del sito archeologico, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico – archeologico del territorio. Far avvicinare bambini e ragazzi all'archeologia in maniera semplice, diretta e divertente attraverso la partecipazione attiva.

**Contenuti e organizzazione:** Le educatrici museali specializzate in archeologia introducono e approfondiscono la conoscenza storica, artistica e archeologica del territorio e per supportare e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 7 euro ad alunno

#### PERCORSO ANTICO PORTO E BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE

##### Visite guidate

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al sito archeologico con introduzione multimediale nel Centro Visite e visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del sito archeologico e della grande Basilica, monumento Unesco, i cui splendidi mosaici



policromi del catino absidale, introducono alla conoscenza dell'arte bizantina.

**Contenuti e organizzazione:** Due visite guidate in cui le educatrici museali specializzate in archeologia introducono e approfondiscono la conoscenza storica, artistica e archeologica del territorio e per supportare e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro ad alunno

## **PERCORSO ARKEOLAB E BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE** laboratorio e visite guidate

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al sito archeologico con introduzione multimediale nel Centro Visite e laboratorio sul "mestiere dell'archeologo", durante il quale i partecipanti simuleranno un vero scavo, scoprendo materiali archeologici all'interno di contesti ricostruiti in cassa e visita guidata

alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio artistico e archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Un laboratorio e due visite guidate in cui le educatrici museali specializzate in archeologia introducono e approfondiscono la conoscenza storica, artistica e archeologica del territorio e per supportare e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 9 euro ad alunno

**Soggetto proponente:**

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

**Referente / contatti:**

*Sezione Didattica*

Via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 36136

Email: [didattica@ravennantica.org](mailto:didattica@ravennantica.org)

## **CLASSIS RAVENNA - MUSEO DELLA CITTÀ E DEL TERRITORIO**

### **TI RACCONTO CLASSIS** Visita guidata animata

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In Museo: La visita guidata animata consiste in un excursus sensoriale e in una partecipazione attiva di ricerca tra i reperti del Museo. Mediante la conoscenza dei personaggi storici che hanno reso celebre la città di Ravenna e attraverso i materiali archeologici, si possono rivivere tutti gli snodi principali della

storia del territorio, dalla preistoria all'antichità romana, dalle fasi gota e bizantina all'Alto Medioevo.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico - archeologico del territorio.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora



HOME



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro in Museo

## IL MOSAICO Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo: Percorso alla scoperta della tecnica musiva, dei materiali utilizzati dal mosaicista, degli strumenti per realizzare un mosaico e delle decorazioni pavimentali appartenenti alla collezione del Museo Classis. A seguito della fase introduttiva all'interno delle sale museali, gli alunni realizzano in laboratorio il proprio mosaico ispirato ai soggetti esposti.

Online: Questa modalità prevede una prima fase dove un'educatrice didattica ha accesso alla classe digitale e interagisce direttamente con gli alunni, proponendo l'introduzione alla tecnica del mosaico tradizionale, attraverso l'utilizzo di immagini digitali. La seconda fase prevede la produzione da parte degli alunni di un elaborato tematico su tavolette di legno con colla e tessere musive.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali musivi sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico – archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio, si affianca anche l'attività online che propone un laboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'attività manipolativa esperienziale per approfondire e completare i programmi scolastici. E' previsto un kit didattico dedicato alle scuole con i materiali necessari per il laboratorio da ritirare presso il Museo.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## L'ARGILLA NELLA STORIA Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo: Attraverso l'analisi dei materiali archeologici esposti all'interno del Museo, scopriamo la vita quotidiana nel mondo antico, le abilità artistiche e artigianali e la capacità di manipolazione dell'argilla nei millenni. A seguito della prima fase introduttiva sviluppata all'interno delle sale, gli alunni realizzano la propria lucerna in argilla ispirate a quelle conservate in Museo.

Online: La prima fase prevede l'introduzione alla conoscenza e lavorazione dell'argilla dalla preistoria all'epoca medievale, attraverso l'utilizzo di immagini digitali e il racconto. La seconda fase prevede la produzione la copia di una lucerna di epoca romana in argilla sotto la guida di una educatrice museale.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali ceramici sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico – archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio, si affianca anche l'attività online che propone un laboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'attività manipolativa esperienziale per approfondire e completare i programmi scolastici. E' previsto un kit didattico dedicato alle scuole con i materiali necessari per il laboratorio da ritirare presso il Museo.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## LO SCRIPTORIUM MEDIEVALE Laboratorio

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Percorso che avvicina i partecipanti ai manoscritti medievali e alla loro illustrazione attraverso la trattazione teorica e pratica di strumenti e materiali impiegati nell'esecuzione del manoscritto. Durante il laboratorio si apprendono le basi della scrittura medievale attraverso esercizi calligrafici con stilo e inchiostri naturali.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali di epoca medievale sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico – archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio manipolativo esperienziale per approfondire e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti  
**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## UN GIORNO DA ETRUSCO Laboratorio

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Attraverso l'analisi dei materiali archeologici esposti all'interno del Museo, scopriamo la vita quotidiana nel mondo etrusco, della vita dopo la morte, della scrittura e della lavorazione dei metalli. A seguito della prima fase introduttiva in Museo, gli alunni realizzano in laboratorio una riproduzione di un manu-

fatto etrusco in lamina di rame.  
**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali archeologici sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico – archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio manipolativo esperienziale per approfondire e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti  
**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## PERCORSO BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE E LABORATORIO DI MOSAICO

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** In Basilica e Museo Classis: Percorso che comprende la visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e laboratorio di mosaico introdotto dalla visita del Museo Classis, con particolare attenzione ai personaggi, alla vita quotidiana e ai mosaici. La realizzazione del mosaico (copia di un soggetto naturalistico presente nell'abside della Basilica) è accompagnata da un excursus sulle valenze simboliche e decorative dei soggetti antichi.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del Museo e della Basilica, sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** 2 visite guidate e un laboratorio improntati sulla partecipazione attiva e sull'interazione tra educatrice ed alunni. Il percorso è declinato a seconda dell'età dei partecipanti.  
**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore (è possibile dividere l'attività in 2 incontri)

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 9 euro in Museo

## MOSY E IL MOSAICO MISTERIOSO. UNA MAGICA AVVENTURA NELLA STORIA DI RAVENNA

**Esperienza di visita interattiva**

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Si tratta di un'esperienza immersiva all'interno del Museo Classis Ravenna, dell'Antico Porto di Classe e della Domus dei Tappeti di Pietra, in compagnia di Mosy, robottino straordinario e piccolo esploratore appassionato di archeologia. L'obiettivo è allenare i giovani visitatori dei luoghi di cultura a stimolare la conoscenza attraverso la narrazione e la partecipazione ad un gioco digitale, un'esperienza interattiva, educativa ed immersiva ricca di avventure.

È utilizzabile dalla classe come strumento propedeutico alle visite reali o anche come un'esperienza innovativa e ricca di stimoli e spunti da approfondire senza però muoversi dalla classe.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza dei musei e dei materiali musivi sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del

patrimonio storico – archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso digitale e reale sarà guidato da Mosy, piccolo esploratore virtuale. Insieme a lui i visitatori parteciperanno a giochi, indovinelli e domande/quiz che riguardano il Museo Classis Ravenna, l'Antico Porto di Classe e la Domus dei Tappeti di Pietra per riuscire a completare la scoperta del mosaico misterioso, giunto fino a noi incompleto.

Una guida del museo collegandosi alla classe digitale, darà il benvenuto ai giocatori guidandoli in un'esperienza memorabile tra reale e virtuale. L'esperienza è accessibile comodamente dalla LIM. L'esperienza è interattiva perché la narrazione si svolgerà in ambienti virtuali. L'esperienza è ludica anche grazie alla possibilità di usufruire di contenuti extra.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora circa

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** da definire

**Soggetto proponente:**

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

**Referente / contatti:**

*Sezione didattica di RavennAntica*

Via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 36136

Email: [didattica@ravennantica.org](mailto:didattica@ravennantica.org)

## LE GIORNATE DEL PATRIMONIO

### MODULO A

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Sono percorsi volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e alla sperimentazione delle tecniche per la realizzazione del mosaico.

**Obiettivi:** Promuovere la scoperta e la conoscenza dei Monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso visite guidate e laboratori esperienziali manipolativi.

**Contenuti e organizzazione:** Il modulo è composto da momenti teorici e momenti pratici. Visite guidate alla Basilica di San Vitale, Mausoleo di Galla Placidia e Domus dei Tappeti di Pietra. Visita guidata al Museo Tamo Mosaico e laboratorio di mosaico, durante il quale si realizzerà una copia, tratta dal ricco repertorio ravennate. In caso di necessità è possibile realizzare il percorso in modalità online.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 5 ore circa: mattina e pomeriggio oppure due mattine

**Risorse impiegate:** Educatori museali RavennAntica

**Costo:** 4 euro (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

## MODULO B

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Percorsi volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e alla sperimentazione delle tecniche per la realizzazione del mosaico.

**Obiettivi:** Promuovere la scoperta e la conoscenza dei Monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso visite guidate e laboratori esperienziali manipolativi.

**Contenuti e organizzazione:** Il modulo è composto da momenti teorici e momenti pratici. Visite guidate al Battistero degli Ortodossi, Battistero degli Ariani, Sant'Apollinare Nuovo. Visita guidata al Museo Tamo Mosaico e laboratorio di mosaico, durante il quale si realizzerà una copia, tratta dal ricco repertorio ravennate. In caso di necessità è possibile realizzare il percorso in modalità online.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 5 ore circa: mattina e pomeriggio oppure due mattine

**Risorse impiegate:** Educatori museali RavennAntica

**Costo:** 4 euro (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

## MODULO C - CLASSE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Si tratta di percorsi volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e alla sperimentazione delle tecniche per la realizzazione del mosaico

**Obiettivi:** Promuovere la scoperta e la conoscenza dei Monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso visite guidate e laboratori esperienziali manipolativi.

**Contenuti e organizzazione:** Il modulo è composto da momenti teorici e momenti pratici. Visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe, visita guidata al Museo Classis Ravenna e laboratorio di mosaico, durante il quale si realizzerà una copia, tratta dal ricco repertorio della Basilica. In caso di necessità è possibile realizzare il percorso in modalità online.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 ore circa: una mattina

**Risorse impiegate:** Educatori museali RavennAntica

**Costo:** 4 euro (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

## MODULO D - CLASSE

### Percorso per la scuola dell'infanzia (sezione di 5 anni)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Si tratta di percorsi semplificati e adatti alla scuola dell'infanzia volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e alla sperimentazione delle tecniche per la realizzazione del mosaico.

**Obiettivi:** Promuovere la scoperta e la conoscenza dei Monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso visite guidate e laboratori esperienziali manipolativi.

**Contenuti e organizzazione:** Visita guidata al Museo Classis Ravenna e laboratorio di mosaico, durante il quale si realizzerà una copia, tratta dal reperti musivi del museo. In caso di necessità è possibile realizzare il percorso in modalità online.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore circa: una mattina

**Risorse impiegate:** Educatori museali RavennAntica

**Costo:** 4 euro (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

## MODULO D - RAVENNA

### Percorso per la scuola dell'infanzia (sezione di 5 anni)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Si tratta di percorsi semplificati e adatti alla scuola dell'infanzia volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e Classe e mirano alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.

monumentali e musivi di Ravenna e alla sperimentazione delle tecniche per la realizzazione del mosaico.

**Obiettivi:** Promuovere la scoperta e la conoscenza dei Monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso visite guidate e laboratori esperienziali manipolativi.

**Contenuti e organizzazione:** Visita guidata alla Basilica di San Vitale e al Mausoleo di Galla Placidia. Laboratorio di mosaico presso il Museo Tamo Mosaico, durante il quale si realizzerà una copia, tratta dal ricco repertorio ravennate. In caso di necessità è possibile realizzare il percorso in modalità online.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore circa, mattina

**Risorse impiegate:** Educatori museali RavennAntica

**Costo:** 4 euro (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

#### Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

#### Referente / contatti:

*Sezione didattica di RavennAntica*

Via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 36136

Email: [didattica@ravennantica.org](mailto:didattica@ravennantica.org)

**Note:** questo progetto, nato nel 2012, è realizzato in collaborazione con il Comune di Ravenna ed è rivolto alle scuole del territorio. Propone percorsi volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e Classe e mirano alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.

## La.Ra - LABORATORI DIDATTICI DI RAVENNANTICA

### IL MOSAICO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Alla scoperta della tecnica musiva, tessera dopo tessera. I partecipanti avranno la possibilità di vedere e riconoscere gli arnesi e i materiali utilizzati dal mosaicista e di realizzare un mosaico con tessere tagliate a mano. L'elaborato rimarrà a loro al termine dell'attività. In questa proposta laboratoriale trovano spazio la curiosità, la fantasia e la creatività, stimolate dall'uso dei materiali e dei colori.

**Obiettivi:** Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini e ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.

**Contenuti e organizzazione:** Attività in laboratorio: realizzazione di un mosaico a metodo diretto, su malta cementizia con tessere tagliate a mano.

Attività in classe o online: dopo un power point introduttivo sulla tecnica antica (materiali e strumenti presenti nel museo Tamo), le educatrici museali guideranno i partecipanti nella realizzazione di un mosaico che verrà eseguito su supporto mobile (tavoletta di legno) con colla e tessere di vetro. Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

### DOMUS DEI TAPPETI DI PIETRA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un percorso per approfondire la conoscenza di uno dei più bei luoghi della città di Ravenna, con la realizzazione di un particolare, tratto dai motivi figurativi presenti nei mosaici della Domus (es. fiori e figure geometriche).

**Obiettivi:** Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini e ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.

**Contenuti e organizzazione:** Attività in presenza: i partecipanti potranno realizzare un particolare, tratto dai motivi figurativi presenti nei mosaici della Domus (es. fiori e figure geometriche), con metodo diretto su malta cementizia e tessere tagliate a mano. Attività in classe o online: dopo un power point introduttivo sulla Domus (con specifici riferimenti al mosaico pavimentale), le educatrici museali guideranno i partecipanti nella realizzazione di un particolare su supporto mobile (tavoletta di legno) con colla e tessere di vetro. Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## TUTTO FA MOSAICO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Un laboratorio che utilizza la tecnica musiva con lo scopo di reinventare e riutilizzare sassi, materiali insoliti e di riciclo; libero spazio alla fantasia in elaborati astratti o figurati.

**Obiettivi:** Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio in presenza, è possibile richiedere la presenza dell'educatore presso le scuole.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## DURO COME UN SASSO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio alla scoperta dei sassi e dei ciottoli naturali, prime rudimentali tessere che la natura che ci ha regalato, con cui si possono realizzare soggetti a scelta.

**Obiettivi:** Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.

**Contenuti e organizzazione:** Attività in pre-

senza in Museo, in classe o online. Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## ARGILLA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** l'attività è divisa in due parti: la prima è una introduzione animata su cos'è l'argilla e come viene utilizzata dall'uomo; nella seconda invece, i partecipanti creano il proprio manufatto.

**Obiettivi:** Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività. Un laboratorio per utilizzare i sensi: tatto, vista, udito e olfatto

**Contenuti e organizzazione:** L'elaborato sarà diverso a seconda dell'età, dei percorsi e degli approfondimenti suggeriti dagli insegnanti stessi (calco della mano, piccolo vaso, vaso a calombino e bassorilievo. Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro



## AFFRESCO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Sperimentazione della pittura a fresco.

**Obiettivi:** Laboratorio è volto a sviluppare nei ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.

**Contenuti e organizzazione:** Attività in presenza: i ragazzi preparano gli spolveri, impastano i colori e riproducono un soggetto concordato su una base di intonaco fresco.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. DANTE IN MOSAICO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** A Ravenna, capitale del mosaico, anche Dante e il suo viaggio possono essere riletti in chiave musiva attraverso una visita guidata tematica e un laboratorio didattico dedicato.

**Obiettivi:** Conoscere Dante, la sua vita e le opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prederà avvio dalla visita in presenza o in modalità a distanza alla sezione "Mosaici tra Inferno e Paradiso", dedicata ai mosaici a Tema dantesco del Museo Tamo mosaico e terminerà con la realizzazione di una copia a mosaico. Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale

necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. DANTE IN ARGILLA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Prendendo spunto dalla mostra "L'alto passo... Andar per pace" dello scultore e ceramista Enzo Babini, allestita all'interno del chiostro del Museo TAMO, andremo alla scoperta del Inferno di Dante, realizzando una scena infernale su una formella in argilla.

**Obiettivi:** IL laboratorio è volto a sviluppare negli alunni l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività e della curiosità grazie all'utilizzo di un materiale versatile e affascinante come l'argilla. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, approfondimento dell'universo di Dante.

**Contenuti e organizzazione:** Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. MA TU LO CONOSCI DANTE?

### Narrazione e laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** A Ravenna, capitale del mosaico, anche Dante e il suo viaggio possono essere riletti in chiave musiva e creativa attraverso laboratori didattici dedicati.

**Obiettivi:** Conoscere Dante, la sua vita e le opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.

**Contenuti e organizzazione:** Narrazione e laboratorio di mosaico per conoscere meglio Dante e il suo incredibile viaggio. I bambini vengono introdotti nell'universo dantesco attraverso l'ausilio di una serie di tavole illustrate e immagini storiche. Avranno poi la possibilità di realizzare elaborato a tecnica mista (colore, mosaico, collage) su supporto mobile (tavoletta di legno). Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. UN VIAGGIO DA PAURA! FATE, MOSTRI E CANI A TRE TESTE...

### Narrazione e laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Prendendo spunto dai personaggi mitologici e non, presenti nella Commedia, i partecipanti avranno modo esplorare l'universo dantesco con parallelismi con la letteratura per ragazzi più o meno recente. Realizzeranno un mosaico su supporto mobile (tavoletta di legno) scegliendo tra vari personaggi danteschi

**Obiettivi:** Conoscere Dante, la sua vita e le

opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.

**Contenuti e organizzazione:** Per il laboratorio online verrà preparato un kit, disponibile per il ritiro presso il Museo, con tutto il materiale necessario allo svolgimento dell'attività.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. QUASI COME UNA FIABA?

### Narrazione e laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico incentrato sulla conoscenza dei tre regni danteschi: Inferno, Purgatorio e Paradiso. Narrazione e laboratorio grafico per la creare un regno in 3D attraverso l'utilizzo di carte e colori.

**Obiettivi:** Conoscere Dante, la sua vita e le sue opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.

**Contenuti e organizzazione:** In modalità on line, verrà inviato un pdf da scaricare. Non è previsto il ritiro del kit in museo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

### Soggetto proponente:

Fondazione RavennAntica

### Referente / contatti:

LaRa-Laboratori Didattici

Via Rondinelli, 2 - Ravenna

Tel. 0544 213371 int. 2

Email: lara@ravennantica.org

## MDT - MUSEO DIDATTICO DEL TERRITORIO San Pietro In Campiano

### UN GIORNO NELLA PREISTORIA Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. Sperimentare la vita quotidiana di una comunità preistorica. Giocare al cacciatore, al ceramista, all'agricoltore e... allo sciamano! Realizzare le armi e gli strumenti in selce, i contenitori in ceramica, le rappresentazioni pittoriche e gli accessori che costituiscono la dotazione minima di un uomo della preistoria.

Online. Il percorso prevede l'illustrazione dei principali cambiamenti nella vita dell'uomo dal Paleolitico al Neolitico, grazie anche alla presentazione di strumenti litici e oggetti legati alla vita quotidiana. La seconda fase consiste nella produzione da parte di ogni studente di un elaborato tematico manipolando l'argilla ed utilizzando la tecniche neolitiche per la costruzione di un vaso.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio (in Museo e in classe) si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza manipolativa per approfondire e completare i programmi scolastici. I materiali necessari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile per il ritiro presso il museo.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo 2 ore / online 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

### IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo. Lo scavo stratigrafico nelle moderne tecniche di indagine, svolto con materiali archeologici autentici all'interno di contesti ricostruiti in cassa. Scoprire il ruolo dell'archeologo moderno, compilare la documentazione di scavo e confrontare i reperti trovati con quelli presenti in museo. Un'appassionante caccia al tesoro alla ricerca dei resti del nostro passato.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Diffondere la conoscenza delle basi dell'archeologia, sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico - archeologico del territorio. Far avvicinare bambini e ragazzi all'archeologia in maniera semplice, diretta e divertente attraverso la partecipazione attiva.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## FOSSILIAMO Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. L'evoluzione del paesaggio romagnolo, la formazione degli Appennini, gli animali e le piante che hanno segnato le ere geologiche, i loro resti fossili e i fossili viventi. Svelare il mistero di ittiosauri, mosasauri e altri grandi rettili terrestri chiamati dinosauri. Durante il laboratorio si manipolano veri reperti fossili, si distinguono i fossili dagli altri materiali e si realizzano copie che rimarranno ai partecipanti.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Dalla proposta tradizionale di laboratorio (in Museo e in classe) si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza manipolativa per approfondire e completare i programmi scolastici. I materiali necessari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile per il ritiro presso il museo.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo e in classe 2 ore / online 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## A TAVOLA CON GLI ANTICHI ROMANI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. Un laboratorio archeologico e gastronomico, alla scoperta della vita quotidiana degli antichi romani, tra domus, vasellame da mensa e abitudini alimentari. Un gustoso viaggio nella storia romana fra la preparazione delle ricette di Apicio e l'allestimento di una coena, per comprendere la società del tempo a partire dallo studio delle ricette e degli alimenti consumati dai diversi ceti.

Online. Modalità che prevede una prima fase dove una educatrice didattica ha accesso alla classe digitale e interagisce direttamente con i ragazzi. Il percorso prevede un approfondimento sulla vita quotidiana in epoca romana attraverso l'analisi di fonti archeologiche come bassorilievi, affreschi e mosaici, focalizzandosi maggiormente sull'aspetto gastronomico, metodi di cottura, la conoscenza di nuovi cibi e di conseguenza la scoperta di nuovi territori. Durante la seconda fase gli alunni realizzeranno un menù tipico romano utilizzando ricette originali antiche.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico e gastronomico del territorio. Abituare alla ricerca e alla manipolazione della materia. Educare alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio (in Museo e in classe) si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza manipolativa per approfondire e completare i programmi scolastici. I materiali necessari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile per il ritiro presso il museo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado, dalla classe V

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo e in classe  
2 ore / online 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## IL MOSAICO Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. Tessera dopo tessera... cos'è il mosaico e come viene realizzato. Introduzione della tecnica: gli strumenti, le tessere musive, le malte e i supporti. Scelta del motivo decorativo ed esecuzione del mosaico con temi di epoca romana o tardo-antica archeologicamente attestati.

Online. Questa modalità prevede una prima fase dove un'educatrice didattica ha accesso alla classe digitale e interagisce direttamente con i ragazzi, proponendo l'introduzione alla tecnica del mosaico tradizionale, attraverso l'utilizzo di immagini digitali. La seconda fase prevede la produzione da parte degli alunni di un elaborato tematico su tavolette di legno con colla e tessere musive.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico e musivo del territorio. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio (in Museo e in classe) si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza manipolativa per approfondire e completare i programmi scolastici. I materiali necessari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile

per il ritiro presso il museo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie  
1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo e in classe  
2 ore / online 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## LA NASCITA DELLA SCRITTURA Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In Museo e in aula. Laboratorio che racconta la nascita della scrittura attraverso la sperimentazione di diversi alfabeti come il mesopotamico, il geroglifico e il latino. Percorso di conoscenza della storia della scrittura come sviluppo del linguaggio espresso con segni, disegni e lettere. Gli alunni si calano nelle vesti di antichi mercanti e imparano a scrivere su tavolette d'argilla con l'alfabeto mesopotamico.

Online: Nella prima fase una nostra educatrice didattica attraverso l'utilizzo della tecnologia si metterà in contatto con la classe digitale interagendo con i ragazzi, ricostruirà la storia della scrittura dalla preistoria ai Romani, passando dagli scriba egizi. Illustrerà i supporti utilizzati, gli strumenti e le varie forme scrittorie. In una seconda fase laboratoriale, i ragazzi, saranno guidati, attraverso l'utilizzo di diversi materiali come l'argilla e la carta pergameneata dove realizzeranno la propria tavoletta assiro-babilonese ed il proprio cartiglio egizio.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio (in Museo e in classe) si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza manipolativa per approfondire e completare i programmi scolastici. I materiali necessari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile per il ritiro presso il museo.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo e in aula 2 ore / online 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## LA STAMPA A RUGGINE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Comprendere i valori culturali e socio-economici legati alla civiltà contadina a partire dalle immagini e dalle decorazioni proprie della stampa tradizionale su tela. Storia della stampa tradizionale su tela: realizzazione degli stampi lignei, produzione della materia colorante, analisi dei più comuni elementi iconografici e decorativi, dimostrazione di stampa e di fissaggio del colore.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio di svolge solo in museo. Dopo aver fatto le prove di stampa su carta verrà realizzata la propria tela stampata. Munirsi di tessuto in

fibra naturale da stampare. Il laboratorio prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** in Museo, 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## LA TINTURA VEGETALE: COLORARSI DI NATURA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In Museo: Comprendere e sperimentare in prima persona lo stretto rapporto fra le attività dell'uomo e la conoscenza del proprio ambiente. Un laboratorio alla scoperta delle principali piante tintorie, con dimostrazione pratica di estrazione di alcune essenze tintorie da vegetali e esperienza pratica di tintura con colori naturali.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio si svolge solo in museo e prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui

scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuitamente o tariffe agevolate come da convenzione.

## I GIOCHI DEI NONNI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. Nonno... ma tu come giocavi? Un laboratorio per raccontare e rivivere i passatempi di ieri e di oggi. Con pochi e semplici materiali naturali come legno e lana, costruiremo giocattoli di una volta. Serviranno tanta fantasia e soprattutto una grande voglia di giocare!

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuitamente o tariffe agevolate come da convenzione.

## IL PANE COME UNA VOLTA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. Dal seme alla farina e da questa al pane. Le tecniche tradizionali di lievitazione e di panificazione. Le forme e gli strumenti di lavorazione tipici della civiltà contadina. Introduzione alla cerealicoltura e alle tec-

niche di panificazione tradizionale. Setacciare, impastare a mano e con la grama, infine, realizzare piccoli formati tradizionali di pane.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prevede momenti teorici, narrativi e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità. Munirsi di contenitori per il trasporto del pane crudo (la cottura non avverrà in museo).

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuitamente o tariffe agevolate come da convenzione.

## LA TAVOLA DEI NONNI. ALIMENTAZIONE CONTADINA Laboratorio

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In Museo e in classe. Il cibo e la cucina di tradizione in Romagna. Conoscere i beni alimentari, il ciclo stagionale dei prodotti, i sistemi produttivi e gli spazi domestici deputati alla produzione e trasformazione del cibo nella civiltà contadina. Tirare la sfoglia per preparare tagliatelle, strozzapreti o garganelli.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio

si svolge solo in museo e prevede momenti teorici, narrativi e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità. Munirsi di contenitori per il trasporto della pasta.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## FAVOLA, FIABA E MITO: LA FOLA ROMAGNOLA Laboratorio

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** n Museo e in classe. Le fiabe hanno il pregio di offrire all'immaginazione nuove dimensioni; la struttura suggerisce al bambino immagini, con le quali dare una migliore direzione alla propria esistenza. Le favole e i miti come strumenti educativi per la trasmissione dei valori storici, morali e simbolici attraverso la narrazione legata anche alla tradizione romagnola della fola. Racconto di una fola tradizionale in italiano e dialetto.

Online. Nella prima fase la nostra educatrice didattica si collegherà con la classe digitale dove in inizialmente presenterà la narrazione come processo creativo, stimolerà la curiosità e la criticità attraverso un testo per raccontare l'evoluzione della favola, fiaba e mito passando dalla fola tipica romagnola. Analizzeranno la struttura base della fiaba, a seguire verrà analizzata la figura del folista. In una seconda fase i bimbi rappresentano in modo creativo la fola raccontata.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del pa-

trimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'ascolto della lingua dialettale. Educare alla manipolazione, elaborazione creativa e alla sperimentazione.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio (in Museo e in classe), si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza manipolativa per approfondire e completare i programmi scolastici.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In museo e in classe 2 ore / online 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

## C'ERA UNA VOLTA LA SCUOLA Laboratorio

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In Museo. Laboratorio che racconta la storia e l'evoluzione della Scuola in Italia e in particolare la storia della Scuola locale partendo dall'osservazione di arredi originali, materiali e documenti ben conservati in un'aula del secondo dopoguerra. Regole, educazione e igiene erano materie fondamentali della didattica di una volta. Gli alunni vengono proiettati in un ambiente scolastico di circa 60 anni fa e, attraverso un laboratorio esperienziale, rivivono la giornata di uno studente tra gessi e assenza di tecnologia.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio del territorio. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione, alla pratica e all'ascolto.



**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio si svolge in un ambiente museale che riproduce una classe della metà del '900 e prevede momenti teorici, narrativi e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Gratuito:** Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

**Soggetto proponente:**

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

**Referente / contatti:**

Sezione didattica di RavennAntica  
via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 36136

Email: [didattica@ravennantica.org](mailto:didattica@ravennantica.org)

**Note:** a circa 15 km da Ravenna, sorge il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano, un ex edificio scolastico riconvertito in centro didattico museale. MDT si compone di due sezioni tematiche, una archeologica ed una etnografica. I laboratori e le attività proposte si caratterizzano sempre per un approccio diretto e manipolativo. E' possibile approfondire, su richiesta, singole tematiche, progettare attività specifiche o organizzare visite guidate.

## COSTRUIAMO LA STORIA: L'ARCHEOLOGO E I SUOI AIUTANTI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La lezione è da considerarsi come attività non frazionabile e da svolgersi in aula o da remoto, sarà possibile raggruppare più classi dello stesso anno. La lezione sarà della durata complessiva di tre ore scandite in altrettanti moduli dedicati al concetto di storia che intendono fornire le competenze di base relative al processo di scoperta e studio della realtà antica.

**Obiettivi:** L'obiettivo principale è quello di fornire il concetto di profondità storica e sensibilizzare gli alunni all'importanza dello studio della storia. La lezione si propone inoltre di presentare e criticizzare le differenti professioni che si occupano della ricostruzione storica, indagare il loro operato e dimostrare quanto un manufatto antico è in grado di "raccontare" all'uomo del presente.

**Contenuti e organizzazione:** PRIMA ORA: il tempo e la scansione temporale (passato, presente, futuro); il concetto di STORIA (personale - familiare - generale), la linea del tempo; SECONDA ORA: gli studiosi della storia (storico - archeologo - paleontologo); TERZA ORA: che cos'è l'archeologia?, introduzione alla stratigrafia e a come si presenta uno scavo archeologico, quanti archeologi esistono? (1. specialista studioso del vetro, 2. del marmo e della decorazione architettonica, 3. archeozoologo, 4. ceramologo, 5. archeobotanico). Facciamo "parlare" i reperti: al termine dell'attività verranno presentati una selezione di reperti archeologici celebri e sarà possibile ragionare sulle informazioni che gli archeologi riescono ad evincere.

**Destinatari:** scuola primaria 1° ciclo, classi II, III, IV, V

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore

**Risorse impiegate:** Aula, fogli di carta per appunti/disegni, lavagna interattiva multimediale o proiettore con pc

**Gratuito**

## VIVERE A RAVENNA: ARCHEOLOGIA DA AUGUSTO A TEODERICO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La lezione è da considerarsi come attività non frazionabile e da svolgersi in aula o da remoto, sarà possibile raggruppare più classi dello stesso anno. La lezione sarà della durata complessiva di tre ore scandite in altrettanti moduli dedicati alla comprensione della città antica. La lezione intende richiamare alcuni luoghi salienti della topografia ravennate al fine di chiarire l'evoluzione della città.

**Obiettivi:** Una finalità del progetto è quella di trasmettere conoscenze relative alla città di Ravenna, principalmente inerenti gli aspetti paesaggistici, al rapporto col mare e la palude, ma anche di chiarire come si abitava, a cosa dovettero servire le mura antiche, come avvenivano i commerci e quali erano gli spazi del divertimento e dell'incontro con le figure imperiali o con i vertici della cristianità. Un secondo obiettivo muove dal precedente, ovvero a seguito della comprensione di alcuni punti cardine della topografia cittadina, si intende trasmettere la capacità di riconoscimento di quei luoghi al fine di creare capisaldi urbani in cui gli alunni siano in grado di rivedersi, di rispettarli e di saper spiegare le motivazioni sottese all'importanza storica di alcuni monumenti.

**Contenuti e organizzazione:** PRIMA ORA: si affronteranno alcuni cenni cronologici (V a.C-V d.C.), geografia storica, topografia

di Ravenna. SECONDA-TERZA ORA: verranno analizzati alcuni monumenti di Ravenna chiarendone cronologia e localizzazione, finalità d'impiego e procedendo con alcune ricostruzioni archeologiche attraverso il disegno tecnico archeologico degli alunni. I monumenti affrontati saranno 1. Ponte Augusto, 2. mura urbane, 3. case e magazzini dall'area del porto di Classe. Al termine della lezione verranno mostrati alcuni reperti rinvenuti durante le campagne di scavo dell'Università di Bologna, seguirà una riflessione circa le informazioni che gli archeologi sono riusciti ad evincere dai materiali

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo, classi I, II, III

**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 3 ore  
**Risorse impiegate:** Fogli di carta per appunti e disegni, proiettore  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:** Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico, c/o Casa Transversari, via San Vitale, 30 - Ravenna  
**Referente / contatti:**  
*Federica Boschi, Michael Benfatti*  
 Via San Vitale, 28/30 - Ravenna  
 Tel. 0544 937100  
 Email: federica.boschi5@unibo.it; michael.benfatti2@unibo.it

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

### SCOPRIRE DANTE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Scoprire Dante è il progetto che mira alla riscoperta di Dante Uomo: attraverso pacchetti strutturati da 1 a 3 notti si potranno riscoprire gli antichi tracciati che collegavano la Toscana con la Romagna, veri e propri luoghi danteschi, citati da Poeta nella Divina Commedia. Non solo, una parte importante sarà data anche alle aziende e ai produttori locali affinché si possano mantenere vive le antiche tradizioni dell'Appennino e della collina Tosco-romagnola. Durante queste giornate inoltre saranno previsti laboratori in aziende ospitanti del territorio riguardanti la riscoperta di Dante e della sua vita.

I pacchetti proposti mirano alla valorizzazione di queste mete, perlopiù distaccate dal turismo di massa, luoghi magici e pieni di storia. Nei pacchetti è prevista una guida escursionistica specializzata che accompagnerà le scuole e darà supporto all'organizzazione.

**Obiettivi:** Riscoprire i luoghi danteschi tra

Ravenna e Firenze, luoghi di passaggio che hanno ospitato il Sommo Poeta durante il suo esilio. Attraverso queste esperienze sarà molto più semplice capire la Divina Commedia, grazie alla possibilità di visitare i luoghi citati e capirne le peculiarità.

**Contenuti e organizzazione:**

1. DANTE IN CASENTINO  
Trekking letterario da Casalino ai Prati della Burraia
2. DANTE: IL VIAGGIO DELL'ESILIO  
Trekking letterario da Vallombrosa al Casentino
3. DAL PAESE DI DINO CAMPANA ALL'ESILIO DI DANTE  
Trekking letterario da Marradi a San Gennaro
4. IN FUGA DA FIRENZE  
Trekking tra Cammino di Dante e Via Ghisella

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** da 1 a 3 giorni  
**Risorse impiegate:** 1 guida dantesca, 1



HOME



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

guida escursionista, 1 operatore per laboratorio dantesco

**Costo:** a partire da 12,50 euro (in base all'itinerario scelto)

**Note:** Le tappe create sono adatte a qualsiasi tipo di pubblico (tra 15 e 70) e sono percorribili sia a piedi che in e-bike. Programma completo: [www.scopriredante.it](http://www.scopriredante.it)

**Soggetto proponente:** Associazione il Cammino di Dante e Agenzia di comunicazione, arte e marketing Ross&Thomas  
Promosso da: Ministero della Cultura - Confesercenti Emilia-Romagna- Save Italian Beauty

**Referente / contatti:**

*Massimiliano Venturelli*

Cell. 3393172613

Email: [info@saveitalianbeauty.it](mailto:info@saveitalianbeauty.it)

ATTIVITÀ NEL TERRITORIO:  
MOSTRE, MUSICA E...

## PERMACIRCO

### Percorso di circo-teatro e di rielaborazione emotiva

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Circo Sotto Sopra vuole essere in linea con i tempi che stiamo vivendo, presentando un percorso ludico-didattico che garantisca il rispetto delle norme in vigore e aiuti i bambini a riappropriarsi della propria socialità, supportandoli nella rielaborazione emotiva dell'accaduto e nello sviluppo di competenze psicomotorie fortemente sacrificate durante questo periodo pandemico. Ispirandosi ai 12 principi della Permacultura, un sistema che valorizza la forza rigenerativa della natura, nasce PermaCirco, un progetto di avviamento alle arti circensi che integra all'insegnamento delle tecniche un avvicinamento al mondo naturale: attraverso il contatto con la natura e l'approccio ludico, coinvolgente e divertente delle tecniche circensi, i bambini acquisiranno non solo strumenti utili all'assimilazione e alla rielaborazione dei cambiamenti causati dall'emergenza, ma anche quegli aspetti emotivi, relazionali e motori fondamentali per un sano sviluppo psicofisico.

**Obiettivi:** Mettendosi in gioco con esercizi di acrobatica, equilibrismo, giocoleria e clownerie e attraverso l'uso di narrazioni teatrali, i bambini impareranno divertendosi a prendere coscienza delle proprie emozioni, ad acquisire maggiore consapevolezza, sicurezza e controllo del proprio corpo, a stare in gruppo, a migliorare la propria coordinazione manuale e creatività attraverso l'uso degli elementi naturali e la costruzione di strumenti circensi, a superare le proprie inibizioni con ironia e autoironia e ad esprimere se stessi e la propria identità. PermaCirco mira a ripristinare e sperimentare la relazione di fiducia con l'altro, stimolando anche il senso di colla-

borazione e comprendendo il valore della diversità, non come oggetto di diffidenza e paura, ma fonte di potenzialità e ricchezza. Il percorso intende lavorare insieme agli insegnanti anche sulla capacità di attenzione e concentrazione dei bambini, con un approccio inclusivo anche in caso di difficoltà linguistiche

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede un ciclo variabile da 5 a 10 lezioni della durata di 1h ciascuna da svolgersi all'aperto. Nel rispetto delle norme in atto, ogni bambino avrà a disposizione attrezzi sanificati prima e dopo ogni utilizzo (palline, fazzoletti, cerchi, sfere rigide, materassi, trampolini, slack line...), mentre gli operAttori avranno a disposizione materiali di sanificazione e di protezione individuale. Il percorso è così suddiviso: • Riscaldamento • Racconto corale a introduzione della lezione • Esercizi individuali a corpo libero e con attrezzi circensi • Giochi ed esercizi musicali-vocali con strumenti raccolti nella natura o costruiti • Giochi di movimento e sensoriali a contatto con la natura, raccolta di oggetti e creazioni manuali individuali e collettive

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso può avere una durata variabile in base al numero di classi coinvolte e di bambini per ogni classe. Ogni lezione ha la durata di 1h. La disponibilità degli operAttori di Circo Sotto Sopra va da ottobre a giugno. Il periodo può essere scelto in accordo con gli istituti scolastici che vogliono aderire al progetto

**Risorse impiegate:** Saranno presenti due operAttori formati di Circo Sotto Sopra / APS Artelego per ogni gruppo classe

**Costo:** 80,00 euro orari onnicomprensivi

## CIRCO SOTTO SOPRA

### Percorso di circo e espressività corporea

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Utilizzando i diversi linguaggi del circo, del teatro e della danza ogni lezione sarà costruita come uno spettacolo, in cui il bambino potrà sperimentare le basi dell'acrobatica a terra, dell'equilibrismo, della giocoleria, della clownerie attraverso diversi input: musicali, narrativi, sensoriali. Il percorso offre infatti diversi stimoli multidisciplinari che evidenziano e valorizzano le risorse creative di ogni bambino. Il focus del processo di lavoro sarà l'indagine e la rielaborazione di tutte le possibilità che abbiamo di esplorare il nostro essere al mondo attraverso il corpo, la voce, le emozioni e l'immaginazione. Questo progetto vuole infatti essere uno spunto pratico e poetico per iniziare i bambini ad un atteggiamento curioso nei confronti della vita e abituarli ad una attitudine di sperimentazione di tutte le loro risorse espressive e creative, attraverso il gioco e l'arte teatrale.

**Obiettivi:** L'obiettivo principale di questo progetto è di condurre i bambini a sviluppare un proprio originale bagaglio di conoscenze motorie e immaginifiche: coordinazione, equilibrio, lateralità, ma anche elaborazione delle proprie emozioni, desideri e paure. Allo stesso tempo la scoperta di queste tecniche sarà l'occasione per i bambini di raggiungere traguardi individuali e relazionali di più ampio respiro, come l'acquisizione di autodisciplina e controllo del proprio corpo, la capacità di mettersi in gioco, il miglioramento dell'autostima, la gestione del sé in relazione all'altro, lo sviluppo dell'ironia e auto-ironia positiva.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede una serie di incontri di un'ora ciascuno, durante i quali ad ogni lezione verrà associato un tema e degli esercizi specifici: questi saranno affrontati dai bambini

come un'immersione giocosa in un mondo divertente e colorato. Il progetto prevede l'approfondimento delle quattro discipline base dell'arte circense attraverso diversi giochi ed esercizi:

- Esercizi e giochi per incrementare la concentrazione sul proprio sentire fisico ed emozionale
- Lavoro sulle dinamiche spaziali per notare i cambiamenti del proprio corpo in relazione con l'altro e lo spazio
- Improvvisazioni singole e di gruppo che favoriscano un atteggiamento di collaborazione e di cooperazione tra i partecipanti
- Suggerimenti narrative su temi che valorizzino le differenze come occasione di riscoperta della propria identità
- Giochi a coppie e a gruppi, giochi di fiducia e di cooperazione, percorsi strutturati per l'ascolto e la coordinazione, creazione collettiva

- Questo attraverso gli attrezzi tipici dell'arte circense: palline colorate, cerchi, pedalò, fazzoletti, sfere rigide, slack line, ma soprattutto il nostro corpo!

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso può avere una durata variabile in base al numero di classi coinvolte. Le lezioni saranno di 1 h ciascuna. Per garantire il raggiungimento degli obiettivi previsti si consigliano almeno 5 lezioni, con un percorso ideale di 10 lezioni. Gli operAttori di Circo Sotto Sopra sono disponibili da ottobre a giugno

**Risorse impiegate:** Saranno presenti due operAttori formati di Circo Sotto Sopra / APS Artelego per ogni gruppo classe

**Costo:** 80,00 euro orari onnicomprensivi

## BLA, BLA, BLA!

### Percorso di teatro ed espressione vocale

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Attraverso le tecniche del teatro fisico, del teatro danza e della ritmica musicale il percorso si concentra

non solo sulla parte motoria ma anche su quella vocale, esplorando i ritmi e i diversi colori che può assumere la nostra voce.

Il focus del percorso sarà il ritmo che leggerà il lavoro vocale a quello motorio, un potente mezzo per creare una dimensione condivisa e di ricerca dalle grandi potenzialità ludiche e creative, che da sempre attrae fortemente i bambini.

Il lavoro sulla vocalità, infatti, sarà strettamente intrecciato a quello dell'esplorazione del circo-teatro, sviluppata attraverso esercizi psico-motori in grado di stimolare la fisicità, la coordinazione, la lateralità, ma anche la relazione con l'Altro e con il gruppo.

**Obiettivi:** L'obiettivo del progetto è di accompagnare i bambini nella sperimentazione delle possibilità espressive linguistiche, vocali e corporee, in modo da svilupparne la capacità di raccontarsi e di raccontare. Un approccio giocoso e gioioso ai principi del linguaggio che favorirà anche lo sviluppo dei processi cognitivi e comunicativi connessi. Il percorso lavora sulla diversità come fonte di ricchezza: attraverso il lavoro teatrale sul corpo e sulla voce e nel quadro di un lavoro creativo di gruppo, il percorso vuole valorizzare le diverse tradizioni, le particolarità culturali e linguistiche dei bambini, caratterizzandole come occasioni di arricchimento relazionale. Allo stesso tempo si lavorerà per scardinare e rielaborare le dinamiche del gruppo classe, mettendo in risalto le potenzialità del singolo e il rispetto dei suoi limiti e cercando di superare insieme possibili timidezze o barriere linguistiche.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede una serie di incontri di un'ora ciascuno che saranno dedicati a specifici argomenti teatrali: la relazione corpo-voce e linguaggio, lo studio della vocalità, le qualità espressive e musicali della comunicazione verbale, la ricerca del proprio clown, l'interpretazione emotiva del testo e del personaggio, la costruzione del racconto,

la caratterizzazione vocale e corporea dei personaggi.

Gli OperAttori offriranno stimoli narrativi e musicali per incoraggiare i bambini all'uso dell'immaginazione, al coinvolgimento nel mondo delle emozioni e all'attitudine ad esprimerle in maniera costruttiva e originale. Attraverso le storie tratte dagli spettacoli dell'omonima Piccola Compagnia Sotto Sopra si parlerà del valore dell'amicizia, di come si affronta la noia, della magia del viaggio, dell'impegno a realizzare sogni impossibili, della bellezza della diversità, della disobbedienza, dello scorrere del tempo, della scienza, dell'incontro e dell'identità.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso può avere una durata variabile in base al numero di classi coinvolte. Per garantire il raggiungimento degli obiettivi previsti si consigliano almeno 5 lezioni da un'ora ciascuna. Gli operAttori di Circo Sotto Sopra sono disponibili da ottobre a giugno

**Risorse impiegate:** Sono previsti due operatori a gruppo classe (un operAttore di Circo-Teatro e un esperto musicale)

**Costo:** 80,00 euro orari onnicomprensivi

## IL VIAGGIO DEGLI UCCELLI

### Percorso di arti circensi e teatro

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il Viaggio sarà il filo rosso di questo percorso sul quale verranno costruiti coinvolgenti momenti di formazione e di avviamento alle arti circensi e al teatro, ispirandosi al poema persiano "Il verbo degli uccelli" di Farḏ ad-dīn ʿAḡḡar. Attraverso la tematica del volo e dell'esplorazione verranno introdotti i giochi e gli esercizi specifici, che trasformeranno i ragazzi in acrobati, saltimbanchi, equilibristi, giocolieri. La tecnica sarà



accompagnata a un lavoro di costruzione drammaturgica a partire dalle competenze dei ragazzi e basata sul racconto di riferimento.

Saranno i ragazzi stessi a scegliere il proprio animale/uccello, costruendo quindi il proprio personaggio e lavorando sulle sue caratteristiche e peculiarità uniche: un personaggio che possa rappresentare la loro personalità e fornire loro simbolicamente le ali per spiccare il "volo", arrivando alla fine del percorso a raggiungere l'autonomia tecnica e una nuova consapevolezza di se stessi

**Obiettivi:** Lo scopo principale è quello di lavorare sulle emozioni attraverso la lente di ingrandimento della clownerie e dell'arte teatrale. Attraverso queste tecniche si intendono raggiungere i seguenti obiettivi:

- lavorare sulla propria capacità di attenzione e concentrazione
- sperimentare la relazione di fiducia con l'altro
- sviluppare la collaborazione
- favorire la creatività
- prendere coscienza delle proprie emozioni
- comprendere il concetto di diversità e la sua insita bellezza e potenzialità
- migliorare la propria autostima
- acquisire autodisciplina, sicurezza e controllo del proprio corpo
- imparare a stare in gruppo e a fidarsi dei compagni
- gestire il proprio equilibrio
- migliorare la propria coordinazione oculo-manuale
- mettersi in gioco, utilizzando l'ironia e l'autoironia in senso positivo
- superare le proprie inibizioni
- imparare ad esprimere se stessi e la propria identità
- ampliare la capacità di mettersi nei panni dell'altro

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso prevede un ciclo di lezioni di un'ora ciascuna. Attraverso una traccia narrativa che farà da cornice alle tecniche circensi esplorate (acrobatia, equilibrismo, giocholeria, clownerie), si costruirà dunque un percorso in itinere, aperto ad accogliere le proposte dei ragazzi coinvolti e ad affrontare altre tematiche legate all'attualità, necessarie alla presa di coscienza del mondo esterno e delle sue complessità.

Gli uccelli, personaggi del racconto, saranno caratterizzati attraverso l'utilizzo della maschera del clown, scelto appositamente per il suo determinato approccio alla vita: senza filtri nei confronti delle proprie emozioni, il pagliaccio è un'esplosione di gioia, tristezza, rabbia, euforia, che aiuterà i ragazzi a relazionarsi con la loro natura profonda, uno stimolo a una maggior consapevolezza della propria personalità e identità con tutti gli strumenti per poterla esprimere agli altri, senza inibizioni o paure.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** Il percorso può avere una durata variabile in base al numero di classi coinvolte. Per garantire il raggiungimento degli obiettivi previsti si consigliano almeno 5 lezioni da un'ora ciascuna. Gli operAttori di Circo Sotto Sopra sono disponibili da ottobre a giugno.

**Risorse impiegate:** Saranno presenti due operAttori formati di Circo Sotto Sopra / APS Artelego per ogni gruppo classe

**Costo:** 80,00 euro orari onnicomprensivi

#### **Soggetto proponente:**

APS Artelego, Associazione di promozione sociale dedicata ad attività culturali, educative e sociale, attraverso il suo contenitore progettuale "Circo Sotto Sopra"

#### **Referente / contatti:**

Mariagrazia Bazzicalupo

Piazza dei Colori, 28/A - Bologna

Cell. 3287312861 / 3280178208

Email: [circosottosopra@gmail.com](mailto:circosottosopra@gmail.com)

**Note:** *Circo Sotto Sopra* è un contenitore di attività artistiche e teatrali dedicate ai bambini, agli adolescenti e alle famiglie, nato all'interno dell'Associazione di Promozione Sociale APS Artelego nel 2017, che propone spettacoli, percorsi ludico-educativi, progetti di circo sociale e animazioni incentrati sul mondo delle arti circensi, del teatro di figura e del teatro-danza.

Vincitore della 7ª edizione di Incrediboll!, *Circo Sotto Sopra* progetta all'interno degli istituti scolastici percorsi ludico-didattici incentrati sul gioco, tenendo conto del grado di sviluppo del bambino e del ragazzo nei suoi molteplici aspetti – motorio, relazionale ed espressivo. Dal 2018 al 2021

Circo Sotto Sopra ha attivato percorsi ludico-didattici in più di 40 scuole dell'infanzia, primarie e secondarie tra Bologna, Ravenna e provincia. A Bologna e Ravenna collabora con i centri di aggregazione giovanile costruendo percorsi di Circo Sociale per i ragazzi della periferia cittadina.

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### CORSO DI CANTO CORALE PER L'APPRENDIMENTO DELLE CANTE ROMAGNOLE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** I corsi si svolgono all'interno di una singola classe o eventualmente a gruppi di due e i ragazzi vengono coinvolti nell'attività del canto corale, suddivisi in due gruppi vocali, nel rispetto dell'estensione della loro voce bianca. Le cante vengono eseguite in dialetto romagnolo, a cappella, per imitazione. A titolo di esemplificazione, verifica e confronto, tali corsi prevedono la partecipazione dei "Canterini Romagnoli Pratella-Martuzzi di Ravenna APS" di Ravenna nelle aule scolastiche e nell'esecuzione pubblica delle cante apprese dagli alunni.

**Obiettivi:** • Trasmettere ai giovani i valori socio-culturali della nostra terra di Romagna attraverso il canto corale e il meraviglioso repertorio delle cante romagnole. Nelle cante che vengono insegnate ci sono le nostre radici, la nostra storia, un patrimonio che merita di essere valorizzato e che non può e non deve andare disperso. • Far apprendere agli alunni delle scuole, con il sostegno dei docenti, che il canto è innanzitutto disciplina. • Far comprendere, attraverso il coro, l'importanza dello stare insieme producendo musica con il canto monodico e polifonico, con le dovute attenzioni, memoria, concentrazione, responsabilità e rispetto che questa forma di esecuzione richiede ed insegna, ma an-

che la socializzazione, il rispetto dell'altro e delle culture diverse e l'espressione di sentimenti e messaggi positivi verso i temi dell'amicizia, della fratellanza, del senso civico, della condivisione e della convivialità. • Promuovere il canto corale in quanto rafforza la personalità, infonde coraggio grazie allo stare in gruppo e alla disciplina stessa e sviluppa l'altruismo. • Introdurre nozioni basilari sul dialetto romagnolo, ovvero spiegazione, traduzione, significato storico e pronuncia dei testi delle cante per valorizzare l'importanza del vernacolo locale. • Educare i ragazzi all'uso della propria voce. • Spiegare brevemente la differenza tra la voce bianca e la voce adulta e la suddivisione timbrica di quest'ultima e l'uso della voce solista e in ambito corale.

**Contenuti e organizzazione:** • Esecuzione di semplici esercizi tecnici mirati alla respirazione, all'intonazione e alla padronanza del proprio suono e di quello dei compagni ed esercizi di "ear training" per sviluppare l'orecchio musicale, al fine di migliorare l'intonazione e la padronanza del proprio suono e maturare l'ascolto e la percezione delle altre voci per il raggiungimento di una buona omogeneità del suono corale. • Esecuzione di semplici esercizi ritmici e di sincronizzazione ritmico-vocale-motoria al fine di interpretare le cante stesse con piccole coreografie e mimica espressiva teatrale appropriata. • Formazione del coro, lavoro sulle cante, studio dell'espressività e delle eventuali coreografie. • Esecuzione in pubblico delle cante romagnole studiate

(generalmente due). Tutto viene svolto attraverso lezioni collettive all'interno dell'orario scolastico o in base all'organizzazione del progetto.

**Destinatari:** scuole primarie dalla classe III alla classe V e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì, per collaborare alla realizzazione del progetto e supervisionare gli alunni

**Tempistica e durata:** Un corso prevede n. 12 lezioni di un'ora ciascuna durante il ciclo scolastico (da concordare con gli insegnanti) incluso lo spettacolo finale, al quale partecipano i Canterini Romagnoli

**Risorse impiegate:** Una tastiera musicale (da me fornita) • Una chiavetta USB o CD per l'ascolto delle canzoni scelte (da me forniti) • Stereo musicale con ingresso USB/lettore CD (eventualmente fornito dalla scuola) • Altro eventuale materiale da creare o da reperire (ad esempio oggetti e abbigliamento) è facoltativo e da valutare in base alle cante o ad iniziative legate al progetto stesso (a carico della scuola o di chi organizza)

**Costo:** un contributo a sostegno delle atti-

vità dei Canterini Romagnoli da parte della scuola o di chi organizza (da concordare)

#### Soggetto proponente:

"Canterini Romagnoli Pratella-Martuzzi di Ravenna APS" tramite la collaborazione di Linda Dugheria

#### Referente / contatti:

Marcella Zannoni

Via Boezio 28 - 48123 Ravenna

Cell. 335 5390097

Email: marcellazannoni@virgilio.it

**Note:** Linda Dugheria, è docente con Diploma di Laurea di II livello in Canto (acquisito presso Conservatorio musicale), con corso triennale svolto presso Accademia di Musical BSMT di Bologna, con esperienza pluriennale di laboratori didattico/artistici per bambini delle scuole primarie e secondarie di 1° grado, con esperienza pluriennale di palco in vari settori teatrali/artistici (musical, prosa, opera, musica da ascolto e da ballo) di vari contesti (teatro, arena, villaggi turistici, locali, parchi divertimento).

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### EDUC'ARTE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Proposta di corsi/progetti da svolgersi all'interno di una singola classe, o eventualmente a gruppi di due, possibilmente dello stesso livello, dove i ragazzi vengono coinvolti in attività di MUSICAL e/o CANTO CORALE (con eventuale scelta di solisti ed eventuale suddivisione polifonica), RECITAZIONE, esecuzione di semplici MOVIMENTI COREOGRAFICI ed eventuale uso di STRUMENTI MUSICALI, in base al tipo di repertorio musicale e al tipo di progetto/copione scelti, legati all'età dei ragazzi e a temi educativi quali: la so-

lidarietà, l'amicizia, la fratellanza, la condivisione, l'accoglienza, la lotta contro il bullismo e la violenza, il rispetto per l'ambiente, le persone e gli animali. Alcuni tipi di progetti sono già comprovati e consolidati, altri si possono creare, personalizzare o modificare in collaborazione coi docenti delle scuole in base alle esigenze del momento. Tali corsi possono essere anche organizzati in relazione o unitamente ad eventi particolari, quali la partecipazione delle classi o della scuola ad altri incontri formativi a tema o ad eventi esterni, feste di Natale, feste di fine anno scolastico (solo per citare qualche esempio).

**Obiettivi:** • Maturare la capacità e la con-

sapevolezza di essere parte integrante e formativa di uno spettacolo, di cantare in coro e del significato di sentirsi parte di un coro, sviluppando i relativi concetti di attenzione, concentrazione, socializzazione, memorizzazione delle parti, disciplina, responsabilità, preparazione (anche in vista dell'esibizione di fronte ad un pubblico) e rispetto dei propri compagni coristi/solisti, della direttrice del coro e dei docenti, con le proprie diversità fisiche e culturali di provenienza, i propri limiti e le proprie abilità vocali, attoriali, coreutiche e musicali. • Permettere la conoscenza di un vasto panorama musicale universale tramite l'approccio a canzoni di ritmi e stili diversi (tra cui pop, rock, folk, dance, rap, jazz, dialetto locale) e le loro varie origini. • Sviluppare ed accrescere la creatività artistica dei ragazzi, la collaborazione, l'intraprendenza, la sinergia del gruppo. • Favorire la scoperta di eventuali attitudini e capacità canore, attoriali, musicali e coreutiche qualora in futuro volessero intraprendere una carriera artistica. • Fornire nozioni basilari di teoria musicale, di canto, di gestualità teatrale, di mimica espressiva e di passi di danza. • Favorire l'introduzione del contenuto e dei messaggi positivi dei testi, dei temi trattati, delle canzoni e dei copioni scelti, atti ad accrescere l'educazione in generale e l'empatia verso gli altri, per far sì che quanto vissuto in questi corsi possa lasciare un segno permanente e un piacevole ricordo nella vita degli alunni.

**Contenuti e organizzazione:** – Iniziale spiegazione sintetica sulla voce umana, sulla differenza tra voce bianca e voce adulta e sulla suddivisione timbrica di quest'ultima, sull'apparato fonatorio e sulla respirazione diaframmatico-intercostale del cantante/attore.

– Esecuzione di: • semplici esercizi basilari di respirazione, tecnica e riscaldamento vocale, atti a favorire la conoscenza e la padronanza del suono della propria voce e di quella altrui; • esercizi di "ear training" per sviluppare l'orecchio musicale, al fine

di migliorare l'intonazione e la padronanza del proprio suono e maturare l'ascolto e la percezione delle altre voci per il raggiungimento di una buona omogeneità del suono corale; • esercizi sugli scioglilingua e di dizione; • esercizi ritmico-motori per applicare il canto al movimento; • esercizi e giochi teatrali per sviluppare le capacità espressive di ogni alunno; • esercizi di "scambi di ruolo" tra gli alunni o tra alunni e docente del corso per "mettersi nei panni dell'altro", al fine di favorire il confronto, l'empatia e il rispetto delle persone e delle regole del gruppo.

– Formazione del coro, lavoro sulle scene e sui personaggi, studio delle coreografie e delle eventuali parti solistiche di cantanti/attori/musicisti.

– Esecuzione pubblica dello spettacolo realizzato.

Tutto viene svolto attraverso lezioni collettive all'interno o all'esterno dell'orario scolastico, in base all'organizzazione del progetto.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì, per collaborare alla realizzazione del progetto e supervisionare gli alunni

**Tempistica e durata:** La durata dei corsi e delle lezioni è personalizzata e varia in base alle esigenze di docenti e alunni, all'età e al numero di questi ultimi, del progetto stesso o degli eventi ad esso legato.

**Risorse impiegate:** Una tastiera musicale (da me fornita) • Una chiavetta USB come supporto delle basi musicali delle canzoni scelte (da me fornita) • Basi musicali da me fornite o da acquistare in base alle scelte del progetto (a carico della scuola o di chi organizza) • Stereo musicale con ingresso USB (eventualmente fornito dalla scuola) • Altro materiale da creare e da reperire (ad esempio oggetti e abbigliamento) è da valutare in base alle scelte del progetto (a carico della scuola o di chi organizza)

**Costo:** da concordare in base alle carat-

teristiche e al numero di ore del progetto (indicativamente 25 euro nette all'ora)

### Soggetto proponente:

Linda Dugheria

### Referente / contatti:

Linda Dugheria

Cell. 347 8939556

Email: lindadugheria@gmail.com

**Note:** Linda Dugheria, è docente con Diploma di Laurea di II livello in Canto (acqui-

sito presso Conservatorio musicale), con corso triennale svolto presso Accademia di Musical BSMT di Bologna, con esperienza pluriennale di laboratori didattico/artistici per bambini delle scuole primarie e secondarie di 1° grado, con esperienza pluriennale di palcoscenico in vari settori teatrali/artistici (musical, prosa, opera, musica da ascolto e da ballo) di vari contesti (teatro, arena, villaggi turistici, locali, parchi divertimento).

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### TITITOM-SUBITO (PRESTO) MUSICA INSIEME

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** il Metodo Tititom è un sistema interdisciplinare che, a partire dalla musica, abbraccia in modo trasversale molte altre discipline (motoria, visiva, linguistica e logico-matematica). Esso si applica a partire da uno strumento, ideato dal Prof. Luciano Titi, che porta lo stesso nome. La metodologia appare unica anche e soprattutto per la modalità di applicazione della stessa (trasmissione del sapere, lavoro di gruppo, intersezione dei livelli di età e di competenza ecc.) e si qualifica come un sistema pedagogico del tutto innovativo con una capacità di impatto sulla sfera psicologica ed emotiva del bambino, di grande rilievo.

**Obiettivi:** Fornire una solida e stabile formazione teorico-pratica di elementi fondamentali della musica attraverso attività dirette degli alunni che vanno dalla lettura della partitura, alla sua composizione (ritmica ma anche melodico-armonica) alla composizione di testi in metrica musicale ed alla direzione. Attraverso la forte interdisciplinarietà della metodologia Tititom, operare dei collegamenti teorico-pratici con altre discipline collegate. Coinvolgere

gli insegnanti nelle attività con lo scopo che gli stessi acquisiscano rapidamente strutture efficaci per poi continuare a lavorare in modo autonomo su di una materia così importante come la musica. La metodologia Tititom è utilizzabile, infatti, prescindendo da una specifica preparazione musicale da parte degli insegnanti! al Termine ci sarà la realizzazione di un'esecuzione finale che condenserà i risultati di questo lavoro, possibilmente con la partecipazione delle famiglie.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio si prefigge di trasferire una serie di competenze anche complesse con la modalità trasversale o interdisciplinare che la metodologia Tititom consente. I bambini saranno sollecitati su diversi piani percettivi e quindi portati a riflettere su contenuti comuni a varie discipline. I bambini lavoreranno anche su un piano psicomotorio particolarmente focalizzato sul coordinamento e sull'interdipendenza degli arti. La pratica sarà sempre incentrata sulla musica d'insieme e sul lavoro di gruppo anche se saranno valutati interventi specifici e mirati per i bambini con bisogni speciali in modo tale da rendere possibile un loro coinvolgimento integrato.

**Destinatari:** ultimo anno scuole dell'infanzia

zia, scuole dell'infanzia e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 6/8 incontri da due ore ciascuno

**Risorse impiegate:** Prof. Luciano Titi è un assistente con proprio strumentario musicale e didattico a supporto e integrazione di quello di pertinenza della scuola (percussioni, tastiere, chitarre)

**Costo:** il progetto, non completamente gratuito nella misura in cui viene chiesto un piccolo contributo a partecipante, potrà essere realizzato con la necessaria parte-

cipazione pubblica che permetta di coprire i costi residui

**Soggetto proponente:**

Associazione Tititum Aps

**Referente / contatti:**

*Prof. Luciano Titi*

Via Del Pino, 102 - Ponte Nuovo (Ra)

Email: [centrotititum@gmail.com](mailto:centrotititum@gmail.com)

**Note:** per maggiori informazioni sul Tititum è possibile visitare il nuovo sito [www.tititum.org](http://www.tititum.org)

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### PLANETARIO DI RAVENNA

#### DISEGNARE IL CIELO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un breve viaggio tra il cielo e la sua rappresentazioni. Dai dipinti rupestri alle costellazioni

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** 2 euro

ispiratrice per pittori, scultori, mosaicisti.

**Obiettivi:** Educazione all'immagine

**Contenuti e organizzazione:** In collaborazione con Giallocra – didattica dell'archeologia e dell'arte.

**Destinatari:** scuole primarie, 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore

**Risorse impiegate:** 2 o 3 operatori

**Costo:** 7 euro

**Soggetto proponente:**

Planetario di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Marco Garoni*

Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna

Tel. 0544 62534

Email: [info@arar.it](mailto:info@arar.it)

#### ARTE E ASTRONOMIA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio didattico dedicato alle stelle ed alla loro funzione

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

## PICKAPP RADIO

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Laboratorio gratuito di approfondimento interdisciplinare (italiano, storia, geografia, musica, scienze) svolto in orario scolastico in diretta web-radio dai componenti del Quartetto Fauves che, attraverso la LIM, interagiscono con gli studenti delle classi aderenti. Il Quartetto Fauves svilupperà riflessioni sui numerosi argomenti che si intrecciano con la musica classica, intesa come strumento di approfondimento interdisciplinare, stimolando la riflessione da parte degli studenti sul piano intellettuale ed emotivo, ed eseguendo dal vivo con gli strumenti ad arco, in diretta dalla sede di Quartetto Fauves APS, gli esempi musicali che completano la trattazione di ogni argomento.

**Obiettivi:** PickApp Radio intende sfruttare la musica classica come chiave di lettura della complessità del presente, entrando in contatto con gli studenti delle Scuole secondarie di 1° grado. Gli obiettivi sono molteplici: creare interesse intorno nella fascia di età dagli 11 ai 14 anni, mostrando le potenzialità di approfondimento che essa offre nelle diverse aree tematiche; stimolare la riflessione sulla musica classica con un linguaggio diretto ed inclusivo; offrire agli studenti, mostrando le continuità fra repertorio classico e musica di consumo odierna, strumenti di ascolto critico dei contenuti musicali che incontrano su radio, televisione e internet.

**Contenuti e organizzazione:** E' stata sviluppata una lezione per ognuna delle tre classi nelle aree tematiche di italiano, storia, geografia, scienze e musica. Avremo quindi: Italiano per le classi Prime ("Musica, logica, grammatica: come variano i significati della musica al variare delle strutture logiche che la compongono"); Italiano per le classi Secondarie ("Lo specchio della

parola, la musica del rinascimento: i legami fra testo poetico e composizione nel repertorio musicale europeo fra XV e XVI secolo"); Italiano per le classi Terze ("I volti del '900, le correnti letterarie del Secolo XX ed i loro riflessi in musica: verismo, ermetismo, futurismo, dadaismo"). Il prospetto completo delle lezioni di storia, geografia, scienze e musica verrà inviato alla richiesta da parte dei docenti interessati. Sono a disposizione 210 ore di totali di laboratorio, ed ogni classe ha diritto ad un massimo di 3 ore, assegnate secondo la priorità delle richieste pervenute.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado  
- Insegnanti di italiano, storia, geografia, musica scienze

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Dal 1 ottobre 2021 all'ultimo giorno dell'A.S. 2021/22.

**Risorse impiegate:** componenti del Quartetto Fauves, operatori di Quartetto Fauves APS, musicisti professionisti ospiti del progetto.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Quartetto Fauves APS

**Referente / contatti:**

*Giacomo Gaudenzi*

Via Rocca ai fossi, 16 - Ravenna

Cell. 3394629065

Email: pickappradio@gmail.com

## SCLAB

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratori gratuiti di strumenti ad arco (violino, viola, violoncello), teoria musicale, e musica di insieme nell'Orchestra d'archi infantile SCLAB.

SCLAB è un progetto di crescita della comunità e inclusione sociale attraverso la pratica della musica per archi intesa come

buona pratica culturale, proposta in maniera gratuita, innovativa e con un alto profilo qualitativo.

**Obiettivi:** inclusione sociale, crescita culturale della comunità, incremento dell'offerta culturale rivolta ai giovani in età scolare realizzata in continuità con le istituzioni scolastiche e bibliotecarie.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni partecipante riceve in comodato d'uso gratuito lo strumento prescelto (violino, viola, violoncello) e riceve due lezioni ogni settimana di teoria musicale e tecnica strumentale. Ogni due settimane si svolge la lezione di musica di insieme con gli altri partecipanti al corso, entrando così a far parte all'Orchestra d'archi infantile SCLAB. Le lezioni si tengono ogni settimana per undici mesi l'anno, ed è richiesta una frequenza minima dell'80%. I partecipanti sono ammessi al progetto SCLAB attraverso una prova attitudinale, per la quale non è richiesta alcuna competenza musicale pregressa. A cadenza semestrale viene valutato, insieme alle loro famiglie, il gradimento del progetto da parte dei partecipanti. Le docenze sono tenute dai componenti del Quartetto

Fauves e dagli operatori di Quartetto Fauves APS. Sono previsti concerti pubblici e registrazioni discografiche. Le lezioni si svolgono negli spazi del Polo Bibliotecario e presso la Scuola "Alighieri" di Lido Adriatico.

**Destinatari:** bambini/e, ragazzi/e dai 6 ai 14 anni residenti sul territorio del Comune di Ravenna

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** in orario extrascolastico - da gennaio a dicembre

**Risorse impiegate:** Componenti del Quartetto Fauves, operatori di Quartetto Fauves APS, musicisti professionisti ospiti del progetto

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Quartetto Fauves APS

**Referente / contatti:**

*Elisa Floridia*

Via Rocca ai fossi, 16 - Ravenna

Cell. 3491702486

Email: [orchestrasclab@gmail.com](mailto:orchestrasclab@gmail.com)

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

#### LETTURE JUKE BOX

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** È un progetto che si propone di promuovere la lettura attraverso la narrazione e la drammatizzazione di libri, coinvolgendo tutti coloro che vorranno volontariamente diventare narratori di storie e libri. Il progetto si ispira all'importanza della letteratura per l'infanzia e della fiaba vista come recupero e rivalutazione del racconto orale e per accompagnare la crescita del bambino.

**Obiettivi:** • stimolare il piacere dell'ascolto  
• promuovere la curiosità verso il libro e la lettura  
• sviluppare la voglia di conoscere, imparare, scoprire, interagire con gli altri attraverso la narrazione  
• favorire la socializzazione e l'integrazione  
• promuovere la relazione tra generazioni

**Contenuti e organizzazione:** Le letture nelle scuole vengono fatte su invito delle stesse.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo - Riservato alle scuole delle



aree territoriali di Roncalceci e del Mare  
**Insegnanti coinvolti:** Si  
**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/2022  
**Risorse impiegate:** lettrici e lettori volontari  
**Gratuito**

## CACCIA APERTA AI PROMESSI SPOSI

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** Immaginiamo una classe scolastica davanti all'immensa opera dei due sposi promessi: I manzoniani Promessi sposi, appunto. E immaginiamo la reazione che, spesso, a volte succede... E immaginiamo che all'ennesima vicenda di Renzo e Lucia gli alunni si disperano e decidono di invocare l'anima del Manzoni e sarà proprio lui a farli entrare dentro la sua opera eregarli di ... di andare a caccia dei personaggi, per conoscerli più da vicino, ed anche per riderne un po', per prenderli in giro...insomma, alla ricerca di quei nomi e quelle vicende che tanto, a volte, ci hanno fatto soffrire a scuola, ma che possono anche essere viste da un altro punto di vista e, magari, farceli amare un po' di più!  
**Obiettivi:** • promuovere l'agio e il benessere psicofisico negli adolescenti • aiutarli a comprendere e analizzare i testi • sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità, valorizzandole, e dei propri limiti, superandoli • promuovere la creatività e la pratica artistica come strumenti di espressione di sé • fare riflettere i ragazzi su tematiche affrontate nell'opera manzoniana dei Promessi Sposi e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali • creare un approccio al testo in modo diverso e "fare entrare gli attori" nei personaggi, rendendoli protagonisti  
**Contenuti e organizzazione:** L'idea è di portare nelle scuole lo spettacolo Caccia aperta ai Promessi Sposi: non uno spetta-

colo realizzato con attori professionisti, ma da adolescenti che hanno partecipato ad un nostro laboratorio proprio sul tema de I Promessi sposi, ed hanno realizzato il conseguente spettacolo. Adolescenti, quindi, in scena per altri adolescenti, tra il pubblico: parlare di Manzoni con una lingua comune, che avvicini e aiuti a comprendere e trasmettere di più il valore stesso dell'opera.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservata agli Istituti Comprensivi che fanno riferimento agli uffici decentrati di Via Maggiore (Area Centro Urbano), Via Berlinguer (Area RAvenna Sud) e Darsena (Area DArsena)  
**Insegnanti coinvolti:** Si  
**Tempistica e durata:** 2 ore  
**Risorse impiegate:** Compartecipazione con Associazione Lady Godiva Teatro  
**Gratuito**

## STRABRASS – ORCHESTRA DEI GIOVANI

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** L'Orchestra dei Giovani di Ravenna è un'associazione di promozione sociale nata nel 2012, senza finalità di lucro che persegue l'esperienza del fare musica insieme. Ad oggi sono circa cento i ragazzi associati che, grazie anche alla collaborazione delle famiglie, si esibiscono in concerti e manifestazioni di prestigio. All'interno dell'ODG si è costituita inoltre l'ODG Big Band, ovvero una formazione di ventitré giovani elementi, composta da strumenti a fiato e ritmici in grado di eseguire vari generi musicali, dal jazz alla musica leggera, protagonista già di concerti all'interno di Ravenna Jazz e con ospiti quali Paolo Fresu ed Alessandro Scala. Le attività promosse dalla Associazione vedono impegnati un numero sempre crescente di giovanissimi ragazzi di età compresa tra gli undici e i diciotto anni; il progetto è un'eccellenza del territorio in quanto nasce

proprio all'interno della Scuola Secondaria di 1° grado Don Minzoni, che ad oggi ospita l'associazione, mettendole a disposizione uno spazio per le proprie attività. L'obiettivo del progetto è di dare un'ulteriore possibilità ai ragazzi del territorio ravennate che escono dai corsi ad indirizzo musicale o dai laboratori musicali del triennio delle scuole medie, di continuare un percorso di formazione legato alla musica d'insieme ed avere così l'opportunità di non disperdere ma anzi arricchire le competenze musicali acquisite.

**Obiettivi:** • diffondere e sviluppare la cultura musicale nei ragazzi in età scolastica • favorire l'integrazione sociale tra giovanissimi tramite la musica • promuovere interscambi culturali • promuovere il protagonismo giovanile

**Contenuti e organizzazione:** Si prevede l'organizzazione di laboratori didattici legati alla musica. Sono previsti 8 incontri mensili della durata di un giorno con un docente qualificato- per gli strumenti a fiato

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservata al territorio dell'Ufficio decentrato di Via Maggiore (Area Centro Urbano)

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** da settembre a dicembre

**Risorse impiegate:** Compartecipazione con associazione Orchestra dei Giovani

**Gratuito**

## PIPI VA A SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Promuovere la lettura attraverso letture animate, narrazioni e progetti per avvicinare i bambini e le bambine all'oggetto libro. Con il progetto "Pippi va a scuola" si incontreranno le classi della scuola primaria e si faranno letture animate e coinvolgenti, differenziate per fasce di età. Verrà inoltre presentata una bibliografia sul tema affrontato e richiesto

dalla scuola.

**Obiettivi:** • contribuire, a far nascere nei bambini/e il piacere dell'ascolto e della lettura; • promuovere la lettura; • stimolare la progettualità e la creatività.

**Contenuti e organizzazione:** Otto incontri della durata di due ore circa ciascuno, in orario scolastico, con le classi aderenti.

**Destinatari:** scuole primarie - Riservato alle scuole primarie dell'area Ravenna Sud (Ufficio Decentrato via Berlinguer

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Asja Lacis

**Gratuito**

## PENNE D'OCA E INCHIOSTRI. COME SCRIVEVANO NEL MEDIOEVO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio teorico e pratico dedicato alle tecniche di scrittura all'epoca di Dante con inquadramento storico e letterario della figura di Dante Alighieri, in occasione delle celebrazioni del 700° anniversario dalla morte

**Obiettivi:** • contribuire a far nascere nei bambini/e e negli adulti il piacere della lettura e della scrittura; • creare le condizioni perché sia un luogo di incontro e di scambio non solo tra generazioni ma anche tra culture diverse; • coinvolgere i cittadini/e, singoli ed associati, nelle attività proposte, stimolandone al contempo la partecipazione e l'impegno volontario; • offrire opportunità ed occasioni di crescita personale, in particolare ai più giovani, attraverso la sperimentazione e l'acquisizione di esperienze e competenze; • sviluppare il ruolo del Centro di lettura, visto come luogo di socialità, di cultura, di creatività, risorsa per il territorio e per le altre agenzie educati-

ve esistenti; • contribuire alla conoscenza della figura e dell'opera di Dante Alighieri in occasione del 700° anniversario dalla morte del poeta.

**Contenuti e organizzazione:** Realizzazione di un incontro nelle classi quarte delle scuole primarie del territorio della durata di due ore circa, per ogni classe, sulle tecniche di scrittura in epoca medievale (massimo 4 classi). Realizzazione di un laboratorio della durata di due ore per ogni classe delle scuole secondarie di 1° grado del territorio, di cui la prima dedicata alla tecniche della scrittura all'epoca di Dante e la seconda all'inquadramento storico e letterario della figura di Dante Alighieri, in occasione delle celebrazioni del 700° anniversario dalla morte. La seconda ora è correlata a quanto illustrato nell'ora precedente (massimo 4 classi a scelta fra seconde e terze

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Numero massimo classi partecipanti 4 per scuola primaria e 4 per scuola secondaria di 1° grado, riservato in via prioritaria alle scuole primarie dell'area Ravenna Sud (Ufficio Decentrato via Berlinguer

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Quelli del Ponte

**Gratuito**

**UN TOCCO D'ARTE IN DARSENA**  
Percorso artistico per abbellire il quartiere Darsena.  
Progetto didattico di muralismo decorazione pittorica

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto, iniziato nel 2014, ha riqualificato, attraverso interventi di arte urbana, ovvero realizzazione di al-

cuni murales, alcune zone del territorio della Darsena già soggette a imbrattamenti e degrado. Iniziato come progetto per il miglioramento dell'aspetto di Piazza Medaglie d'Oro, l'attività si è poi estesa ad aree limitrofe.

**Obiettivi:** • migliorare l'immagine dei luoghi frequentati dai ragazzi e di aggregazione pubblica; • promuovere alcune discipline artistiche tra i giovani e abituarli a lavorare con metodo e serietà; • favorire la socializzazione intergenerazionale, supportare la didattica tradizionale con metodi alternativi, favorire l'inserimento degli studenti nella progettazione di opere pubbliche; • creare collegamenti e potenziare il rapporto fra scuole e territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Incontri di progettazione dei murales da realizzare sotto la guida di esperti e a seguire realizzazione pratica degli interventi progettati

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Riservato alle scuole primarie dell'area Darsena (Ufficio Decentrato via Aquileia)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Industria

**Gratuito**

**Note:** Il progetto per le scuole secondarie di 1° grado avrà il supporto di studenti del Liceo Artistico Nervi-Severini.

**PALADINI DI STORIE - PERSONAGGI MASCHILI E FEMMINILI NELLA LETTERATURA PER L'INFANZIA**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Protagoniste saranno le storie dei personaggi maschili e femminili dei romanzi classici e moderni, che hanno popolato la letteratura per ragazzi

zi. Personaggi come Pippi Calzelunghe, Mowgli, Gian Burrasca, Oliver Twist, Jo March, Mina e Matilde assumono in alcuni momenti le vesti di figure irriverenti nei confronti delle regole convenzionali, altre volte invece rivestono il ruolo di chi con coraggio insegue le proprie passioni, e cambia il mondo. Paladini della diversità come valore universale, portano ad una riflessione sul valore della libertà e sull'importanza di non perdersi d'animo di fronte alle avversità.

**Obiettivi:** • incentivare la lettura e stimolare nei giovani il piacere di leggere; • creare le condizioni perché la biblioteca sia ancora di più un luogo di incontro, di scambio e di ricerca, per il mondo scolastico, e per quello dell'infanzia; • promuovere una lettura dialogica che lasci spazio alla conversazione e alla partecipazione attiva, nel rispetto dell'attività del gruppo e della personalità di ogni partecipante; • presentare alcuni personaggi maschili e femminili iconici della letteratura per l'infanzia e non solo; • utilizzare diversi linguaggi artistici e multimediali per facilitare la socializzazione dei partecipanti.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto si esplicherà attraverso incontri con alcune classi, realizzati in presenza o con didattica a distanza, secondo le necessità scolastiche. Dopo la presentazione dei libri, e la lettura ad alta voce di alcuni brani, seguirà un laboratorio creativo in cui verranno utilizzati i linguaggi del teatro, della musica, delle scienze e delle arti figurative e plastiche. I laboratori saranno rivolti sia alle classi, sia a gruppi di bambini e bambine con genitori in accesso prenotato presso la struttura bibliotecaria di Marina di Ravenna

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Classe V della scuola primaria e del I anno della scuola secondaria di 1° grado, riservato alle scuole dell'area del Mare (Ufficio Decentrato Marina di Ravenna)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Fattabutea

**Gratuito**

## DANZEDUCATIVA - LABORATORIO VERDE, GIALLO, ROSSO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La Danzeducativa promuove la scoperta del corpo, del movimento e dell'individuo in relazione agli altri e all'ambiente circostante, ricercando un dialogo e un'armonia attraverso canali diversi da quello della parola. Essa è indirizzata a promuovere un linguaggio artistico ed espressivo del corpo, attento al benessere psicofisico della persona. Il lavoro del Danzeducatore non è meramente applicativo ma di co-costruzione con gli allievi, con gli insegnanti e in ascolto delle problematiche, ma anche risorse e potenzialità del gruppo classe.

**Obiettivi:** • Accrescere la consapevolezza di avere un corpo percettivo ("ponte" attraverso il quale si sviluppa coscienza di sé in rapporto al mondo esterno); • incrementare la capacità di riflettere e far proprie le esperienze, i vissuti e le emozioni avute; • sviluppare la relazione e conoscenza corporea con i coetanei; • aumentare l'autostima, la fiducia in se stessi, i comportamenti di socialità espressa; • focalizzare l'attenzione alla comunicazione non verbale propria e altrui; • sviluppare la creatività in termini corporei; • accrescere la capacità di impegnarsi ricavandone piacere e divertimento costruttivi.

**Contenuti e organizzazione:** Lab VERDE: "Io sono foglia"- Danzeducativa, mimesi e pratiche poetiche di incontro con la natura. Poesia e movimento si incontreranno in un intreccio che avrà alla base esperienze motorie poetiche a partire da un focus di ricerca sui sensi: principalmente vista, udito e tatto.

Lab GIALLO: Progetto intergenerazionale, rivolto a bambini e anziani. Il progetto ha come focus l'incontro tra bambini e anziani, tra due fasce d'età che apparentemente viaggiano in direzioni opposte, la prima proiettata maggiormente nel passato, nel ricordo, la seconda invece con una storia intera ancora da scrivere. I laboratori prevedono l'incontro tra bambini e anziani, il coinvolgimento di tutti in una lezione di Danzaeducativa ad hoc

Lab ROSSO: "Oggi sono responsabile" - Conduzione condivisa: I superpoteri. Questo progetto vuole attivare una coscienza maggiore verso il fare con attenzione verso se stessi e gli altri, attraverso l'osservazione, l'azione e la presa di coscienza rispetto ad un impegno assunto.

**Destinatari:** scuole primarie - Riservato alle scuole dell'area S. Alberto (Ufficio Decentrato S. Alberto) e area Mezzano (Ufficio Decentrato Mezzano)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con A.s.d. Compagnia Iris

**Gratuito**

## DIRITTO E ROVESCIO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In continuità con le esigenze e le attitudini fruibili ed attuabili attraverso la condivisione e la collaborazione con il personale docente, il progetto si attuerà in un ciclo di laboratori di stop-

motion (tecnica di cinema d'animazione che si effettua tramite scatti fotografici) e/o pixillation (branca della stop-motion in cui gli attori - in questo caso i bambini/e - assumono il ruolo di attori dal vivo come soggetti, fotogramma per fotogramma); laboratori del riuso creativo (dal mosaico di Julian Schnabel alla falegnameria con gli sfridi di scarto di artigiani locali e laboratori di Pop Art).

**Obiettivi:** approfondimento su tematiche sociali quali: • libertà di espressione; • rispetto dell'altro; • cura e salvaguardia dell'ambiente; • essere cittadini partecipi e consapevoli.

**Contenuti e organizzazione:** Per ogni plesso delle scuole dell'infanzia verranno dedicati 2 laboratori manipolativi-espressivi di due ore ciascuno, adeguati all'età dei bambini/e.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia - Riservato alle scuole dell'area S. Alberto (Ufficio Decentrato S. Alberto) e area Mezzano (Ufficio Decentrato Mezzano)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2021/2022

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con associazione Altr'e20

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Assessorato al Decentramento

**Referente / contatti:**

Francesco Di Scianni

Via Massimo D'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482269

Email: segrdecen@comune.ra.it

## IMMAGINANTE - LABORATORIO MUSEO ITINERANTE

### QUADRI ANIMATI Mostra interattiva

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Quadri animati è un'esposizione che coniuga arte, musica e natura con percorsi diversificati per fasce di età. Si tratta di una galleria speciale in cui si interagisce con opere e brani famosi che diventano parte di un racconto a più voci. Dalla strega BabaYaga di M. Musorgsky al Violinista verde di Chagall, dai paesaggi geometrici di Mondrian a quelli aerei di Calder fino alla natura re-inventata di Giliardi. Un'immersione nella bellezza resa tangibile attraverso dilatazioni materiche e multimediali che pongono al centro il bambino e il suo approccio sperimentale e ludico al mondo.

**Obiettivi:** Offrire ai bambini/e non una semplice esposizione o rappresentazione, ma installazioni che si animano con la partecipazione attiva, attraverso scoperte sensoriali e immaginifiche in cui l'arte si fa racconto. Le diverse attività proposte possono, inoltre, essere utilizzate da educatori e insegnanti come nuclei generativi di nuove idee progettuali per la didattica indoor e outdoor.

**Contenuti e organizzazione:** *Quadri animati* è stata concepita come spazio laboratorio per giocare con arte e musica attraverso approcci diversificati: dalle esperienze sensoriali all'interpretazione di suoni, figure e segni fino all'elaborazione di racconti e partiture per oggetti e strumenti. Il percorso si conclude con un momento laboratoriale per costruire un libro-quadro. QUADRI ANIMATI prevede anche una versione itinerante per non escludere nidi e scuole che potrebbero avere difficoltà a raggiungere la sede espositiva.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia - 1° ciclo della scuola primaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Periodo espositivo primavera 2022, sede espositiva in via di definizione. Durata del percorso 1 ora circa, su prenotazione. La versione itinerante viaggerà da aprile a giugno 2022.

**Risorse impiegate:** Atelieristi, artisti e narratori esperti di educazione all'arte e alla musica

**Costo:** per la mostra in sede espositiva è previsto un biglietto di euro 5 a bambino, l'ingresso per gli insegnanti è gratuito. Per la versione itinerante il costo sarà definito in base al numero dei bambini coinvolti e al numero di giornate prenotate.

### QUADRI ANIMATI I laboratori in valigia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Ogni laboratorio mette in gioco arte, musica e natura a partire dalla proposta di "quadri" intesi come opere pittoriche e grafiche, brani a programma o paesaggi descritti attraverso la narrazione, l'uso di oggetti e materiali e tecniche multimediali. Dall'osservazione e dall'ascolto si passa alla parte operativa che prevede la creazione di composizioni visive e sonore, libri interattivi, scenografie mobili.

**Obiettivi:** Offrire ai bambini cornici ludiche per esperienze sensoriali ed estetiche.

**Contenuti e organizzazione:** Streghe, gnomi e zampe di gallina: animiamo le musiche dei "Quadri di un'esposizione" di M. Musorgsky creando strumenti-personaggio, teatrini e scenografie da tavolo.

Finestre verdi: osserviamo la natura e cre-

iamo libri con pagine speciali che permettono di inquadrare il cielo, gli alberi, il prato Micromondi naturali: creazione di giardini e orti da tavolo

Picnic ad arte: ci ispiriamo ad opere e illustrazioni per apparecchiare tavole e prato Racconti verdi: giochiamo con opere-natura e land art e realizziamo installazioni A spasso in cucina: storie animate ispirate ad opere d'arte che rappresentano cibi e tavole imbandite, creazione di un menù alla carta utilizzando tecniche a collage Ti spedisco un quadro: un percorso alla scoperta della mailing art e realizzazione di cartoline speciali

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia - 1° ciclo della scuola primaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Ogni laboratorio si svolge in uno o più incontri, in presenza oppure on-line. Il calendario e l'organizzazione dei gruppi si concordano con educatori e insegnanti. Periodo febbraio-giugno 2022

**Risorse impiegate:** Atelieristi e narratori

esperti di educazione all'arte e alla musica  
**Costo:** Il preventivo verrà presentato su richiesta e varierà in base al numero di incontri e alla modalità.

#### Soggetto proponente:

Immaginante Laboratorio Museo Itinerante

#### Referente / contatti:

Giulia Guerra e Arianna Sedioli

Tel. 334 2804710

Email: [immaginante@immaginante.com](mailto:immaginante@immaginante.com)

**Note:** Immaginante Laboratorio Museo Itinerante realizza mostre interattive, eventi e itinerari educativi sui linguaggi dell'arte e della musica. Collabora con musei, teatri e spazi espositivi italiani e stranieri. Intensa la progettualità per nidi, scuole e biblioteche affiancata da numerose pubblicazioni che documentano e propongono percorsi espressivi rivolti a bambini/e, ragazzi/e, educatori, insegnanti, genitori. [www.immaginante.com](http://www.immaginante.com) Facebook e Instagram Immaginante Laboratorio Museo Itinerante.

## PAZZI DI JAZZ 2022

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Pazzi di Jazz intende avvicinare le giovani e giovanissime generazioni all'affascinante e fondamentale mondo creativo del Jazz – arte per antonomasia libera e creativa, metafora eccellente di ideale convivenza, di solidarietà, interrelazione paritaria, nonché quindi insuperabile modello educativo – portandolo dentro le scuole, come un “virus” che ne infetti positivamente l'aria e tutti coloro che la respirano, a conferma della sua potenza attrattiva. Si tratta di un work in progress, che procede negli anni disegnando percorsi che sempre più approfondiscano il tema e i suoi fitti riferimenti, non solo alle altre musiche ma all'intero universo delle arti, e le sue profonde implicazioni, estetiche, culturali e filosofiche. Il progetto, di carattere “inclusivo”, è del tutto gratuito per studenti e scuole.

**Obiettivi:** con questa iniziativa si intende instillare quella speciale curiosità che conduca i ragazzi a un sentimento forte e inevitabile di passione e innamoramento di quest'universo ricco e “Misterioso”, per dirla con un bellissimo brano del leggendario pianista Thelonious Monk: l'obiettivo quindi (già ampiamente centrato nelle scorse edizioni, sin dal 2014) è che gli studenti e gli alunni si ritrovino, dopo questa esperienza unica, ad essere, appunto, “pazzi” di jazz!

**Contenuti e organizzazione:** come di diceva, il progetto sarà caratterizzato da una

serie di incontri, laboratori, lezioni-concerto riservati ad alunni e studenti delle scuole ravennati, che si terranno nell'arco dei mesi primaverili (da febbraio a maggio) nelle varie sedi in date da definire, in accordo con gli artisti-docenti e con i singoli istituti e tenendo conto delle disposizioni previste dalle normative anticovid.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** gli incontri di formazione, i laboratori con gli alunni, le lezioni-concerto per le scuole e lo spettacolo finale si svolgeranno, in date e a cadenza da definire.

**Risorse impiegate:** artisti di fama internazionale, personale e collaboratori di Jazz Network, staff di volontari.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Ass. Cult. Jazz Network

**Referente / contatti:**

*Sandra Costantini (presidente)*

Via Faentina, 121/d - Ravenna

Tel. 0544 405666 / 338 2900959

**Note:** il progetto, completamente gratuito per gli insegnanti, la scuola e gli alunni/studenti coinvolti, potrà essere realizzato se si troveranno le risorse pubbliche e private che permetteranno di coprirne i costi. Entro il mese di ottobre se ne dovrà stabilire la fattibilità e procedere alla calendarizzazione degli appuntamenti primaverili.





## TEATRO PER BAMBINI/E, RAGAZZI/E

## RAVENNA TEATRO: SPETTACOLI PER LE SCUOLE, STAGIONE 2021/22

### OTTOCENTO, IL SECOLO DELLE GRANDI TRASFORMAZIONI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'Ottocento è stato un secolo di grandi trasformazioni in ogni settore: arte, letteratura, scoperte scientifiche, rivoluzioni culturali, lotte per il progresso, la libertà e l'emancipazione, feroci repressioni e restaurazioni.

Grandi storie e grandi ideali, biografie avventurose segnate da molteplici viaggi e mestieri hanno cambiato la visione del mondo dentro e fuori di noi.

Nello spettacolo due viaggiatori che scendono da un treno nel cuore della notte finiscono per perdersi in una campagna deserta che presto si dimostrerà custode di un grande tesoro: le voci dell'Ottocento.

**Obiettivi:** Elena Bucci e Marco Sgrossi percorrono l'Ottocento attraverso le parole e le vite dei grandi autori (Victor Hugo, Emily Dickinson, Gustave Flaubert, Edgar Allan Poe, Mary Shelley..) e ci aiutano a riscoprire le radici della nostra epoca. Ma soprattutto alimentano in noi l'ammirazione per l'intensità di opere e vite che, paragonate a certi impauriti conformismi di oggi, ci fanno riflettere sul nostro stesso concetto di felicità, dignità e pienezza.

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo è adatto agli studenti della terza che hanno affrontato il periodo storico. È particolarmente interessante perché integra le conoscenze del percorso scolastico con

molteplici spunti di riflessione.

Ravenna Teatro è disponibile a organizzare incontri di approfondimento prima della visione dello spettacolo.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Lo spettacolo è inserito nella Stagione dei Teatri e andrà in scena al teatro Alighieri dal 24 al 27 febbraio (ore 21, domenica ore 15,30). Gli incontri in classe sono da concordare.

**Risorse impiegate:** Elena Bucci e Marco Sgrossi sono attori della compagnia Le Belle Bandiere, protagonisti della scena teatrale italiana e internazionale.

**Costo:** 5 euro, per gruppi scolastici

#### Soggetto proponente:

Ravenna Teatro

#### Referente / contatti:

*Serena Cenerelli, Sara Maioli, Chiara Maroncelli, Monica Randi*

Ravenna Teatro Centro di Produzione Teatrale via di Roma, 39 - Ravenna  
Tel. 0544 336239

info@ravennateatro.com,  
ragazziateatro@ravennateatro.com  
biglietteria@ravennateatro.com

**Note:** Ravenna Teatro è un Centro di Produzione Teatrale fondato nel 1991 dall'unione di due compagnie (Teatro delle Albe e Drammatico Vegetale) e opera principalmente su due spazi Rasi e Alighieri.

## RAGAZZE E RAGAZZI A TEATRO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** RAGAZZI A TEATRO è la rassegna teatrale dedicata alle scuole di ogni ordine e grado, sostenuta dal Comune di Ravenna; quest'anno si svolge in più spazi della città, quali il Teatro Alighieri, le Artificerie Almagià, il Teatro Rasi, all'interno delle scuole e approda come progetto nel forese al Teatro Sociale di Piangipane. Mette al centro temi come la crescita, l'intercultura, la dipendenza dai social, ma anche la magia delle fiabe e del racconto; affronta attraverso il racconto e la musica dal vivo, le opere di Gianni Rodari, il mondo dell'arte e dei colori, di Chagal e di Mondrian, la "Comedia" dantesca. Spettacoli di narrazione, teatro di figura, musica, ombre e tutti gli artifici dell'arte scenica sono stimoli fondamentali per sviluppare l'attenzione verso tematiche del presente e formare un senso civico nei giovane pubblico.

**Obiettivi:** Partecipare agli spettacoli ha grande valore formativo e civico perché il teatro è il luogo del linguaggio interdisciplinare in grado di contenere dentro di sé la scrittura, il gesto, il movimento, il suono, l'immagine e il segno, elementi che aiutano a dare un senso e un significato alla vita di un individuo e di una comunità. Bambini e ragazzi manifestano apertamente le loro reazioni, sono spontanei, per cui spettatori attivi e coinvolti, sia nell'approvare che nel criticare ciò che stanno vedendo.

Un'esperienza divertente, emotivamente intensa.

**Contenuti e organizzazione:** Ravenna Teatro è un Centro di Produzione Teatrale che agisce a Ravenna in convenzione con il Comune di Ravenna. Fondato nel 1991 dall'unione di due compagnie, Drammatico Vegetale e il Teatro delle Albe strutturate in forma di cooperativa. Con sede al Teatro Rasi, ex chiesa del 1250, Ravenna Teatro si pone come

luogo di ricerca artistica e di condivisione pubblica dell'esperienza teatrale, scommettendo sulla fertilità incessante della scena, articolando le proprie attività tra due spazi principali, il Teatro Rasi e Alighieri. Irradiato dalla poetica degli artisti che l'hanno fondato, il Centro produce opere, programmazioni, azioni di cultura teatrale.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** ottobre 2021-aprile 2022

**Risorse impiegate:** Protagonisti della Rassegna sono compagnie teatrali tra le più importanti e premiate del panorama italiano, alcune con una lunga tradizione coltivata nel segno della qualità e altre di nuova e promettente formazione.

**Costo:** ingresso spettacoli: 5 euro; insegnanti e accompagnatori ingresso gratuito; pullman: 4 euro

PULLMAN:

A Piangipane: il servizio di trasporto non è previsto per raggiungere il Teatro Sociale di Piangipane.

A Ravenna: si consiglia l'utilizzo dei mezzi pubblici per le scuole in città.

Le scuole del forese, possono fare richiesta del trasporto organizzato da Ravenna Teatro, 4 euro (costo ancora in via di definizione)

Per gli spettacoli Slurp e Albergo non è previsto il servizio di pullman

**Note:** questo programma è stato stampato nell'agosto 2021. La Direzione si riserva di apportare modifiche che cause di forza maggiore imporranno. In caso di annullamento o sostituzione di uno spettacolo, verrà data tempestiva comunicazione.

Ogni attività verrà svolta nel pieno rispetto delle norme vigenti in materia di prevenzione e contenimento del Covid-19.

## Spettacoli al TEATRO SOCIALE di Piangipane

### TANTE STORIE PER GIOCARE

**Matteo Ramon Arevalos  
e Camilla Lopez**

lunedì 18 ottobre ore 9,20 e 10,45

**Breve descrizione:** Teatro di narrazione con musica dal vivo ispirata all'opera di Gianni Rodari "Esercizi di fantasia" - Tante storie per giocare è uno dei più celebri "esercizi di fantasia" di Gianni Rodari. Si tratta di un libro per ragazzi, suddiviso in venti racconti per ognuno dei quali sono offerti tre finali diversi, con l'esplicito invito a mettere in gioco l'immaginazione del lettore, che potrà così inventarne altri. Il volume chiude con i commenti stessi dell'autore, che interpreta i diversi finali, introducendo i suoi lettori nel laboratorio di un inventore di storie. Lo spettacolo è una narrazione in musica ispirata all'opera di Gianni Rodari, in cui la musica e le sonorizzazioni dal vivo introdurranno il piccolo spettatore nelle tante storie per giocarci dentro.

**Destinatari:** 6 -10 anni

**Tempistica e durata:** 40 minuti

### UN ANATROCCOLO IN CUCINA

**Eccentrici Dadarò**

mercoledì 3 novembre ore 10

**Breve descrizione:** Clownerie, pantomima, bolle di sapone, bicchieri musicali - La cucina di un grande ristorante. Un lavapiatti sommerso dal sapone. Suoni e voci che ridono di là dalla porta. E dietro quella porta un sogno... quello di essere dall'altra parte, seduto a quella festa, a ridere e cantare con chi sta "insieme". Ma qualcuno deve pur preparare per la festa! E allora tocca a lui.

E mentre secchi, pentole, tazzine e piatti, bicchieri e strofinacci sembrano non voler stare mai al loro posto, mentre ad ogni attimo di distrazione paiono prendere vita propria, lui non si abbatte, anzi, si mette ancor più di impegno per fare del suo meglio

e, magari, piacere un po' anche lui... Ogni tentativo è goffo e ogni speranza un tonfo, lui assomiglia così tanto a quel brutto anatroccolo che cercava di spiccare il volo... Allora non resta che credere alle favole! E sognare di fare proprio come quell'anatroccolo, che una mattina si svegliò e si scoprì cigno....

**Destinatari:** 3-6 anni

**Tempistica e durata:** 55 minuti

### MEDORO, IL PRINCIPE CIECO

**Jenny Burnazzi e Andrea Carella**

lunedì 8 novembre ore 9,20 e 10,45

**Breve descrizione:** Lettura-concerto con videoproiezioni di illustrazioni di @lside\_Montanari - "C'era una volta una capanna nel bosco, e in questa capanna abitava il principe Medoro. Tutt'intorno crescevano sterpi e spine... No! Rose e magnolie! Rose e gelsomini..." Come Rodari ci ha insegnato, una storia può essere in tanti modi diversi e così anche ciò che ci circonda. Il cantastorie Zerbino guida Medoro a vedere la realtà nascosta dietro alle sue paure e ai suoi desideri: "gli occhi sono fatti per vedere ciò che esiste, le cose spiacevoli come le piacevoli". Nello spettacolo la musica della chitarra e del violoncello si intreccia al racconto e lascia spazio alla fantasia.

**Destinatari:** 6 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 35 minuti

### UNO, DUE, TRE...

**Drammatico Vegetale**

lunedì 15 novembre ore 9,20 e 10,45

**Breve descrizione:** Teatro di figura e di narrazione - Uno, due, tre, cinque, dieci, trentatré... In principio, in mezzo al nero c'è il bianco; poi viene il rosso e a seguire il blu. Infine appare il giallo. Questa è una semplice storia di colori che pare ricavata da un quadro di Piet Mondrian. Sì, è vero, ma c'è dell'altro. Intanto il nostro non è proprio un quadro... forse lo possiamo definire un affresco a tre dimensioni raccontato da due attori di poche, anzi pochissime parole. Senza

parlare loro parlano di cielo e mare, di cose della vita e della meraviglia di sorprendersi per il volo di un uccello, per un pesce che guizza, per una palla che rotola. E dire che tutto comincia con un tizio che sbuccia una mela e alla fine si accorge che la luna è una lampadina...

**Destinatari:** 3 - 8 anni

**Tempistica e durata:** 40 minuti

## INFERNOPARADISO OPERA PER BAMBINI CON E SENZA

**Drammatico Vegetale / Ravenna Teatro, Teatro del Drago**

lunedì 22, martedì 23, mercoledì 24 novembre ore 9,20 e 10,45

**Breve descrizione:** Teatro di attore e di figura - Tutto ha origine da quel gioco-conta fatto con un foglio di carta ripiegato che, a seconda di come lo muovi, fa apparire il rosso dell'inferno o l'azzurro del paradiso. Infernoparadiso, paradisoinferno, infernoparadiso... Nello spettacolo quel semplice gioco ci guida nella scoperta dei sentimenti e delle emozioni della Commedia di Dante.

**Destinatari:** 5 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 35 minuti

## VIA DA LÌ. STORIA DEL PUGILE ZINGARO - GIORNATA DELLA MEMORIA Pandemonium Teatro

1 recita in 1 giorno, data da definire

**Breve descrizione:** Teatro d'attore con video proiezioni. Johann Trollmann, detto Rukeli, è stato campione di Germania dei pesi mediomassimi negli anni trenta. Nato ad Hannover, era sinti, "uno zingaro" e un innovatore: è stato il primo pugile professionista a introdurre il gioco di gambe, come un ballerino. Come tutti gli innovatori non ebbe una vita facile: nella Germania nazista dove il "vero pugile" era chi stava fermo al centro del ring e tirava pugni basando il suo stile solo su forza e virilità, il ballerino zingaro non poteva essere il campione. Uno spettacolo

dove sport, successo, politica, passione, si abbracciano per raccontare attraverso una vicenda umana, una delle sue più grandi tragedie: il genocidio di intere etnie, culture e diversità ad opera dei nazisti. Una storia che parla di come lo sport riesca a farci crescere e cambiare, di cosa voglia dire convivere con la propria identità e diversità, di come un sogno possa sfidare i pregiudizi.

**Destinatari:** da 11 anni

**Tempistica e durata:** 60 minuti

## PINOCCHIO IN 7T Drammatico Vegetale

4 recite in 2 giorni, date da definire

**Breve descrizione:** Teatro di figura e musica dal vivo - Pinocchio in 7T vuol dire Pinocchio in 7 teatrini. Il nostro protagonista salta da un teatro all'altro senza soluzione di continuità, a inseguire la sua storia che lo porterà ineluttabilmente alla trasformazione finale in bambino. Nel suo viaggio Pinocchio attraversa anche le differenti tecniche del teatro di figura; ed è qui che Drammatico Vegetale opera la propria riflessione sulle forme del teatro di figura, dialogando con la tradizione senza paura di tradirla o tradurla nella nostra poetica. Dal teatro di oggetti, al teatro di marionette, al teatro delle ombre e così via, sul filo del gioco e dell'ironia irriverente che si compie proprio nel momento finale.

**Destinatari:** 3 - 8 anni

**Tempistica e durata:** 35 minuti

## I COLORI DELL'ACQUA La Baracca

2 recite in 1 giorno, date da definire

**Breve descrizione:** Teatro corporeo, con oggetti e figure - Lo spettacolo della luce con la pioggia. I colori sono un fenomeno importante, soprattutto per i piccolissimi. E dunque, cosa di più magico dell'arcobaleno la più affascinante manifestazione dei colori per conoscere l'origine di questi elementi che riempiono la nostra visione? È questo uno spettacolo che parla del rap-

porto tra pioggia, cielo e aria. Che racconta di vasche, fontane, frutti e foglie, e di due giovani cercatrici d'acqua. Le due fanciulle vogliono rivivere le emozioni di un tempo, quando erano ancora bambine. Danzando nel giardino nascosto vogliono giocare a stupirsi con il giallo del grano, il rosso dei pomodori, il viola dei fiori. Grazie al loro movimento, alberi, piante e frutti spolverano allora nell'aria i loro colori, fino a raggiungere l'apice della bellezza, ovvero quell'incontro magico tra la luce e la pioggia che crea l'arcobaleno.

**Destinatari:** 2 - 5 anni

**Tempistica e durata:** 40 minuti

## VIAGGIO IN AEREO Drammatico Vegetale

4 recite in 2 giorni, date da definire

**Breve descrizione:** Teatro di figura e ombre - Viaggio in aereo è ispirato al celebre racconto di Antoine de Saint-Exupéry. Un aviatore con l'aereo in panne nel mezzo del deserto del Sahara, vive uno strano incontro con un bambino, Piccolo Principe dalla sciarpa d'oro, piovuto dal cielo. Impara così a vedere col cuore, perché l'essenziale è invisibile agli occhi. «Una modalità teatrale coinvolgente che crea l'evento teatrale come unico e indimenticabile.» Giorgio Scaramuzino - Eolo «...creazione cult del teatro ragazzi italiano...» Mafra Gagliardi - Eolo

**Destinatari:** 5 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 55 minuti

**Spettacoli a ARTIFICERIE ALMAGIÀ,  
TEATRO ALIGHIERI, SALETTA  
MANDIAYE N'DIAYE - TEATRO RASI I**

## VITA DA GATTO! LE GRANDI AVVENTURE DI UN CUCCIOLLO

**Ferruccio Filippazzi**

martedì 19 ottobre, ore 10

**Artificerie Almagià**

**Breve descrizione:** Teatro d'attore, oggetti e canzoni dal vivo - Il rapporto tra padre e

figlio viene guardato attraverso la vita da gatto in un'ambientazione urbana e minacciosa, con felice emancipazione finale. Il gatto si chiama Bianco, impara dal papà il colore e il ritmo scorrazzando in un brandello d'orto di città, fino a quando il devastante abbraccio di cemento urbano sfratta ogni forma di natura. Il conseguente peregrinare di Bianco - il suo progressivo crescere e rafforzarsi - lo vedrà incorrere in difficili battaglie, ma anche in incontri pieni d'affetto, che vengono raccontati con tocco essenziale e dolce musicalità

**Destinatari:** 3 - 8 anni

**Tempistica e durata:** 50 minuti

## IL LUNGO VIAGGIO DEL CONIGLIO EDOARDO

**Accademia Perduta/Romagna Teatri**  
martedì 26, mercoledì 27 ottobre, ore 10  
**Artificerie Almagià**

**Breve descrizione:** Teatro d'attore e di figura, con musica e canzoni dal vivo - Liberamente tratto da "Lo straordinario viaggio di Edward Tulane" di Kate Di Camillo. Edoardo è un coniglio di porcellana si chiamerà Susanna, Martino e tornerà e nuovamente Edoardo, abiterà in una casa coccolato e adorato, finirà in fondo al mare per poi essere pescato da un pescatore, sarà gettato anche in una discarica, sarà persino uno spaventapasseri, ma dopo avventure e disavventure, personaggi strambi e amicizie amorevoli, il Coniglio Edoardo torna a casa con un bagaglio di preziose esperienze

**Destinatari:** 3 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 45 minuti

**OZ**  
**E Società Cooperativa, Accademia  
Perduta/Romagna Teatri, Solares  
Fondazione delle Arti**  
martedì 16 novembre, ore 10  
**Artificerie Almagià**

**Breve descrizione:** Teatro d'attore e di figura - Uno spettacolo-game tratto dai 14 libri

di Frank L. Baum. Nelle storie di Oz Dorothy, ma anche altri bambini che spesso sostituiscono o accompagnano la famosa ragazzina del Kansas, viaggiano vorticosamente su e giù per un mondo fatato pieno di Maghi, Streghe e creature stravaganti: mezzi uomini, automi, bambole viventi fatte di pezza, animali che parlano la lingua umana, esseri di paglia, di latta e d'ogni altro tipo. I bambini, guidati dallo stesso autore di questo labirinto narrativo, Baum, e dotati di un piccolo telecomando, saranno continuamente chiamati ad una scelta che determinerà lo sviluppo delle varie vicende. La scelta è forse il grande tema di questo spettacolo: scegliere significa misurarsi con la libertà, ma anche con le conseguenze delle proprie scelte

**Destinatari:** 7-14 anni

**Tempistica e durata:** 60 minuti

## ZUPPA DI SASSO

**TCP tanti così progetti / Accademia  
Perduta Romagna Teatri**

venerdì 3 dicembre, ore 10

**Teatro Alighieri**

**Breve descrizione:** Teatro d'attore e oggetti - La fiaba a cui è ispirato lo spettacolo si perde nelle trame del tessuto popolare, risale ad epoche in cui giramondo, vagabondi, soldati reduci da battaglie campali che tentavano di ritornare a casa durante i loro viaggi, di solito affrontati a piedi e senza risorse, incontravano gli abitanti di villaggi o piccole città sul loro percorso. Stranieri sconosciuti che chiedevano ospitalità e ristoro e che alle volte riuscivano ad ingegnarsi e con qualche espediente sapevano conquistare la fiducia degli abitanti dei luoghi che attraversavano, e soprattutto risvegliavano in questi ultimi sentimenti e sensazioni dimenticate o sopite. La storia della Minestra di sasso, trasversale a diverse culture fiabesche, narra appunto di uno di questi viandanti che, durante il suo percorso, affamato, raggiunge un villaggio e non trova ospitalità per la

paura e la diffidenza degli abitanti. Solamente attraverso un espediente riuscirà a saziarsi.

**Destinatari:** 3 - 8 anni

**Tempistica e durata:** 50 minuti

## ANIMA BLU

**Tam teatromusica**

sabato 4 dicembre, ore 10

**Teatro Alighieri**

**Breve descrizione:** Teatro musicale e visuale

- Guardare i quadri di Chagall è compiere un viaggio nella poesia e nell'emozione. Soggetti come la nascita, l'amore, la solitudine, la città, la festa, il circo, la guerra, la morte emergono dall'interiorità del poeta-pittore e prendono forma in icone che fanno pensare ai sogni. Attraversando i suoi quadri è possibile inventare una storia fatta di ritmo visivo e sonoro, di colori e forme plastiche, di figure ibride tra il reale e il fantastico, in un continuo passaggio dalla realtà al sogno. Premio Eolo 2008 miglior spettacolo di Teatro Ragazzi italiano

Premio Festival Feten 2009 - Gijon (Spagna) migliore scenografia

**Destinatari:** 4 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 55 minuti

## UNO, DUE, TRE...

**Drammatico Vegetale**

all'interno delle scuole, su richiesta

**Breve descrizione:** Teatro di figura e di narrazione -Uno, due, tre, cinque, dieci, trenta-tre...

In principio, in mezzo al nero c'è il bianco; poi viene il rosso e a seguire il blu. Infine appare il giallo. Questa è una semplice storia di colori che pare ricavata da un quadro di Piet Mondrian. Sì, è vero, ma c'è dell'altro. Intanto il nostro non è proprio un quadro... forse lo possiamo definire un affresco a tre dimensioni raccontato da due attori di poche, anzi pochissime parole. Senza parlare loro parlano di cielo e mare, di cose della vita e della meraviglia di sorprendersi per il volo di

un uccello, per un pesce che guizza, per una palla che rotola. E dire che tutto comincia con un tizio che sbuccia una mela e alla fine si accorge che la luna è una lampadina...

**Destinatari:** 3 - 8 anni

**Tempistica e durata:** 40 minuti

## INFERNOPARADISO

Opera per bambini con e senza Dante  
**Drammatico Vegetale / Ravenna**  
**Teatro, Teatro del Drago**  
Teatro Rasi, data da definire

**Breve descrizione:** Teatro di attore e di figura - Tutto ha origine da quel gioco-conta fatto con un foglio di carta ripiegato che, a seconda di come lo muovi, fa apparire il rosso dell'inferno o l'azzurro del paradiso. Infernoparadiso, paradisoinferno, inferno-paradiso... Nello spettacolo quel semplice gioco ci guida nella scoperta dei sentimenti e delle emozioni della Commedia di Dante

**Destinatari:** 5 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 2 recite al giorno in 3 giorni - 35 minuti

## FAVOLE AL TELEFONO

**La Piccionaia**  
Teatro Rasi, data da definire

**Breve descrizione:** Teatro di attore - Il mondo delle favole della Grammatica della Fantasia di Gianni Rodari raccontate e realizzate con la tecnica del tele-racconto, inquadrando oggettini di uso comune che magicamente assumono contorni e suggestioni dalle vibrazioni delicatamente poetiche. Lo spettacolo mette insieme il meraviglioso universo della narrazione con il fascino delle nuove tecnologie in un ricco gioco di immagini debitorie a Bruno Munari. Una coppia di genitori in viaggio dialogano via smartphone con i figli a casa, generando una divertente gara sul confine tra reale e virtuale

**Destinatari:** 5 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 1 recita in 1 giorno - 55 minuti

## DIS-CONNESSO. FUGA OFF-LINE

**Nonsoloteatro**

Teatro Rasi, data da definire

**Breve descrizione:** Teatro di narrazione - Si osserva il fenomeno della dipendenza da internet e dell'influenza che la realtà virtuale ha nella vita quotidiana dei ragazzi, nel tentativo di portarli a riscoprire le potenzialità relazionali e la capacità di gestire le proprie emozioni. Lo spettacolo racconta, in chiave ironica, l'avventura interiore di un ragazzo disconnesso dalla realtà. Egli, durante quella che è la sua fuga, riconquista inaspettatamente le proprie abilità di relazione, riscoprendo via via le "tecnologie" del proprio corpo e le proprie sensazioni. Un "gioco emotivo" stupefacente lo renderà infatti capace di superare con la sola forza del pensiero ostacoli apparentemente insormontabili... anche senza connessione veloce

**Destinatari:** 11 - 14 anni

**Tempistica e durata:** 1 recita in 1 giorno - 50 minuti

## SLURP

**Drammatico Vegetale**

Saletta Mandiaye N'Diaye - Teatro Rasi,  
data da definire

**Breve descrizione:** Teatro di figura e di narrazione - 'Slurp... ma cosa vuol dire? Nel dizionario, non c'è! Slurp! È una parola inglese che significa 'sorbire con rumore', indicando che chi mangia lo sta facendo con gran gusto. Slurp è anche un'installazione interattiva per far giocare i più piccoli nello spazio scenico, come un paesaggio in divenire che si riempie di ciotole e di polvere di cacao da toccare e gustare. È uno spazio per sperimentare. E ancora è un omaggio a Gianni Rodari, alle sue storie capaci di fare assaporare attraverso le parole la lunga Strada di cioccolato.

**Destinatari:** 2 - 6 anni

**Tempistica e durata:** 60 minuti



## ALBERO

### Drammatico Vegetale

Saletta Mandiaye N'Diaye - Teatro Rasi,  
date da definire

**Breve descrizione:** Teatro di figura e di attore - L'albero è la mano, il braccio il tronco. Ehi, sono qua, come rami mossi dal vento agito le braccia verso di te. Coraggio, sali sui miei piedi, sono le radici che sostengo il tuo corpo leggero. Accarezzami, i miei capelli sono foglie che cadono ai primi freddi. E adesso sediamoci che voglio riposare fino a quando verrà il momento di rinascere. Foglie sono i capelli che nascondono il nido della mia casa. È il sole che mi riscalda, è la pioggia che mi ristora. Dormire, morire forse... Il ciclo della vita si compie e tu piccolo mio sei dentro e fuori di me. Abbiamo pensato all'albero come simbolo della circolarità della vita, dove ogni singola esistenza trova la propria ragione. In principio una scena spoglia. Da un seme poi lo spazio del teatro si riempie. La vita è un respiro nel tempo. Musiche originali di Saya Namikawa

**Destinatari:** 2 - 6 anni

**Tempistica e durata:** 6 recite in 6 giorni - 35 minuti

## ESSERE FANTASTICO

### Cie Sémaphore/Teatro all'improvviso

Teatro Rasi, data da definire

**Breve descrizione:** Teatro musicale e visuale - Un inno alla fantasia e alla creatività, composto attraverso la musica, le immagini e le parole, con invenzioni sorprendenti e situazioni surreali. Dall'incontro tra i linguaggi espressivi nascono forme e situazioni bizzarre: un vestito per essere nudi, una faccia per non farsi vedere, la coccinella che brilla, un essere che nasce da un albero e da una montagna. E, ancora: la danza delle teste vuote, l'universo dei suoni e lo spettro di colui che si vorrebbe diventare. Si sprigiona in sostanza il potere fantastico del gioco, tra spiragli di sapienza e pizzichi di follia, con risultati ora comici ora sgombranti. Lo spetta-

colo è realizzato in collaborazione con la formazione francese Compagnie Sémaphore

**Destinatari:** 2 - 7 anni

**Tempistica e durata:** 1 recita in 1 giorno - 45 minuti

## FERDINANDO IL TORO, I FIORI E IL CALABRONE

### TCP tanti così progetti

Teatro Rasi, date da definire

**Breve descrizione:** Teatro d'attore, oggetti e pupazzi - C'era una volta in Spagna un piccolo toro che si chiamava Ferdinando. Tutti gli altri piccoli tori, suoi compagni di allevamento, correvano, saltavano e si prendevano a testate; ma Ferdinando no. Lui aveva il suo posticino prediletto sotto un albero di sughero, dove si accucciava tranquillamente all'ombra ad annusare i fiori. La sua mamma capiva che lui non si sentiva solo e lo lasciò stare perché era contento. Pubblicata per la prima volta nel 1936, la favola di Ferdinando, è una metafora pacifista.

**Destinatari:** 3 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 1 recita in 2 giorni - 50 minuti

## PINOCCHIO

### Accademia Perduta/Romagna Teatri

Teatro Rasi, date da definire

**Breve descrizione:** Teatro d'attore, di figura, teatro d'oggetti - Una versione di Pinocchio, fedele al racconto originale, ma anche inedita, carica di sorprese e di piccole e grandi magie. La bancarella di due simpatici librai presto si trasforma nel tavolo da lavoro del falegname più famoso del mondo: Geppetto. Sul suo tavolo ci sono gli attrezzi del mestiere, ma anche tanti libri, nuovi, vecchi, enormi, minuscoli da cui, un po' alla volta, escono i protagonisti della storia. I libri prendono vita, si aprono, si chiudono, diventano povere case dove non si trova nulla da mangiare, camini accesi che bruciano piedi, campi profondi dove nascondere monete, teatrini di burattini, specchi, tombe, onde del mare



HOME



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

**Destinatari:** 3 - 10 anni

**Tempistica e durata:** 2 recite in 2 giorni - 50 minuti

## IL SEME MAGICO

**Teatro Perdavvero**

Teatro Rasi, data da definire

**Breve descrizione:** Teatro d'attore con musiche e canzoni dal vivo - C'era una volta nella lontana Cina un vecchio imperatore, che non sapeva a chi lasciare il trono perché non aveva eredi. Decise allora di dare un semino ad ogni bambino dell'impero: "Il bambino che, dopo aver coltivato il suo semino, porterà il fiore più bello, diventerà il nuovo imperatore". Uno strano venditore di oggetti magici ci racconterà una fantastica storia ispirata ad un'antica leggenda cinese

**Destinatari:** 3 - 8 anni

**Tempistica e durata:** 1 recita in 1 giorno - 45 minuti

### Soggetto proponente:

Ravenna Teatro - Centro di Produzione Teatrale - [www.ravennateatro.com](http://www.ravennateatro.com)  
Accademia Perduta Romagna Teatri - Centro di Produzione Teatrale  
[www.accademiaperduta.it](http://www.accademiaperduta.it)

### Referente / contatti:

*Sara Maioli, Serena Cenerelli, Monica Randi, William Rossano*  
Teatro Rasi - Via di Roma, 39 - Ravenna  
Tel. 0544 36239  
[ragazziateatro@ravennateatro.com](mailto:ragazziateatro@ravennateatro.com)  
[organizzazione@drammaticovegetale.com](mailto:organizzazione@drammaticovegetale.com)  
[info@ravennateatro.com](mailto:info@ravennateatro.com)

## TEATRO DEL DRAGO / MUSEO LA CASA DELLE MARIONETTE

### RACCONTARE CON LE IMMAGINI Pasolini e l'arte della narrazione visuale

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Che cos'hanno in comune teatro di figura e cinema? Moltissimo, a partire dall'attenzione al contenuto visuale, dalla capacità di comunicare direttamente all'emotività dell'individuo e dal potere di raccontare storie attraverso le immagini, spesso trasformando la realtà proprio attraverso la rielaborazione di ciò che lo sguardo percepisce. In occasione dell'anniversario della nascita di Pier Paolo Pasolini, il laboratorio vuole essere l'occasione per un primo approccio alla poetica del maestro ma anche e soprattutto una palestra in cui scoprire collettivamente le potenzialità espressive dell'immagine, anche attraverso l'uso di strumenti digitali alla portata dei bambini. Alcune scene tratte dall'opera del regista, opportunamente contestualizzate per essere fruite dai bambini, faranno da filo conduttore per un viaggio alla scoperta di tecniche narrative che condurrà alla creazione di un immaginario visuale personale e collettivo.

**Obiettivi:** Obiettivo è utilizzare alcune metodologie della didattica esperienziale e digitale per creare un'occasione di stimolo della creatività individuale e di condivisione, per riscoprire le potenzialità narrative e espressive dell'immagine e avvicinare i bambini alla poetica pasoliniana e all'estetica cinematografica, attraverso un percorso targetizzato che renderà alcune opere del Maestro accessibili anche al pubblico dell'infanzia. L'apprendimento di tecniche e principi della narrazione per immagini, proprie tanto del cinema quanto del teatro di figura, offrirà lo spunto per l'affinamento

degli strumenti espressivi personali e sarà uno stimolo alla creazione individuale e alla condivisione di idee. Obiettivo è anche stimolare il pensiero laterale, la capacità di problem solving e creare un ambiente cooperativo in cui la diversità diventa risorsa collettiva.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni incontro, svolto in presenza o su una piattaforma digitale scelta con gli insegnanti verrà introdotto da un videoracconto creato a partire da alcune immagini suggestive tratte dall'opera pasoliniana. Ai bambini verranno proposti giochi e attività per "rileggere" l'immagine in modi inediti e teatrali, dando spazio all'immaginazione. Verranno sperimentati diversi modi per raccontare con le immagini, attraverso l'apprendimento dei principi e delle tecniche che spaziano dal teatro di figura al cinema. Le possibilità offerte dai medium digitali saranno indagate e sfruttate al massimo per creare spunti creativi e narrativi. Al bambino verranno insegnate tecniche e mostrati possibilità e stimoli ma grande spazio sarà lasciato alla creatività personale. Alla fine di ogni lezione verranno offerti alcuni spunti per continuare il gioco e la storia delle proprie immagini in autonomia. Verranno realizzati brevi video-spettacolo creati collettivamente.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado - Gli incontri sono differenziati in base all'età dei partecipanti

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 2 a 10 incontri della durata di 1 ora (da concordare con l'insegnante).

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

## ALL'INCIRCA IL CIRCO

### Laboratorio di espressività teatrale e pratiche circensi

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Voleremo appesi a un deltaplano, suoneremo la batteria durante un affollatissimo concerto rock, domeremo cavalli imbizzarriti, faremo acrobazie e magie. Dove? In aula. O nel salotto di casa. Il Laboratorio, ispirato all'immaginario Felliniano, appositamente pensato per la fruizione online, si propone come introduzione giocosa al mondo del circo, della clownerie, della giocoleria, della micromagia e delle tecniche gestuali del mimo corporeo. Gli strumenti digitali saranno utilizzati al fine di creare un'opera collettiva che un'unirà l'uso del corpo, dell'immaginazione e della video arte.

**Obiettivi:** Obiettivo principale è creare un momento di incontro, anche virtuale, tra i bambini e un'occasione di stimolo alla creatività individuale e all'espressività motoria. Il laboratorio è stato progettato durante le settimane di lockdown, per dare ai bambini la possibilità di muoversi, sperimentare esperienze anche fisiche diverse, esplorare le possibilità del corpo che sta crescendo e cambiando, conoscerne i limiti e le potenzialità, maturare una consapevolezza della propria gestualità e continuare a esplorare il mondo. Il laboratorio si propone di offrire stimoli in queste direzioni attraverso gli strumenti del gioco e del teatro. Verranno esplorate varie tecniche circensi e teatrali che permetteranno di scoprire le possibilità della mimica e attraverso l'immaginazione saranno disegnati scenari fantastici e create storie raccontate solo con il proprio corpo che, anche in un'esperienza digitale, resta fondamentale tramite del sé.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni incontro, svolto su piattaforma digitale, viene introdotto da un breve racconto animato che presenta di volta in volta, un diversa tappa della Storia, della quale i bambini saranno sia protagonisti che artefici. Attività ed

esercizi saranno quindi legati tra loro da una narrazione creando continuità nell'azione e le varie competenze verranno sviluppate e affinate attraverso l'esperienza del gioco. Ciascun incontro si incentra su alcune competenze specifiche, ma all'interno di una progressione didattica unitaria. Il tema del circo offre anche lo spunto per riflettere sull'importanza della diversità e sull'unicità di ciascuno. Verranno forniti al bambino strumenti teatrali, stimoli immaginativi, atmosfere sonore, così che ognuno possa sviluppare in modo unico e personale le proprie capacità espressive.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 2 a 10 incontri della durata di 1 ora.

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** da concordare

## "I COLORI DELLA RABBIA. CON DANTE ALLA SCOPERTA DELLE EMOZIONI"

### Dante700

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il laboratorio, pensato in occasione delle celebrazioni per DANTE700, propone un primo approccio, giocoso e coinvolgente al testo dantesco. Il viaggio di Dante viene raccontato attraverso immagini e metafore visive grazie ai potenti strumenti offerti dal teatro di figura che permettono una comunicazione diretta e interattiva. Il viaggio del poeta diventa un viaggio nelle emozioni alla scoperta della paura, della rabbia, della speranza,... che i bambini saranno chiamati a interpretare in prima persona costruendo alcuni dei personaggi e delle ambientazioni descritti da Dante per creare una narrazione unica e personale.

**Obiettivi:** Obiettivo è offrire un'occasione di avvicinamento alla Divina Commedia con

una modalità didattica partecipativa e incentrata sull'esperienza del gioco. Il testo dantesco diventa anche il pretesto per affrontare il delicato tema delle emozioni in un percorso di scoperta dei propri stati d'animo personale e collettivo al contempo. Gli strumenti dell'arte e in particolare del teatro di figura permetteranno di affinare strumenti espressivi e relazionali creando un'occasione di scoperta di sé e dell'altro attraverso l'esperienza condivisa della creazione artistica.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso è pensato attraverso tappe che ripercorrono il viaggio di Dante (semplificato per facilitarne la fruizione) dall'inferno al paradiso. Ogni tappa rappresenta anche l'incontro con una delle emozioni fondamentali, incarnata ogni volta da una metafora visiva diversa attingendo alla potenza dell'immaginario dantesco e alle possibilità rappresentative offerte dal teatro di figura. I bambini saranno chiamati a riflettere sull'emozione incontrata e a darle una forma personale, a partire dagli spunti offerti dal testo, attraverso le tecniche del teatro di figura che saranno di volta in volta presentate (ombre, burattini, maschere,...). È possibile effettuare il percorso anche online (in parte o in totalità).

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 3 a 9 incontri di 1 ora

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** da concordare

## BESTIARIO FANTASTICO: le creature immaginarie della Divina Commedia Dante 700

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il laboratorio, pensato in occasione delle celebrazioni di DAN-

TE700 propone un avvicinamento giocoso e coinvolgente al testo della Divina Commedia, un modo per entrare in contatto con il testo, con la poetica, il linguaggio e l'immaginario dantesco in modo personale e creativo. Il percorso verrà incentrato su alcune figure mitologiche e fantastiche descritte da Dante che verranno presentate ai bambini nella loro simbologia e particolarità per poi essere reinterpretate da ciascuno e messe in scena attraverso le tecniche del teatro e del teatro di figura.

**Obiettivi:** Obiettivo è avvicinare bambini e ragazzi al testo di Dante, facilitarne la lettura, la comprensione e il senso di vicinanza con le esperienze della quotidianità. Il viaggio di Dante diventa un'occasione per intraprendere un viaggio collettivo nell'immaginazione e nella creazione artistica, diventando non solo interpreti ma anche autori. Infatti sarà stimolata la messa in gioco individuale e collettiva, l'espressione individuale di sentimenti, idee, emozioni e la condivisione per stimolare tanto la creatività individuare quanto la cooperatività. Gli strumenti del teatro di figura permettono di trasformare il verbale in visuale rendendo fruibile il testo e l'immaginario espresso dalla poetica anche a bambini e ragazzi con difficoltà di apprendimento o non parlanti la lingua italiana.

**Contenuti e organizzazione:** All'inizio di ogni incontro sarà presentata una delle creature mitiche o fantastiche descritte da Dante (le Sirene, il Cerbero, le Arpie, il Leone, i Giganti, ...) a partire proprio dal testo del poeta che verrà interpretato in modo performativo dall'attore-formatore in modo da rendere fin dall'inizio il testo comprensibile e avvincente. Seguirà un approfondimento sulla creatura e un dibattito sulle caratteristiche e sulla simbologia che incarna, dopodiché verrà proposta ai ragazzi una semplice tecnica teatrale per dare letteralmente vita alla creatura, personalizzandola e facendola propria. Verranno realizzati video con piccole performance conclusive.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 1 a 10 incontri di 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** da concordare

## RAC-CONTAR-CI/ RACCONTI DIMENTICATI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto Rac-contar-ci lavora sulle radici della fiaba orale, sulla sua forza universale, sulle sue dinamiche antiche diverse e per questo uguali in ogni angolo della terra. Il suo potere ancestrale, le sue origini, diventano veicolo privilegiato di unione e creano una comunità partecipata seguendo dinamiche semplici, lineari e dirette. La tradizione orale accoglie in sé i saperi e le memorie dei popoli, è la summa di ciò che siamo. Il teatro è un ottimo strumento per investigare questo immenso universo. Attraverso l'arte affabulatoria del narrare unita alla scrittura si potranno intraprendere dei piccoli viaggi che partendo dalle singole realtà possono arrivare lontano, sia geograficamente che socialmente.

**Obiettivi:** Le radici della tradizione orale della fiaba e la sua valenza universale, sono i temi cardine del progetto. Obiettivo è riscoprire e condividere un saperi e immaginari antichi e riflettere sul tema dell'identità personale mettendo in gioco competenze relazionali e espressive.

**Contenuti e organizzazione:** Rac-contar-ci si articola in due fasi, una prima di ricerca e scoperta delle tradizioni orali e del valore universale della fiaba, successivamente questo mondo viene indagato attraverso una nuova chiave di lettura: il teatro di figura, in particolar modo il teatro dei burattini e quello delle ombre.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 2 a 6 incontri da 2 ore

**Risorse impiegate:** 1 operatore

**Costo:** da concordare

## ARLECCHINO E PULCINELLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio di costruzione per realizzare piccoli burattini a dito in carta raffiguranti i personaggi della Commedia dell'Arte e della Commedia Popolare e per la semplicità di costruzione di prestano anche ai bambini più piccoli.

**Obiettivi:** Le sagome a dito permettono un primo avvicinamento al mondo del Teatro di Figura e all'immaginario popolare della tradizione della Commedia dell'Arte. L'esperienza di costruzione permette di affinare abilità manuali, di concentrazione e organizzazione spaziale.

**Contenuti e organizzazione:** Per le sagome a dito, si parte da un semplice modello, una figurina in carta che riproduce un personaggio (Arlecchino, Pulcinella, Colombina, Fagiolino, Sandrone), e la si decora a proprio piacimento, colorandola e inserendo piccole applicazioni secondo la fantasia del bambino/a. La figurina viene rifinita con un piccolo cilindro sul retro fatto su misura del dito del bambino. In questo modo si può avanzare un 1° grado di animazione teatrale.

**Destinatari:** scuola dell'infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro da 1h30

**Risorse impiegate:** 2/3 operatori

**Costo:** da concordare

## FAGIOLINO E SANDRONE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratorio di costruzione di burattini di carta ispirati ai perso-

naggi della tradizione romagnola.

**Obiettivi:** La conoscenza attraverso il gioco del teatro di animazione dei personaggi più popolari della Commedia dell'Emilia Romagna e del primo step per imparare la tecnica del burattino a guanto. Questo laboratorio offre l'opportunità attraverso due guide di eccezione, i personaggi più popolari del teatro dei burattini, ossia Fagiolino e Sandrone, di scoprire la collezione della Famiglia Monticelli, avvicinando i bambini al teatro di figura, alle sue tecniche e ai suoi linguaggi.

**Contenuti e organizzazione:** Partendo da una testina in carta di giornale e maglina, si realizzerà un piccolo burattino completandolo con un vestitino di panno, da decorare con bottoni, colori, passamanerie e nastri.

**Destinatari:** scuola dell'infanzia e scuola primaria, dai 4 anni ai 10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** 1 incontro da 1h30

**Risorse impiegate:** 2/3 operatori

**Costo:** da concordare

## TINA E GIGI - GIRA L'EMOZIONE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio di espressività teatrale sul tema delle emozioni ispirato al libro per bambini Tina & Gigi di Andrea Rivola.

**Obiettivi:** Il laboratorio si propone di affrontare il tema del riconoscimento degli stati emotivi e in particolare le manifestazioni della rabbia in modo gioco e coinvolgente, attraverso gli strumenti della narrazione e del teatro e l'immedesimazione nei simpatici personaggi di Tina & Gigi.

**Contenuti e organizzazione:** Dopo una lettura animata e performativa del bellissimo libro di Andrea Rivola verranno presentati i due personaggi protagonisti e le loro avventure verranno vissute dai bambini attraverso giochi di espressività teatrale e motoria durante i quali verranno esplorati gli stati

emotivi presenti nella storia.

**Destinatari:** scuola dell'infanzia, dai 3 anni

**Insegnanti coinvolti:** Si

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

## "TEO HA LE ORECCHIE CURIOSI" Spettacolo di teatro di figura

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Teo è un coniglietto dalle orecchie lunghe e curiose. Gli piace ascoltare e fotografare. La sua giornata è un'altalena fra ciò che sente e ciò che vede. È molto attento a tutti i suoni che incontra: dal trillo della sveglia al rumorino della pipì, dal crunch dei biscotti al canto degli uccellini, dal rombo dell'autobus allo sciabordio delle onde. Teo ha una sua musica preferita che ascolta stando comodamente seduto sul divano, abbandonandosi alle piacevoli melodie del pianoforte. Nella sua cameretta, quando è l'ora della nanna, assapora i ricordi della sua giornata sonora che si conclude nel dolce silenzio della notte.

**Obiettivi:** Il piacere di ascoltare è qualcosa che appartiene ai "grandi", educare all'ascolto i piccoli non è facile. Non è facile farlo in maniera leggera, semplice e diretta. Il gioco è un mezzo privilegiato e il teatro può essere un gioco, un gioco di oggetti, pupazzi, ombre e animazione a vista. Attraverso alcune tecniche di teatro di figura abbiamo cercato di trovare un modo per dialogare con i bambini, trasmettendo emozioni e sensazioni sonore. Quattro i piani d'ascolto: la musica di Mozart, i suoni ambientali registrati, i suoni degli oggetti fonosimbolici e le onomatopее vocali dal vivo. Questa è la partitura su cui agisce Teo, mosso a vista da due animatori- attori. La ludicità della musica di Mozart è stata fondamentale per trovare la chiave sensibile dello spettacolo.

**Contenuti e organizzazione:** Ideazione: Roberta Colombo e Andrea Monticelli Re-

gia: Andrea Monticelli Con: Roberta Colombo e Andrea Monticelli Suoni: Alessandro Palombella, Corrado Cristina Editing musicale: Corrado Cristina Scenografia: Mauro Monticelli, Martina Sturaro Oggetti fonosimbolici: Luigi Berardi.

Lo spettacolo può essere rappresentato anche in luoghi non teatrali.

**Destinatari:** nidi e scuole dell'infanzia, dai 18 mesi

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro da 1h30

**Risorse impiegate:** 2/3 operatori

**Costo:** da concordare

## STORIE APPESE A UN FILO

### Spettacolo di marionette

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Nove micro-drammaturgie con marionette a fili artigianali si susseguono legate da un unico filo conduttore: la paura, in tutte le sue forme e sfaccettature. Paura del diverso e dell'inspiegabile, paura dell'amore e della morte, paura di crescere e di non crescere mai. Paura che sarà burlata, ribaltata, accettata e trasformata in occasione di riflessione e di risate. All'InCirco condurrà il pubblico in un mondo in miniatura abitato da piccoli personaggi di legno, dove le proporzioni si stravolgono e anche l'adulto torna bambino. Pirati poeti, robot con una caffettiera al posto della testa, fantasmi canterini, sensuali ballerine, minuscoli artisti e inquietanti giocolieri prenderanno vita grazie alle magiche ricette, appesi ai fili sottili della fantasia.

**Obiettivi:** Un'introduzione e giocosa e coinvolgente al mondo del teatro e, in particolare, del teatro di figura, alla scoperta dell'affascinante tecnica della manipolazione delle marionette a fili. Lo spettacolo ha l'obiettivo di stimolare la fantasia dei bambini e di valorizzare la diversità di ognuno e la voglia di conoscere. Il tema delle paure viene

affrontato in modo giocoso ma profondo accompagnando i bambini ad affrontare e condividere alcuni propri timori.

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo è seguito da un momento di incontro e scambio in cui ai bambini vengono spiegate alcune tecniche e mostrati i segreti del mestiere. Non si necessita di un ambiente teatrale.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, dai 4 anni ai 10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro da 1h30

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

## I BURATTINI DELLA TRADIZIONE EMILIANO-ROMAGNOLA

### Spettacolo di burattini tradizionali

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Lo spettacolo, tratto dai canovacci tradizionali che la Famiglia Monticelli mette in scena dal 1800, mette in scena alcuni personaggi tipici della tradizione emiliano romagnola (Fagiolino, Sandrone, ...) e della commedia dell'arte (Dottor Balanzone, ...). Lo spettacolo è caratterizzato dalle azioni veloci e da un linguaggio alquanto strano: una miscela di comicità esplosiva basata su cadenze dialettali, gags e spunti comici, con dialoghi e battute dei "canovacci burattineschi". I personaggi recitano tutti in lingua italiana, eccezion fatta per le "maschere", con le quali si utilizza un misto di italiano e dialetto maccheronico, facilmente comprensibile. Caratteristici sono alcuni monologhi-sproloqui del Dottor Balanzone, saggi derivanti dalla Commedia dell'Arte, ormai dismessi ed abbandonati. Obiettivi: (max 1.000 caratteri)

**Obiettivi:** avvicinare i bambini all'arte antica ma senza tempo del teatro di burattini che rappresenta un patrimonio storico fondamentale del territorio. Gli spettacoli



stimolano inoltre la creatività, la messa in gioco individuale in quanto i bambini sono chiamato a essere protagonisti attivi e l'inclusività.

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo può essere rappresentato anche in luoghi non teatrali e é seguito da un momento didattico in cui il burattinaio mostra trucchi e segreti del mestiere.

**Destinatari:** scuola dell'infanzia e primaria, dai 3 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago

**Referente / contatti:**

*Dott.ssa Sarah Maria Bonomi*

Cell. 3403109780 / 3926664211

Email: [compagnia@teatrodelldrago.it](mailto:compagnia@teatrodelldrago.it)



## ATTIVITÀ PERFORMATIVE /ESPRESSIVE

## EMOZIONI IN ARTE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto si propone di far lavorare gli alunni utilizzando l'arte pittorica per esplorare la sfera emotiva e delle relazioni, affrontando paure e pregiudizi, sensazioni e aspettative. L'attività, proposta in modo giocoso, è svolta all'interno di un gruppo nel quale il singolo sarà libero di esprimersi e di condividere con gli altri le proprie riflessioni.

**Obiettivi:** • promuovere il benessere psicofisico degli alunni coinvolti • sperimentare forme di arte espressive e manipolative • aumentare l'interazione del singolo all'interno del gruppo dei pari • riflettere sulle proprie paure e speranze

**Contenuti e organizzazione:** L'attività è utile per esplorare e lavorare sul benessere psicofisico per tutti gli alunni, soprattutto considerando che negli ultimi due anni hanno vissuto esperienze di isolamento e distanziamenti. Il laboratorio è organizzato vuole offrire ai ragazzi un nuovo modo di esprimersi e trovare rassicurazione negli eventi che li coinvolgono, sia come singoli che come appartenenti del gruppo classe

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** n. 3 incontri di 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali e Operatori

**Gratuito**

## MAMA LINGUA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Coltivando la conoscenza e l'uso della LM si appendono e si consolidano modelli di vita quotidiana, convenzioni culturali, sociali e tradizionali e si aumenta la conoscenza del sé e delle proprie radici. Con l'apprendimento della LM l'alunno preserverà anche i vincoli familiari e contribuirà alla diminuzione dei conflitti/incomprensioni tra generazioni. Lo studio della LM inoltre favorisce lo sviluppo intellettuale e concettuale dell'individuo.

**Obiettivi:** L'obiettivo generale afferisce alla volontà di offrire agli studenti, agli insegnanti e alle famiglie, un'esperienza che sappia valorizzare l'importanza della conoscenza e della pratica della Lingua Madre nel percorso di crescita del bambino non italofono; al tempo stesso, grazie a questa valorizzazione si offriranno agli studenti italofono, diversi modelli e nuove conoscenze linguistico-culturali.

**Contenuti e organizzazione:** Incontri singoli in cui si utilizzerà la lingua madre dei bambini presenti in classe per offrire a tutto il gruppo la lettura di favole e storie.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Incontri di 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali

**Gratuito**

**Soggetto proponente:** Attività proposta da Terra Mia Coop. Sociale in collaborazione con Casa delle Culture

**Referente / contatti:**

Simona Ciobanu

Tel. 0544591876

Email: [info@cooperativaterramia.it](mailto:info@cooperativaterramia.it)

[mediazioneculturale@comune.ravenna.it](mailto:mediazioneculturale@comune.ravenna.it)

# CINEMA E FOTOGRAFIA

## START CINEMA FACTORY. IL CINEMA DELLE MERAVIGLIE: MELIES A COLORI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** "Melies a colori" è prima di tutto un viaggio fantastico, un percorso nel cinema delle origini e le sue meraviglie (1896-1912). Si tratta di un'antologia dei film più spettacolari tra quelli diretti ed interpretati da Georges Méliès (Parigi 1861-1938) divenuto noto al pubblico più giovane anche grazie al film "Hugo Cabret" di Martin Scorsese (2011), regista geniale, illusionista e attore francese riconosciuto come il secondo padre del cinema, dopo i fratelli Lumière. Carlo Montanaro, fondatore de #Le Giornate del cinema muto di Pordenone e ideatore della #Fabbrica del vedere di Venezia, guiderà gli studenti alla scoperta del magico mondo del cinema delle origini tra illusioni, colori e tante curiosità.

**Obiettivi:** La Master Class fa parte della proposta formativa di Start Cinema Factory, che realizza visioni, momenti di analisi e incontri formativi pensati appositamente per i giovani, ragazze e ragazzi, per gli studenti e le studentesse degli Istituti di ogni ordine e grado del Comune di Ravenna e dell'Università, con l'obiettivo di sviluppare nel pubblico di giovani e giovanissimi una più profonda capacità di decodificazione delle informazioni audiovisive a cui oggi sono costantemente sottoposti, contrastando l'analfabetismo iconico.

**Contenuti e organizzazione:** L'incontro si struttura come una master class che prevede una visione guidata di circa 60 minuti di materiali filmici di Georges Méliès accompagnati dagli approfondimenti di Carlo Montanaro che racconterà e risponderà a tutte le curiosità dei giovani spettatori.

**Destinatari:** scuole secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** La Master Class si inse-

risce all'interno del programma del Ravenna Nightmare Film Fest, [www.ravennanightmare.it](http://www.ravennanightmare.it) (dal 30 ottobre al 6 novembre 2021, Palazzo dei Congressi, Ravenna). Durata 2 ore. Data: Sabato 30 ottobre 2021 ore 9:30.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Start Cinema

**Referente / contatti:**

*Silvia Moras, Simona Meriggi*

Via Canala, 43 - Ravenna

Tel. 0544 464812

[coordinamentoformazionestart@gmail.com](mailto:coordinamentoformazionestart@gmail.com)

**Note:** L'incontro sarà tenuto da Carlo Montanaro, regista, critico cinematografico, fondatore delle #Giornate del cinema muto di Pordenone e ideatore della #Fabbrica del vedere con sede a Venezia. Ha scritto numerosi saggi critici, partecipato all'organizzazione di importanti eventi culturali, festival e rassegne, con istituzioni ed enti tra cui l'Istituto per lo studio e la diffusione del cinema d'animazione (ISCA), la Biennale di Venezia, il festival del Film sull'Arte e di Biografie d'Artisti di Asolo (poi diventato l'AsoloArtFilmFestival), e il MystFest di Cattolica. Ha insegnato teoria e metodo dei mass media all'Accademia di belle arti di Venezia divenendone anche Direttore; è stato inoltre docente di teoria e tecnica del linguaggio cinematografico e successivamente di restauro del cinema e dell'audiovisivo nella Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università Ca' Foscari Venezia.

Note: (max 1.000 caratteri)

Start Cinema Factory è la sezione di Start Cinema dedicata alla Formazione Cinematografica. Costituita da una serie di appuntamenti che si sviluppano durante tutto l'anno e specificatamente durante la realizzazione dei Festival di Cinema ideati e organizzati da Start Cinema - Ravenna Nightmare Film Fest - Festival del Cinema di Ravenna e Visioni Fantastiche - Cinema per le scuole.

## CINEMA E FOTOGRAFIA

### CAMERA SCHOOL

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** corso di avvicinamento alla fotografia per l'acquisizione della tecnica fotografica, la sensibilizzazione e l'invito ad un utilizzo consapevole dello smartphone.

**Obiettivi:** offrire ai giovani delle scuole secondarie di 1° grado le tecniche di base della fotografia e contestualmente sensibilizzare ad un utilizzo consapevole e responsabile delle immagini, indagando gli effetti negativi rilevati con l'abuso dello smartphone

**Contenuti e organizzazione:** il corso si compone di tre moduli e comprende attività teoriche e pratiche.

Il modulo prevede due distinti momenti.

1 - lezione teorico/pratica di fotografia a cura di un fotografo professionista

2 - laboratorio che affronta il tema della condivisione delle immagini sui social e

bullismo e cyberbullismo. Ogni lezione teorica verrà supportata da proiezioni digitali con la possibilità di stampare le foto più significative. Sono altresì previste uscite esterne per approfondire direttamente col docente le tecniche sviluppate in classe.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 moduli da 2 ore e 30 minuti ciascuno

**Risorse impiegate:** due educatori e un fotografo professionista

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Comune di Ravenna Ass.to alle Politiche giovanili

**Referente / contatti:**

*Dott.ssa Valeria Mazzesi*

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482515

Email: vmazzesi@comune.ra.it

## CHE SELFIE SONO IO?

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Percorso di media education per un uso consapevole e creativo delle immagini prodotte con i dispositivi digitali, che cerca anche di informare sui rischi dei social e della rete ma anche di formare un pensiero critico sull'ossessione dell'immagine che pervade la nostra società iperconnessa. Partendo dalle pellicole girate dai cineamatori degli anni 50, 60 e 70, gli studenti realizzeranno una installazione (mappa sentimentale) composta dai fotogrammi dei film di famiglia e dalle fotografie realizzate ad hoc dagli studenti.

**Obiettivi:** • costruire un percorso di riflessione sui temi dell'identità digitale e sui pericoli dei social, • comprendere l'importanza della narrazione e dell'autobiografia • sviluppare un senso critico e di analisi • allenare alla consapevolezza di sé in termini cognitivi ed emotivi, • incentivare la creatività creando immagini fotografiche, • riconoscere luoghi e contesti urbani.

**Contenuti e organizzazione:** • introduzione generale al tema (2 ore) • introduzione alla mappa sentimentale: i ragazzi sono inviati ad analizzare le immagini storiche e a collocarle su una mappa della città. Successivamente devono recarsi sui luoghi e ri-fotografare e ricreare il contesto (2 ore) • Analisi linguistica e comunicativa delle

immagini realizzate (2 ore) • incontro aperto con genitori e insegnanti. I social e la comunicazione dei pre-adolescenti: rischi e opportunità. Presentazione della mappa sentimentale realizzata dai ragazzi (2 ore)

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Classi II e III

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 6 ore in classe con i ragazzi + 2 ore con i genitori e insegnanti.

**Risorse impiegate:** Il percorso è condotto dalla psicologa Raffaella Martini -LifeSkills@Italia e Silvia Savorelli - documentarista

**Costo:** da definire con le scuole aderenti

### Soggetto proponente:

Sguardi in camera Aps

### Referente / contatti:

Silvia Savorelli

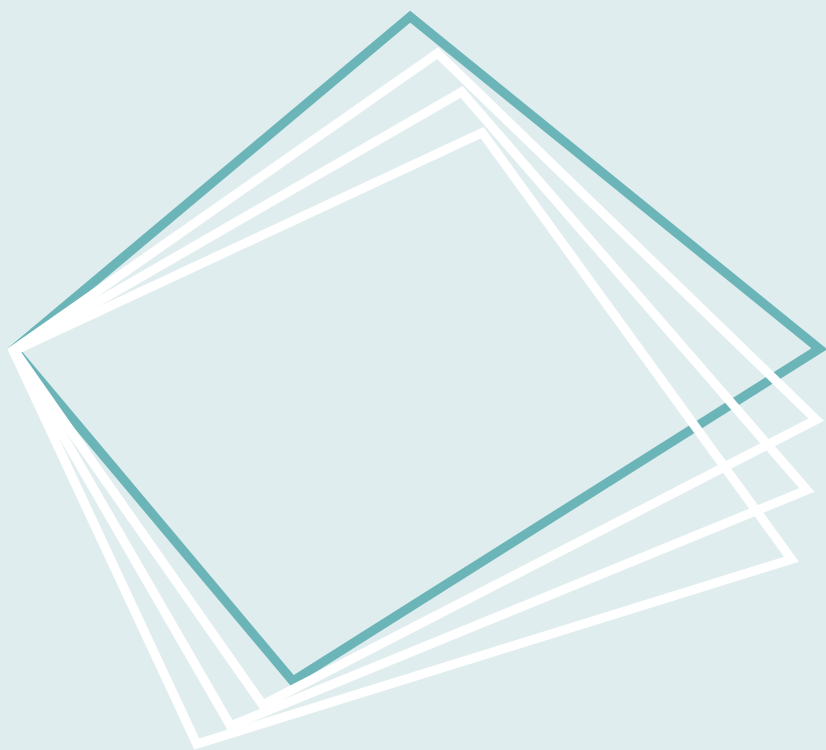
Cell. 351 9012185

Email: [sguardiincamera@gmail.com](mailto:sguardiincamera@gmail.com)

**Note:** Sguardi in camera è un'associazione di promozione sociale che si occupa di recuperare, restaurare e valorizzare i film in pellicola (16 mm, 8 mm, Super8) e le fotografie, conservati negli archivi privati e famigliari. L'associazione lavora anche sul versante della memoria visiva e fotografica, realizzando mostre, installazioni, proiezioni e percorsi di media education.



# Formazione per insegnanti e operatori del territorio





# Indice

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

I Seminari dell'Istituzione Biblioteca Classense:

• Balle di scienza .....	pag. 268
• La Divina Commedia. Inferno un Pop-up di Massimo Missiroli e Paolo Rambelli .....	» 268
• Dante nelle figure .....	» 268
• Raccontare Dante a ragazzi/e .....	» 268
• I visivi. Albi illustrati per grandi .....	» 269
• Lettura in classe: adozione alternativa ai libri di testo e buone pratiche .....	» 269
• Educare alla lettura con gli Albi illustrati .....	» 269
• Mammalingua. Storie per tutt* nessun* esclus* .....	» 269
• Libri che sanno conquistare piccoli lettori. La nuova guida bibliografica Nati per Leggere 2021 .....	» 269
• Read on – Liberi di leggere a scuola con Read more .....	» 270

Associazione Lucertola Ludens:

• Play in crises giocare nell'emergenza .....	» 271
• Ludica in-formazione, giocare a costruire giocattoli in legno .....	» 271

La Pieve:

• Zuga zuga- tuttingioco il gioco strutturato come strumento educativo .....	» 272
--	-------

Politiche per l'immigrazione e cooperazione decentrata:

• Mama Lingua .....	» 274
• Il mondo intorno .....	» 274

UDI Ravenna:

• Asili nido a 50 anni dall'approvazione della Legge 1044 .....	» 275
---	-------

Ravenna Teatro/Drammatico Vegetale:

• La Buona Educazione .....	» 276
-----------------------------	-------

## AMBITI FORMATIVI

Ufficio Qualificazione e Formazione scolastica:

La formazione 0-6 .....	pag. 278
-------------------------	----------

### • Attività espressive

MAR:

• ... a riveder le stelle .....	pag. 279
---------------------------------	----------

Fondazione Parco Archeologico di Classe-Ravennantica:

• A spasso con Dante: percorsi per avvicinare bambini/e all'universo dantesco .....	» 280
--	-------

### • Attività performative, musica, teatro e gioco

Tititotm-Fare è sapere: metodo musicale interdisciplinare .....	pag. 281
---	----------

Ravenna Teatro Drammatico Vegetale:

• Mani che muovono il mondo .....	» 282
-----------------------------------	-------

## Immaginante:

- Quadri animati ..... » 283

## Coop. La Pieve:

- Insegnanti Ludici ..... » 284

## Teatro del Drago:

- Comunicare, narrare, educare con le immagini ..... » 285

• **Diritti e Cittadinanza attiva**

## Sportello ESC Ravenna Russi e Cervia:

- Videogiochi e gioco d'azzardo: conoscere per comprendere, comprendere per gestire ..... pag. 286

## A usl Romagna-IOR:

- Generazione Z ..... » 287

• **Educazione sostenibilità ambientale**

## Centro Gioco Natura Creatività La Lucertola:

- A scuola da Mastro Geppetto: quanti giocattoli nel mio cassetto ..... pag. 288
- In balia della marea: curiosità del nostro mare ..... pag. 288

• **Benessere Salute e Sport**

## CSI Centro Sportivo Italiano:

- Scuola in movimento ..... pag. 289

## Clippete Cloppete:

- Per una pedagogia della relazione: l'animale come risorsa nell'outdoor education ..... » 290

## A usl Romagna – IOR:

- Infanzia a colori ..... » 291
- Paesaggi di prevenzione ..... » 291

## Associazione Femminile Maschile Plurale:

- Si può giocare alla pari? Sport e contrasto alle discriminazioni di (ogni) genere-formazione ..... » 292

• **Gruppo Lettura**

## Associazione Liberedonne APS:

- Stregat\* dai libri gruppo di lettura ..... pag. 293

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

### BALLE DI SCIENZA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Siamo sempre più esposti, e quindi anche i ragazzi, a notizie scientifiche e tecnologiche. Big data, cambiamento climatico, neuroscienze. Ma come fare a riconoscerne la rilevanza? E come fare a rendere una ricerca scolastica un'analisi delle informazioni e non un semplice copia e incolla? Un incontro per riflettere su come lavorare con i ragazzi sull'accesso all'informazione.

**Destinatari:** Insegnanti

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 4 novembre 2021 17.30 n° di partecipanti massimo 30

**Risorse impiegate:** Il corso è inserito nel progetto di divulgazione per ragazzi del sistema bibliotecario dell'Istituzione Classense promosso in collaborazione con il Multicentro CEAS RA21 del Servizio Ambiente ed Energia del Comune di Ravenna e realizzato da Tecnoscienza ([www.tecnoscienza.it](http://www.tecnoscienza.it))

### LA DIVINA COMMEDIA. INFERNO UN POP-UP DI MASSIMO MISSIROLI E PAOLO RAMBELLI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Presentazione del libro Premio Andersen 2021. Una delle realizzazioni editoriali di maggior originalità. Per la prima volta Dante e Dorè diventano ora protagonisti di un libro pop-up - cioè di ciò che è più vicino alla dinamicità del cinema pur conservando la forma base del libro.

**Destinatari:** Insegnanti

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** giovedì 30 settembre 2021, ore 17.30 - Chiostro della Biblioteca Classense / Sala Muratori - Via Baccarini 3

**Risorse impiegate:** Massimo Missiroli e Paolo Rambelli

### DANTE NELLE FIGURE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Incontro formativo a cura di Giannino Stoppani/Accademia Drosselmeier.

**Contenuti e organizzazione:** Incontro formativo per insegnanti, educatori e famiglie

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** venerdì 1 ottobre 2021, ore 17.30 - Sala Muratori, Biblioteca Classense - Via Baccarini, 5

### RACCONTARE DANTE AI RAGAZZI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Giornata di studi promossa dall'Accademia Drosselmeier a conclusione del percorso espositivo Distendere la mano a colorare. Dante nelle figure.

**Contenuti e organizzazione:** Data e orario in via di definizione - Sala Dantesca, Biblioteca Classense - Via Baccarini, 3

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

## I VISIVI. ALBI ILLUSTRATI PER GRANDI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Conosciamo insieme gli albi illustrati pensati e realizzati per ragazze e ragazzi. Troppo spesso si considera l'albo illustrato come libro per bambini piccoli, ci sono invece case editrici che pubblicano albi per un pubblico più adulto.

**Destinatari:** insegnanti di scuola secondaria di 1° e 2° grado

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Risorse impiegate:** a cura di Nicoletta Bacco

## LA LETTURA IN CLASSE: ADOZIONE ALTERNATIVA AI LIBRI DI TESTO E BUONE PRATICHE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Incontro formativo online a cura di Comune di Ravenna - Assessorato all'Istruzione in collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense.

**Destinatari:** Insegnanti

**Ordine di scuola:** scuole primarie

**Tempistica e durata:** 2021 - Sala Dantesca / Sala Muratori - Via Baccarini 3, ore 17.30

## EDUCARE ALLA LETTURA CON GLI ALBI ILLUSTRATI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Incontro formativo a cura di Nicoletta Bacco

**Contenuti e organizzazione:** Incontro formativo per insegnanti, educatori e famiglie

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** Data da definire - Sala Muratori/Sala Dantesca Biblioteca Classense - Via Baccarini, 5 - ore 17.30

## MAMMALINGUA. STORIE PER TUTTI NESSUNO ESCLUSO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Le migrazioni, l'integrazione e l'inclusione sono tra le questioni più urgenti che il nostro paese, assieme ad altre nazioni europee, si trova ad affrontare. Nelle pagine di un libro, persone di diversa provenienza culturale e le diverse generazioni si possono incontrare, riconoscere e dialogare. I libri per bambini e ragazzi possono infatti offrire una straordinaria opportunità di inclusione alle migliaia di bambini stranieri nati in Italia e alle loro famiglie, perché sono un eccezionale strumento di relazione e di accoglienza, sin dalla più tenera età.

**Contenuti e organizzazione:** Data in corso di definizione - Sala Dantesca, Biblioteca Classense - Via Baccarini, 3 - ore 17.30

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** Date da definire - 2 incontri per la durata di 4 ore totali

## LIBRI CHE SANNO CONQUISTARE PICCOLI LETTORI. LA NUOVA GUIDA BIBLIOGRAFICA NATI PER LEGGERE 2021

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nati per Leggere. Una guida per genitori e futuri lettori a cura di Nives Benati e Angela Dal Gobbo, selezione bibliografica a cura dell'Osservatorio editoriale Nati per Leggere. Roma, Associazione Italiana Biblioteche, 2021

Nella sua settima edizione la Guida bibliografica Nati per Leggere si presenta rinnovata nella grafica e nella struttura dei contenuti, proponendo una classificazione dei libri sia in base all'età di destinazione sia in base al genere e alla tipologia. Oltre 200 libri selezionati dalla produzione editoriale italiana tra il 2018 e il 2020 dall'Os-

servatorio editoriale Nati per Leggere. Una guida per orientarsi nel mondo dei libri per bambini a partire dai primi mesi di vita – per imparare a guardare, per nominare il mondo, per scoprire ciò che ci circonda – e prosegue con i libri di divulgazione, le poesie, le filastrocche e, infine, le più belle storie per capire sé stessi e gli altri, forse la sezione più attesa dai lettori, grandi e piccoli. Tanto da scoprire, tanto da ammirare, tanto per emozionarsi insieme.

**Contenuti e organizzazione:** 15 novembre ore 17,30-19,00. Sala Muratori - Biblioteca Classense

**Destinatari:** Insegnanti

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Risorse impiegate:** a cura di Nicoletta Bacco e Angela Dal Gobbo

## READ ON – LIBERI DI LEGGERE A SCUOLA CON READ MORE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** I temi al centro di questo incontro saranno in particolare:

- la scelta delle letture (coinvolgimento dei ragazzi, interazione con le risorse presenti sul territorio, manutenzione e aggiornamento della «biblioteca», indicazioni bibliografiche)

- la gestione dell'attività di lettura (creare tempi/spazi e luoghi di read more, sostegno ai nuovi lettori e valorizzazione dei lettori forti, idee per mettere in relazione le letture, strumenti e forme di comunicazione verso l'esterno)

**Obiettivi:** L'incontro formativo/informativo è aperto ai bibliotecari e alle bibliotecarie della Rete bibliotecaria di Romagna e San Marino.

**Destinatari:** pubblico di riferimento: insegnanti di scuola primaria, secondaria di 1° e 2° grado

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Risorse impiegate:** a cura di Nicoletta Bacco e Silvia Travaglini

### Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

### Referente / contatti:

*Silvia Travaglini*

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544485106

Email: [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

**Note:** prenotazione obbligatoria su [www.classense.ra.it/formazione\\_docenti](http://www.classense.ra.it/formazione_docenti)

In ottemperanza ai protocolli per prevenzione anti-covid l'accesso alla sala potrebbe prevedere una limitazione dei posti.



## PLAY IN CRISES GIOCARE NELL'EMERGENZA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nell'aprile 2020 l'International Play Association, l'associazione internazionale sul gioco, rilascia in rete un documento a sostegno del gioco dei bambini/e anche e soprattutto in situazioni di emergenze sanitarie in atto. E' quasi un manuale di 13 pagine che, in modo molto pratico, cerca di affrontare "temi difficili", come la perdita il lutto la malattia, l'isolamento. Con il seminario "Giocare nell'emergenza - Play in crises" si vuole offrire un contesto in cui più esperti di gioco ed il pediatra, entrano in relazione con il gruppo di docenti e operatori del terzo settore, incuriosito dal documento, affinché si attivi un dialogo proficuo, capace di portare condivisione e risposte ai problemi affinché il gioco continui a portare gioia e recupero di un senso di normalità, a ricevere riconoscimento ed opportunità di pratica, così come l'articolo 31 della Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza richiede.

**Obiettivi:** Comprendere il documento e saperne mettere in pratica i contenuti

Attivare la conoscenza, lo scambio e condivisione tra operatori del settore

Attivare un tavolo di supporto sulla tematica del gioco a scuola, connesso alle istituzioni ed al terzo settore

**Contenuti e organizzazione:** L'esperienza del seminario sarà centrata sul confronto tra operatori del settore in cui si cercherà di rendere il più concreto possibile quanto è oggetto del documento "Play in crisis" traduzione in italiano. In sede di seminario saranno presenti differenti figure di operatori che hanno fatto ricorso al documento per progettare specifici interventi, sarà prezioso il loro racconto di esperienza, con cui diventerà più semplice per tutti/e potersi

"ritrovare" con i propri quesiti per attivare una comunicazione "orizzontale" e partecipata, per puntualizzare il problema nello specifico contesto operativo.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** data da definire

**Risorse impiegate:** Rete di supporto inter organizzativa, costituita da esperti locali e nazionali

## LUDICA IN-FORMAZIONE, GIOCARE A COSTRUIRE GIOCATTOLI IN LEGNO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** I laboratori di costruzione del giocattolo riguardano spesso l'utilizzo di materiali facilmente accessibili quali quelli che finiscono il loro ciclo nella differenziata ma poi e per un tocco "magia", tornano ad avere una "seconda vita delle cose". Con la proposta dei 2 seminari "Ludica in-formazione", si lasceranno da parte le bottiglie di plastica, la carta, il cartone e altro di simile che si trova in casa; ma di qualcosa di ben più coinvolgente come gli scarti del legno di lavorazione. Forse non lo sapete, ma vicino a Ravenna, a Villanova, esiste uno scattolificio che liberamente fornisce chiunque lo desideri - soprattutto le scuole - di ottimi scarti in varie forme e dimensioni, sempre di piccola taglia, gratuiti; e solo alcuni formati raffinati ha un minimo costo. L'accesso a questa risorsa ha concorso al successo di "Ludica", che prima di essere proposta formativa per operatori educativi è stato laboratorio volante e progetto di distribuzione di set di materiali in famiglia.

**Obiettivi:** acquisire tecniche ed abilità di base per usare strumenti di pre-lavorazione del legno "tenero" in sicurezza e a scuola. • Acquisire competenze e conoscenze per coinvolgere anche i bambini/e a trasformare e a pre-lavorare il legno in vista di un suo assemblaggio in sicurezza.

• Acquisire competenze e conoscenze per assemblare in vari modi parti diverse di legno, al fine di completare uno o più progetti/giocattoli della tradizione. • Giocare e riflettere sull'esperienza in vari modi per sviluppare la competenza educativa a "farsi strumenti" per lo sviluppo del gioco

**Contenuti e organizzazione:** Il gruppo dei partecipanti procederà con ordine dal semplice al complesso, sempre facendo riferimento all'esperienza diretta, in cui ciascuno/a si coinvolge nel costruire giocattolo per "assimilare facendo", conoscenze e competenze. Nel percorso si prevede di approcciare dapprima giocattoli semplici e standardizzati e poi più articolati e con un alto grado di personalizzazione e diversificazione. Quest'iter diventa anche una buona guida per quanto si vorrà realizzare a

scuola con i bambini/e, senza dimenticarsi di "giocare".

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** data da definire

**Risorse impiegate:** materiali e strumenti forniti dall'associazione

#### **Soggetto proponente:**

Ass. Lucertola Ludens, a promozione della cultura ludica partecipata e inclusiva

#### **Referente / contatti:**

*Renzo Laporta*

Viale delle Americhe

Cell. 3391714686

Email: [associazione@lalucertola.org](mailto:associazione@lalucertola.org)

**Note:** materiali e strumenti dell'associazione potranno anche essere prenotati ed usati per brevi periodi durante l'anno scolastico dai docenti coinvolti nel corso, in scatole della "Piccola falegnameria ludica"; eventualmente anche con accordi sulla pre-lavorazione di materiali per la classe

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

### ZUGA ZUGA - TUTTINGIOCO IL GIOCO STRUTTURATO COME STRUMENTO EDUCATIVO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'anteprima di ZUGA ZUGA, il festival del gioco e dell'educazione, sarà dedicato alla presentazione della nuova edizione TUTTINGIOCO - il gioco strutturato come strumento educativo scritto da Gabriele Mari; Educatore Ludico e Game Designer. Inoltre saranno presentati due progetti: il primo sviluppato in collaborazione con la comunità Archè Bologna e Cobblepot Games "INScape Aventure inclusive", il secondo il programma della formazione e momenti specifici lega-

ti al percorso di Operatori Ludici promossa con gli Educatori Ludici SolCo Ravenna e CSI Ravenna.

**Obiettivi:** Gli interventi di animazione ludici ed educativi legati al gioco strutturato coerenti con gli obiettivi richiesti dal contesto in cui si opera. Incrementando le attività come palestra per la mente creando una sinergia tra differenti discipline; favorendo lo svolgimento di attività ricreative con il rafforzamento delle proprie abilità di base, della propria autonomia e dell'autostima. Incrementare tecniche per incentivare la capacità di problem solving in un'ottica di pensiero computazionale e lo sviluppo del pensiero critico, del pensiero divergente e della creatività, delle capacità astrattive e

deduttive e della capacità di gestione costruttiva delle relazioni e dei sentimenti. Presentare strumenti che favoriscano la capacità di argomentare le scelte intraprese e la crescita di una comunità in grado di valorizzare le diversità e le originalità di ciascuno attraverso lo svolgimento di attività che possano rispondere ai bisogni di tutti dal punto di vista ricreativo, culturale e forma

**Contenuti e organizzazione:** Ogni gioco da tavolo è rappresentato da un sistema di regole e da una meccanica che ne regola lo svolgimento e sollecita abilità differenti. L'insegnante che sottopone un determinato gioco rispetto ad un altro ad un gruppo di giocatori, con fini educativi, deve essere consapevole dei prerequisiti che servono ma soprattutto degli obiettivi che ci si pone, in termini di abilità che si vanno a sollecitare, ad allenare e a sviluppare. Ad es: Abilità matematiche, rapidità e capacità di calcolo a mente; Capacità di cooperazione, lavoro in team; Decifrare i comportamenti degli altri, leggere il linguaggio del corpo, riconoscere il bluff; Abilità di negoziazione, attitudine alla diplomazia e allo scambio; Capacità di ottimizzare i tempi di realizzazione, assegna assegnare priorità a compiti diversi; Abilità decisionali e competenze di leadership e assunzione di responsabilità

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** sarà definita la data tra il 17 settembre oppure l'1 ottobre

**Risorse impiegate:** lo staff di ZUGA ZUGA e gli Educatori Ludici SolCo

**Soggetto proponente:**

Cooperativa La Pieve

**Referente / contatti:**

Christian Rivalta

Cell. 3426059424

Email: [ricreazioni@cooplapieve.it](mailto:ricreazioni@cooplapieve.it)

**Note:** la Cooperativa soc. La Pieve, da oltre 30 anni, opera per il miglioramento ed il mantenimento della Qualità della Vita e per lo sviluppo delle autonomie individuali e sociali delle persone con disabilità o in condizione di svantaggio. Dal 2015 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Educativi individuali l'uso del gioco da tavolo come strumento educativo e su iniziativa delle cooperative La Pieve e Progetto Crescita in collaborazione con Cobblepot Games è stato creato ed incentivato la formazione e lo sviluppo della figura dell'Educatore Ludico. Con la prospettiva di sviluppare, modificare, adattare ed utilizzare il gioco da tavolo come strumento educativo. Questo strumento è proposto in pluri-contesti educativi. Il progetto è continuativo con il percorso svolto in collaborazione con Cacciatori di Idee odv insieme all'assessorato al decentramento del Comune di Ravenna con sede operativa presso il Centro culturale e ricreativo RicerAzioni.

## MAMA LINGUA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Approfondimento sull'importanza dell'utilizzo della Lingua Madre come strumento di crescita anche in L2

**Obiettivi:** promuovere un benessere diffuso all'interno del gruppo classe • promuovere la conoscenza, l'uso e il consolidamento della lingua madre • stimolare la curiosità verso nuove lingue nel gruppo degli italofofoni

**Contenuti e organizzazione:** Insieme agli insegnanti, operatori e mediatori si rifletterà sull'importanza dell'uso della lingua madre e si forniranno interessanti spunti e strumenti per promuoverla all'interno della propria classe.

**Destinatari:** insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** Gli Incontri possono essere organizzati durante tutto l'anno

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali, testimoni, operatori

### Soggetto proponente:

Terra Mia Coop. Sociale in collaborazione con Casa delle Culture

### Referente / contatti:

*Simona Ciobanu*

Piazza Medaglie D'Oro, 4 - Ravenna

Tel. 0544 591876

Email: [info@cooperativaterramia.it](mailto:info@cooperativaterramia.it)

[mediazioneculturale@comune.ravenna.it](mailto:mediazioneculturale@comune.ravenna.it)

## IL MONDO INTORNO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il seminario propone un approfondimento sul ruolo di UNHCR (mandato e principali aree di intervento in

Italia), e sull'approccio alla protezione dei rifugiati su base comunitaria (Community-Based Protection).

Durante il seminario verranno presentate schede di approfondimento sul mandato di UNHCR, e sulla metodologia c.d. Community-Based, illustrando esempi e modalità di lavoro basate sul coinvolgimento attivo dei rifugiati, sui metodi di consultazione (e.g., focus group discussions), e sulla partecipazione e rappresentanza dei rifugiati nei contesti locali.

Il seminario prevede sia momenti di formazione teorica, sia esercizi pratici per i partecipanti.

**Obiettivi:** L'obiettivo del seminario risiede nel condividere con le istituzioni locali un metodo innovativo adottato dal UNHCR per la protezione dei rifugiati e la ricerca di soluzioni durevoli, basato sull'approccio comunitario alla protezione.

Le Istituzioni locali, attraverso questo percorso di formazione, potranno usufruire di conoscenze e strumenti pratici per la consultazione ed il coinvolgimento attivo dei rifugiati sul territorio, al fine di comprendere in maniera più approfondita i problemi e le esigenze delle persone rifugiate, adottare politiche di integrazione che traggano spunto e ispirazione dal punto di vista dei diretti interessati, e promuovano sui territori forme di rappresentanza e di partecipazione attiva dei rifugiati alla vita politica, sociale ed economica della società locale.

**Contenuti e organizzazione:** L'organizzazione del seminario prevede una parte iniziale, più teorica, focalizzata sul mandato del UNHCR e sulla metodologia di lavoro Community-Based (approccio comunitario alla protezione dei rifugiati).

La seconda parte del seminario prevede la condivisione di strumenti pratici per la realizzazione di consultazioni coi rifugiati (e.g., come organizzare un focus group con per-

sone rifugiate sui territori), e la realizzazione di esercitazioni pratiche coi partecipanti.

**Destinatari:** insegnanti

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** entro fine anno

**Risorse impiegate:** Formatori dell'UNHCR

#### Soggetto proponente:

Comune di Ravenna – U.O. Politiche per l'Immigrazione e Cooperazione decentrata

#### Referente / contatti:

*Daniela Gatta*

Via Oriani, 44 - Ravenna

Tel. 0544 482568

Email: [danielagatta@comune.ravenna.it](mailto:danielagatta@comune.ravenna.it)

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

### ASILI NIDO: A 50 ANNI DALL'APPROVAZIONE DELLA LEGGE 1044

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** A 50 anni dalla approvazione della Legge 1044 che istituiva i nidi in Italia, l'Udi si propone di riflettere sulla storia di questa importante istituzione con particolare riferimento alla realtà di Ravenna, sulla sua importanza dal punto di vista sociale ed educativo, sul ruolo fondamentale del movimento delle donne per l'approvazione della Legge e per la sua applicazione, ma anche di cercare risposte alla domanda: e oggi, a che punto siamo?

**Obiettivi:** Due sono gli obiettivi che ci proponiamo. Offrire soprattutto a chi non ha vissuto quella stagione, in particolare insegnanti e genitori, un quadro storico sulla nascita e lo sviluppo dei nidi. Contribuire alla riflessione sui nidi dell'infanzia oggi: quanti sono, come funzionano, come sono gestiti, cosa è cambiato nella domanda delle donne e delle famiglie, quanta e quale rilevanza sociale, culturale ed educativa viene oggi riconosciuta a questo servizio?

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede diversi eventi: un Convegno pubblico, la realizzazione di un video che potrà essere proiettato anche su richiesta di singole scuole, visite guidate e mirate sull'argomento all'Archivio dell'Udi di Ravenna per insegnanti e genitori.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori, anche genitori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** mese di novembre 2021

**Risorse impiegate:** attiviste Udi e collaborazioni esterne

#### Soggetto proponente:

UDI di Ravenna

#### Referente / contatti:

*Randi Lia*

Via Maggiore, 120

Cell. 348 4028724

Email: [udiravenna@gmail.com](mailto:udiravenna@gmail.com)

**Note:** L'Udi di Ravenna aderisce all'Udi Nazionale, un'associazione nata nell'ottobre 1945 dai Gruppi di difesa della donna con il nome "Unione Donne Italiane", oggi modificato in "Unione Donne in Italia". L'associazione opera per la valorizzazione dei saperi, della storia delle donne e della differenza di genere, per la tutela e l'affermazione della salute, l'integrità, le scelte di autodeterminazione, il diritto di cittadinanza per tutte le donne di cui va favorito l'accesso e l'affermazione nei luoghi decisionali pubblici e privati. L'impegno dell'Udi è rivolto al raggiungimento dei valori di pace e libertà per tutte e tutti. L'Udi di Ravenna è luogo di incontro e sede politica di comunicazione e relazione fra donne. Ha sede alla Casa delle Donne di Ravenna ove condivide e gestisce con altre associazioni femminili due biblioteche e il proprio archivio storico.

## RAVENNA TEATRO / DRAMMATICO VEGETALE

### LA BUONA EDUCAZIONE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Una donna che ha scelto di vivere in solitudine è improvvisamente costretta ad occuparsi dell'educazione del nipote adolescente rimasto solo al mondo. Che cosa accade quando una persona adulta e abituata a scegliere per se stessa incontra con l'anima di un ragazzino di tredici anni appena rimasto orfano: sarà all'altezza del compito di farlo "crescere"? Segnalato dalla critica per l'intensa prova d'attrice di Serena Balivo (già Premio Ubu 2017), il testo è vincitore di Italian And American Playwrights Project 2020/22.

**Obiettivi:** Lo spettacolo riflette, anche ironicamente, sul significato di educazione. Fornire "un'adeguata formazione" cosa significa? Regole familiari, strettorie scolastiche, pedagogia polverosa?

La "buona educazione" che un adulto trasmette a un adolescente che non parla la sua stessa lingua - non si comprendono, non si assecondano, non hanno come fine un obiettivo comune - si può catalogare e mettere a norma? Dove inizia a intravedersi la soluzione, la bellezza del rapporto tra le generazioni?

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo non intende elargire verità, ma per i temi trattati è uno strumento utile per porre interrogativi e particolarmente indicato a insegnanti e docenti (e genitori).

Lo spettacolo va in scena al Teatro Sociale di Piangipane sabato 15 ottobre alle ore 21. I docenti sono invitati a partecipare all'incontro che si terrà immediatamente dopo durante il quale i protagonisti apriranno un confronto.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** Lo spettacolo va in scena al Teatro Sociale di Piangipane sabato 15 ottobre alle ore 21 e successivamente si terrà l'incontro. Il tempo della formazione sarà di 3 ore in totale.

#### Soggetto proponente:

Ravenna Teatro - Centro di Produzione Teatrale - [www.ravennateatro.com](http://www.ravennateatro.com)

#### Referente / contatti:

Serena Cenerelli con Sara Maioli,  
Chiara Maroncelli, Monica Randi  
Via di Roma, 39 - Ravenna  
Tel. 0544 336239

[info@ravennateatro.com](mailto:info@ravennateatro.com)  
[ragazziateatro@ravennateatro.com](mailto:ragazziateatro@ravennateatro.com)  
[biglietteria@ravennateatro.com](mailto:biglietteria@ravennateatro.com)

**Note:** Ravenna Teatro è un Centro di Produzione Teatrale fondato nel 1991 dall'unione di due compagnie (Teatro delle Albe e Drammatico Vegetale) e opera principalmente su due spazi, Rasi e Alighieri.

Mariano Dammacco, attore, autore, regista e pedagogo teatrale di esperienza ventennale e alcuni giovani artisti che hanno aderito alla sua poetica e alla sua prassi di lavoro. Il percorso della compagnia si è presto evoluto in una ricerca artistica realizzata da Dammacco insieme all'attrice Serena Balivo, ricerca a cui si è poi unita la disegnatrice Stella Monesi e, dal 2019, l'attrice Erica Galante. La compagnia porta avanti il proprio lavoro perseguendo un'idea di teatro etico, un teatro che sia d'arte e d'autore e, al tempo stesso popolare, ovvero accessibile a tutti per contenuti e linguaggi.



## AMBITI FORMATIVI

## LA FORMAZIONE 0-6

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il Progetto Pedagogico del Comune di Ravenna definisce la Formazione delle/degli insegnanti come elemento fondante l'agire pedagogico, che orienta e promuove il benessere dei bambini e una solida cultura dell'infanzia. La scuola e il nido d'infanzia diventano protagonisti delle proprie sperimentazioni didattiche e metodologiche, alla ricerca delle risposte più idonee ai diversi bisogni in essere, adeguando spazi, tempi, attività, in una logica della scoperta favorente processi formativi di apprendimento in azione

**Obiettivi:** E' molto importante che l'aggiornamento e la formazione vengano intesi non come ricerca di soluzioni esterne e apparentemente immediate a problematiche educative o a situazioni di difficoltà, ma come opportunità per la costruzione di una forma mentis, di un'apertura verso la ricerca e la riflessione, di un interesse verso il cambiamento e le innovazioni, che si accresce con il potenziamento delle conoscenze ed infine, di una tensione costante al miglioramento, che deve caratterizzare tutta la vita professionale dell'insegnante

**Contenuti e organizzazione:** Le tematiche che verranno affrontate nei corsi di formazione che verranno realizzati dall'As-

essorato Pubblica Istruzione e Infanzia nell'a.s. 2021/22, saranno le seguenti: • la dimensione emotiva dell'apprendimento • percorso di accompagnamento ai gruppi sul tema Stress Lavoro Correlato • psicologia dello sviluppo - visione bambino/a 06 - tappe evolutive e continuità - zona di sviluppo prossimale - sviluppo sociale - raggruppamenti • disabilità cornice teorica e strumenti operativi • osservazione - progettazione - documentazione e valutazione • nuovo PEI - Piano Educativo Individualizzato • materiali poveri - allestimento degli spazi - attività

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi e scuole dell'infanzia

**Tempistica e durata:** Seguiranno informazioni più dettagliate sull'organizzazione dei corsi

**Risorse impiegate:** Coordinamento Pedagogico; docenti e ricercatori /ricercatrici universitari; esperti e consulenti

**Soggetto proponente:**

Ufficio Qualificazione e Formazione Scolastica

**Referente / contatti:**

*Claudia Tessadri - M. Grazia Bartolini*

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482372 - 0544 482889

Email: [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it)  
[mbartolini@comune.ra.it](mailto:mbartolini@comune.ra.it)



## ATTIVITÀ ESPRESSIVE

### ... A RIVEDER LE STELLE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La Divina Commedia è lo straordinario resoconto del viaggio fantastico che Dante compie nell'al di là, dopo essersi smarrito, nel mezzo del cammino della vita, nella terribile selva oscura del peccato. Un viaggio che, allegoricamente, rappresenta il cammino che l'uomo deve intraprendere, i luoghi descritti rappresentano le tappe che portano dall'oscurità alla luce, metafora del cammino che riguarda tutti gli esseri umani. Per descrivere questo viaggio Dante ha inventato un intero universo di luoghi e personaggi che da sempre hanno ispirato l'opera degli artisti. Partendo da queste suggestioni il corso prevede l'invenzione di un viaggio immaginario che ciascuno potrà declinare in maniera propria e originale per essere poi guidati alla realizzazione di alcune illustrazioni che sintetizzino il percorso immaginato. Le illustrazioni realizzate potranno essere utilizzate per raccontare la propria invenzione attraverso lo strumento del Kamishibai, antica tecnica di narrazione per immagini.

**Obiettivi:** L'obiettivo del corso è quello di apprendere un nuovo strumento per poter inventare e raccontare storie, il Kamishibai, antica tecnica di narrazione per immagini originaria del Giappone, permette di raccontare e fare raccontare a bambini e

ragazzi storie originali o contenuti didattici in maniera coinvolgente permettendo loro di esprimere la propria creatività attraverso la scrittura, il disegno e il teatro.

**Contenuti e organizzazione:** Il corso si svolge in quattro incontri della durata di 1 ora e 30 minuti ciascuno e prevede l'approfondimento dell'opera di alcuni artisti che hanno interpretato visivamente i versi della Divina Commedia, l'invenzione di una breve storia incentrata sul tema del viaggio, la realizzazione di alcuni disegni per illustrare la propria storia e la il racconto della propria storia disegnata attraverso la tecnica del Kamishibai.

**Destinatari:** insegnanti ed educatori

**Tempistica e durata:** 3 incontri di 2 ore l'uno

**Risorse impiegate:** personale del MAR

**Soggetto proponente:**

Museo d'Arte della città di Ravenna

**Referente / contatti:**

Filippo Farneti

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482042

Email: [ffarneti@museocitta.ra.it](mailto:ffarneti@museocitta.ra.it)

**Note:** per iscrizioni scrivere una email a [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it) indicando nome, cognome, scuola, contatti. La realizzazione del corso e il numero delle iscrizioni saranno soggetti alle disposizioni anti Covid

## A SPASSO CON DANTE: PERCORSI PER AVVICINARE I BAMBINI ALL'UNIVERSO DANTESCO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La Fondazione RavennAntica, nell'ambito di una prospettiva di qualificazione rivolta al territorio di Ravenna, propone un progetto di educazione artistica e al patrimonio riguardante attività formative per insegnanti.

1° incontro: 6 ottobre - ore 17,00

**L'ABC della letteratura: illustrare Dante per creare un racconto in immagini.**

Laboratorio grafico con tecnica mista (pittura e mosaico).

2° incontro: 13 ottobre - ore 17,00

**Prendendo spunto dalla mostra "L'alto passo... Andar per pace" dello scultore e ceramista Enzo Babini, allestita presso i chiostri del Museo Tamo Mosaico, laboratorio di argilla per leggere Dante attraverso diversi alfabeti artistici.**

3° incontro: 20 ottobre - ore 17,00

**Dante e la visione dei mosaici ravennati nei versi della Commedia.**

Laboratorio di mosaico.

4° incontro: 27 ottobre - ore 17,00

**Bestiari danteschi. Leggendo le descrizioni dei mostri e delle fiere dantesche, creazione di un bestiario ispirato a quelli medievali.**

**Obiettivi:** approfondire la conoscenza dell'universo dantesco e fornire un diverso linguaggio iconografico per avvicinare i bambini a Dante.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 4 laboratori di 2 ore ciascuno che si svolgeranno presso il Museo TAMO Mosaico (via Rondinelli 2 - Ravenna) incontri della durata di due ore ciascuno.

**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica

**Soggetto proponente:**

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

**Referente / contatti:**

Per le iscrizioni: *Claudia Tessadri*

Tel. 0544 482372

Email: [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it)

**Note:** Il numero delle iscrizioni sarà soggetto alle normative anti Covid

## TITITOM, FARE È SAPERE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** il corso si prefigge, attraverso l'utilizzo della metodologia "Tititom", di formare gli insegnanti al sistema interdisciplinare "Tititom" che consente una didattica naturale, semplice e giocosa, la quale, attraverso la musica, si sviluppa in altre discipline che coinvolgono il movimento, il coordinamento psicomotorio, la forma, il colore, i volumi, la matematica, la logica e il linguaggio.

**Obiettivi:** L'obiettivo del corso è quello di divulgare il metodo Tititom per consentire anche a docenti non specializzati in ambito musicale di farne un proprio efficace strumento di lavoro. Il corso prevede una modalità pratico-teorica che porta dall'esperienza alla teoria, permettendo l'acquisizione di profonde e complesse competenze (oltre che di tutti gli aspetti rilevanti in ambito musicale, come la lettura della partitura, la composizione, l'arrangiamento e la direzione) con una modalità unica di musica d'insieme intesa quale veicolo per l'acquisizione di una capacità collaborativa ed inclusiva anche di bisogni speciali con modalità di tutoring da parte degli allievi stessi.

**Contenuti e organizzazione:** Durante gli incontri modulati su una serie di 6 lezioni teorico/pratiche da 2 ore ciascuna, verranno realizzate in modo laboratoriale, le unità didattiche relative agli argomenti trattati come di seguito indicati: la capacità pulsativa come chiave di accesso alla musica attraverso un processo di apprendimento naturale e creativo • il ruolo del docente come stimolo all'acquisizione autonoma della conoscenza • la musica di insieme come strumento privilegiato per l'educazione musicale • applicativi per l'apprendimento degli elementi costitutivi della musica: timbro ritmico-coordinamento psicomotorio; il suono del silenzio:

pausa e suono: forma originaria del discorso; riconoscere il ritmo-lettura da sinistra a destra, con il "capo a verso"; capacità di creare il ritmo- scrittura; le durate o valori musicali-composizione (ritmica) interna della parola; la dinamica-l'accento, il crescendo, il diminuendo. Il ritmo nel colore e nella forma (bi-tridimensionale): partiture colorate, partiture materiche

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 6 incontri di 2 ore ciascuno da tenersi una volta alla settimana presso il Centro Tititom

**Risorse impiegate:** Prof. Luciano Titi, ideatore del Metodo Tititom, assistenza di un operatore, utilizzo di strumenti musicali, prove pratiche, contributi audiovisivi di esperienze laboratoriali inerenti gli argomenti del corso.

### Soggetto proponente:

Associazione Tititom APS

### Referente / contatti:

*Luciano Titi*

Via Del Pino, 102 - Ponte Nuovo (RA)

Tel. 327 9898601

Email: [centrotititom@gmail.com](mailto:centrotititom@gmail.com)

**Note:** il Centro Tititom è attivo dal 2012 e si occupa dell'applicazione del metodo e della ricerca e sviluppo dei suoi vari applicativi. Il Centro Tititom è gestito dall'Associazione Tititom che si occupa anche della promozione e divulgazione del metodo. L'Associazione organizza laboratori didattici e di altra natura sia presso la propria sede che presso scuole o altri istituti. Per iscrizioni mail a [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it) indicando nome, cognome, scuola, contatti. La realizzazione del corso e il numero delle iscrizioni saranno soggette alle disposizioni anti Covid

## MANI CHE MUOVONO IL MONDO 2022 - 3° EDIZIONE IL NIDO COME FORMA

A cura di Oscar Dominguez

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Tre incontri in presenza con Oscar Dominguez.

Il dialogo con la natura, con la sua mutevolezza e la sua bellezza estetica, caratterizza i lavori in esterno dello scultore argentino: grandi installazioni in ambienti inconsueti e una ricerca dei materiali del territorio tra land art, ecologismo e naturalità spirituale. Il tema dell'equilibrio tra cielo e terra, tra vuoto e pieno, rende le installazioni leggere e le integra perfettamente nell'ambiente in cui sono inserite, come se fossero sempre state in quei luoghi. Si avverte la sensazione di allargamento, come essere al cospetto di esseri quasi animati provenienti da un'epoca senza tempo, di apparizioni nello spazio. Eventi plastici vitali, prima mentali e poi tridimensionali e punti di confluenza di energie diverse, si proiettano nello spazio per essere contemplati da chiunque.

**Obiettivi:** Un percorso di formazione a cura di Ravenna Teatro / Drammatico Vegetale che verte sulle molteplici espressioni artistiche e sulla relazione di arte e crescita, tra gioco e invenzione, con particolare attenzione alla prima infanzia.

**Contenuti e organizzazione:** Gli insegnanti potranno operare direttamente sotto la guida del docente, l'atto creativo potrà essere declinato nell'ambito scolastico. Il tema è NIDO COME FORMA: partire da elementi naturali per creare delle opere di grandi dimensioni che possano anche di-

ventare possibili spazi per per accogliere i bambini.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** 3 incontri in presenza dalle 17 alle 19 in date da definire, in un luogo all'aperto come il giardino di una scuola o altro spazio naturale.

### Soggetto proponente:

Ravenna Teatro / Drammatico Vegetale  
Ravenna Teatro - Centro di Produzione Teatrale - [www.ravennateatro.com](http://www.ravennateatro.com)

### Referente / contatti:

*Sara Maioli, Serena Cenerelli, Monica Randi, Chiara Maroncelli, William Rossano*  
Teatro Rasi - Via di Roma, 39 - Ravenna  
Tel. 0544 36239

Email: [ragazziateatro@ravennateatro.com](mailto:ragazziateatro@ravennateatro.com)  
[info@ravennateatro.com](mailto:info@ravennateatro.com)  
[info@drammaticovegetale.com](mailto:info@drammaticovegetale.com)

**Note:** Gli incontri sono riconosciuti dall'Ufficio Qualificazione Scolastica e Formazione del Comune di Ravenna che dispone crediti per gli insegnanti delle scuole dell'infanzia e materne comunali. Massimo 15 iscritti. Su richiesta verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

Questo programma è stato stampato nell'agosto 2021. La Direzione si riserva di apportare modifiche che cause di forza maggiore imporranno. In caso di annullamento o sostituzione di uno spettacolo, verrà data tempestiva comunicazione.

Ogni attività verrà svolta nel pieno rispetto delle norme vigenti in materia di prevenzione e contenimento del Covid-19.

## IMMAGINANTE - LABORATORIO MUSEO ITINERANTE

### QUADRI ANIMATI

#### Percorsi tra arte, musica, gioco e natura

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Per quadro si intende, solitamente, un'opera pittorica, ma nel corso vedremo come questo termina possa contenere significati diversi: quadro è anche una composizione musicale (con particolare riferimento a "Quadri di un'esposizione" di M. Musorgsky); quadro è una finestra sulla natura, una speciale inquadratura che connette interno ed esterno; quadro è un segmento narrativo che fa parte di un racconto; infine, quadro è una porzione di tela, di carta o altro materiale dove si rappresentano mondi possibili, compresi quelli interiori. A partire dalla pedagogia attiva e dalla didattica creativa si realizzerà una galleria speciale in cui installazioni-ambiente, libri interattivi e orchestre-paesaggio dialogheranno con opere d'arte e musiche, animate con tecniche multimediali.

**Obiettivi:** Offrire diverse interpretazioni del concetto di quadro collegabili alla storia dell'arte e della musica; sollecitare percorsi di ricerca e bellezza a partire dall'osservazione della natura e dall'interpretazione di opere e composizioni; scoprire nuovi modi di raccontare un'esperienza sensoriale ed estetica; progettare itinerari educativi per esplorare arte e musica giocando; sperimentare materiali e tecniche.

**Contenuti e organizzazione:** Il corso si apre con la presentazione di opere e musiche, animate con diverse tecniche (da quelle interattive e materiche a quelle multimediali) e la visita guidata alla mostra gioco "Quadri animati". Si approfondirà il rapporto tra segno/suono/parola/immagine attraverso

esperienze pratiche: creazione di quadri in movimento, libri pop-up, installazioni gioco ambientali e da tavolo, scenografie mobili, videoanimazioni. Tutte le attività potranno essere riproposte sia in spazi chiusi che all'aperto.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** Il corso si articola in tre incontri di 2 ore e 30 (sede in via di definizione): 1° incontro novembre 2021, 2° e 3° incontro febbraio-aprile 2022

**Risorse impiegate:** esperti di educazione all'arte e alla musica del gruppo Immaginante

#### Soggetto proponente:

Comune di Ravenna-Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia con Immaginante Laboratorio Museo Itinerante

#### Referente / contatti:

Claudia Tessadri - Comune di Ravenna  
Tel. 0544 482372  
Email: claudiatessadri@comune.ra.it

**Note:** la sede del corso e il calendario sono in via di definizione.

Immaginante Laboratorio Museo Itinerante realizza mostre interattive, eventi e itinerari educativi e didattici sui linguaggi dell'arte e della musica. Collabora con musei, teatri e spazi espositivi italiani e stranieri. Intensa la progettualità per nidi, scuole e biblioteche, affiancata da numerose pubblicazioni che documentano e propongono percorsi espressivi rivolti a bambini/e, ragazzi/e, educatori, insegnanti e genitori. [www.immaginante.com](http://www.immaginante.com) facebook e Instagram Immaginante Laboratorio Museo Itinerante

## INSEGNANTI LUDICI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il percorso è stato pensato per quelle figure che vogliano utilizzare all'interno dei propri contesti un approccio ludico che utilizza forme strutturate di gioco tipiche dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo. I moduli didattici saranno dedicati all'analisi delle caratteristiche di questo tipo di giochi, alle abilità cognitive e relazionali connesse, alle pratiche di utilizzo e di modifica, al fine di acquisire la consapevolezza dello strumento e la competenza necessaria per impostare un programma educativo personalizzato e concreto.

**Obiettivi:** Gli interventi di animazione ludici ed educativi legati al gioco strutturato coerenti con gli obiettivi richiesti dal contesto in cui si opera. Incrementando le attività come palestra per la mente creando una sinergia tra differenti discipline; favorendo lo svolgimento di attività ricreative con il rafforzamento delle proprie abilità di base, della propria autonomia e dell'autostima. Incrementare tecniche per incentivare la capacità di problem solving in un'ottica di pensiero computazionale e lo sviluppo del pensiero critico, del pensiero divergente e della creatività, delle capacità astrattive e deduttive e della capacità di gestione costruttiva delle relazioni e dei sentimenti. Presentare strumenti che favoriscano la capacità di argomentare le scelte intraprese e la crescita di una comunità in grado di valorizzare le diversità e le originalità di ciascuno attraverso lo svolgimento di attività che possano rispondere ai bisogni di tutti dal punto di vista ricreativo, culturale e forma.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni gioco da tavolo è rappresentato da un sistema di regole e da una meccanica che ne regola lo svolgimento e sollecita abilità differenti.

L'insegnante che sottopone un determinato gioco rispetto ad un altro ad un gruppo di giocatori, con fini educativi, deve essere consapevole dei prerequisiti che servono ma soprattutto degli obiettivi che ci si pone, in termini di abilità che si vanno a sollecitare, ad allenare e a sviluppare. Ad es: Abilità matematiche, rapidità e capacità di calcolo a mente; Capacità di cooperazione, lavoro in team; Decifrare i comportamenti degli altri, leggere il linguaggio del corpo, riconoscere il bluff; Abilità di negoziazione, attitudine alla diplomazia e allo scambio; Capacità di ottimizzare i tempi di realizzazione, assegna assegnare priorità a compiti diversi; Abilità decisionali e competenze di leadership e assunzione di responsabilità

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 3 incontri di 90 minuti, da concordare con la scuola

**Risorse impiegate:** 1 Educatore Ludico SolCo Ravenna

**Soggetto proponente:**

Cooperativa La Pieve

**Referente / contatti:**

Christian Rivalta

Via don Carlo Sala, 7 - Ravenna

Cell. 3426059424

Email: [ricreazioni@cooplapieve.it](mailto:ricreazioni@cooplapieve.it)

**Note:** La Cooperativa soc. La Pieve, da oltre 30 anni, opera per il miglioramento ed il mantenimento della Qualità della Vita e per lo sviluppo delle autonomie individuali e sociali delle persone con disabilità o in condizione di svantaggio. Dal 2015 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Educativi individuali l'uso del gioco da tavolo come strumento educativo e su iniziativa delle

cooperative La Pieve e Progetto Crescita in collaborazione con Cobblepot Games è stato creato ed incentivato la formazione e lo sviluppo della figura dell'Educatore Ludico. Con la prospettiva di sviluppare, modificare, adattare ed utilizzare il gioco da tavolo come strumento educativo. Que-

sto strumento è proposto in pluri-contesti educativi. Il progetto è continuativo con il percorso svolto in collaborazione con Cacciatori di Idee odv insieme all'assessorato al decentramento del Comune di Ravenna con sede operativa presso il Centro culturale e ricreativo RicreAzioni.

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

### COMUNICARE, NARRARE, EDUCARE CON LE IMMAGINI Formazione sulle tecniche del teatro di figura per insegnanti

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il teatro di figura si occupa di raccontare, informare, educare emozionare attraverso la potenza espressiva e narrativa dell'immagine. Gli strumenti del teatro di figura possono diventare una preziosissima risorsa anche per l'insegnante grazie alla capacità del medium artistico visivo di superare barriere linguistiche, cognitive, relazionali, arrivando a comunicare direttamente con l'emozione del fruitore. Il workshop propone un primo approccio approfondito con alcune delle principali tecniche del teatro di figura sia costruttive (ombre, puppets, marionette, burattini, sagome, ...) che espressive (gestione dell'immagine, narrazione attraverso stimoli visuali, utilizzo delle nuove tecnologie a supporto dell'immagine).

**Obiettivi:** Obiettivo è fornire ai insegnanti e educatori alcune semplici tecniche di teatro di figura da poter usare in modo pratico con il proprio gruppo classe di riferimento

sia per quanto riguarda attività espressive e di manipolazione da poter proporre alla classe sia a supporto della creazione di contenuti didattici personalizzati basati sull'utilizzo delle tecniche apprese.

**Contenuti e organizzazione:** Ogni incontro si incentra sulla conoscenza di una tecnica particolare (ombre, sagome, burattini, marionette, ...) che verrà esplorata sia per quanto riguarda le sue potenzialità espressive che educative e didattiche. A ogni insegnante verrà fornito un piccolo kit guida per riproporre e creare autonomamente attività e materiali.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** 4 incontri da 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago

**Referente / contatti:**

Dott.ssa Sarah Maria Bonomi

Tel. 340 3109780

Teatro del drago 392 6664211

Email: compagnia@teatrodeldrago.it

## VIDEOGIOCHI E GIOCO D'AZZARDO: CONOSCERE PER COMPRENDERE, COMPRENDERE PER GESTIRE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** corso di formazione per insegnanti di scuole secondarie di 1° grado, composto da 3 incontri da 2 ore. E' prevista la possibilità di realizzazione sia dal vivo che online.

**Obiettivi:** Permettere agli insegnanti l'acquisizione di una maggiore conoscenza sui videogiochi, tra opportunità e rischi per gli adolescenti • Far conoscere il gioco d'azzardo e il gioco d'azzardo patologico • Presentare i servizi del territorio, modalità di valutazione di comportamenti compulsivi legati al gioco • Supportare insegnanti a prevenire le forme compulsive legate al gioco e/o ad orientare ai servizi, sostenere il cambiamento

**Contenuti e organizzazione:** Negli ultimi anni è molto aumentato il consumo di videogiochi (on e offline) da parte di adolescenti e non solo. Anche per il gioco d'azzardo, i dati indicano che i minorenni giocano più che in passato, con una decisa crescita del gioco online. E' quindi importante che anche in questo tipo di consumo sia promossa una opportuna conoscenza e consapevolezza, per prevenire situazioni problematiche. Ma anche per riconoscere, nei videogiochi, le opportunità e le possibili

forme di apprendimento per gli adolescenti. E' importante che insegnanti e genitori, oltre agli adolescenti stessi, conoscano giochi e videogiochi: per essere più vicini ai loro studenti, per approfondire evitando di restare vittime di pregiudizi e stereotipi. Il corso prevede momenti di formazione frontale e momenti di confronto di gruppo realizzati sulla base di domande, esperienze concrete, richieste di supporto. Saranno inoltre proposte semplici attività e materiali che potranno essere utilizzati in classe.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 3 incontri da 2 ore - si prevede di realizzarlo nell'arco di 6 settimane concordando il periodo con gli Istituti e/o gli insegnanti interessati

**Risorse impiegate:** Educatore ludico, psicologa, avvocato specializzati sui temi trattati. Con un intervento dell'equipe del SerT dedicata al gioco compulsivo

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Sportello ESC per giocatori d'azzardo e familiari. E' un servizio dei Comuni di Ravenna, Cervia e Russi nato nel 2020.  
[www.sportelloesc.ra.it](http://www.sportelloesc.ra.it)

### Referente / contatti:

Andrea Caccia

Cell. 342 9080614

Email: [sportelloesc@comune.ravenna.it](mailto:sportelloesc@comune.ravenna.it)



## GENERAZIONE Z

**Attività:** online

**Breve descrizione:** il corso, articolato in 4 incontri, si propone di condividere con i docenti interessati le linee metodologiche e gli strumenti sperimentando le attività del percorso "Generazione Z"

**Obiettivi:** condividere con gli insegnanti gli aspetti legislativi • fornire ai docenti strumenti operativi per promuovere un uso consapevole della tecnologia digitale, lavorare sul tema della saggezza e dell'identità digitale, dei diritti/doveri e dei rischi in rete • sperimentare le attività proposte nei vari moduli • promuovere il confronto tra i docenti coinvolti • individuare gli aspetti positivi e le criticità della proposta.

**Contenuti e organizzazione:** Il gruppo promotore che ha pensato, discusso e definito il programma si occupa di formare e sostenere i docenti nella realizzazione del progetto, con un corso di formazione in videoconferenza articolato in quattro incontri di tre ore ciascuno che si terranno sulla piattaforma Google Meet.

I temi affrontati negli incontri sono i seguenti:

1° incontro: Cornice culturale e inquadramento legislativo (periodo dicembre-gennaio)

2° incontro: Strategie metodologiche e piattaforma digitale Classroom (periodo dicembre- gennaio)

3° incontro: Presentazione analitica del progetto (periodo dicembre - gennaio)

4° incontro: Valutazione del percorso svolto nelle classi (nel mese di maggio)

**Destinatari:** Insegnanti

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 4 incontri di 3 ore cia-

scuno per un totale di 12 ore di formazione di cui 9 programmate tra dicembre e gennaio e 3 nel mese di maggio

**Risorse impiegate:** Operatori Ausl della Romagna, operatori Istituto Oncologico Romagnolo, Questura di Forlì

### Soggetto proponente:

Azienda Usl della Romagna e Istituto Oncologico Romagnolo

### Referente / contatti:

*Franca Gentilini*

Istituto Oncologico Romagnolo

Cell. 3357674268

Email: f.gentilini@ior-romagna.it

**Note:** per informazioni sul progetto "Generazione Z" vedi pag. 50

L'equipe di Progetto è costituita dai seguenti professionisti:

*Riccardo Bertaccini*, Psicologo - Neuropsichiatria Infanzia e Adolescenza Cesena

*Ulrico Bardari*, Vice Ispettore -Questura di Forlì

*Chiara Fregnani*, Educatrice professionale - Istituto oncologico Romagnolo

*Franca Gentilini*, Biologa - Istituto Oncologico Romagnolo

*Franco Mazzini*, Pediatra - Pediatra di Comunità Cesena - Responsabile del progetto

*Claudia Monti*, Biologa - Istituto Oncologico Romagnolo

*Sara Montuori*, Educatrice Professionale - U.O. Dipendenze Patologiche Rimini

*Emma Pegli*, Educatrice Professionale - U.O. Dipendenze Patologiche Rimini

*Loretta Quaranta*, Referente Promozione alla salute Scuole ambito Cesena

*Cosetta Ricci*, Referente aziendale Promozione della salute nelle scuole

*Paola Scarpellini*, Referente Promozione alla salute scuole ambito Forlì

## A SCUOLA DA MASTRO GEPPETTO

### Quanti giocattoli nel mio cassetto

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** un Mastro Geppetto moderno e giocherellone con il pallino del riciclo e del riutilizzo si muove con destrezza e maestria all'interno del Giocattolomuseo ospitato presso il Centro Gioco, Natura, Creatività "La Lucertola". Un maestro che ci introdurrà nel mondo del gioco e del giocattolo e della loro storia, facendoci comprendere la valenza pedagogica che questi ricoprono nella crescita e nello sviluppo del bambino. Con lui impareremo ad utilizzare legno, plastica, cartone, carta velina, ...per progettare e costruire bigliodromi, birilli, equilibristi, merli canterini, mansueti lupi e spettacolari Koinobori: tutti giochi che immaginiamo Geppetto avrebbe voluto realizzare per il suo amato Pinocchio.

**Obiettivi:** fornire nuove idee di progettazione e realizzazione di giocattoli nel rispetto della tradizione e nell'ottica della Pedagogia dell'Essenziale e dell'Outdoor education.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi e scuole dell'infanzia

**Tempistica e durata:** 4 incontri di 2 ore ciascuno da svolgersi durante l'a.s. 2021-22

**Risorse impiegate:** 2 operatori

## IN BALIA DELLA MAREA

### Curiosità, novità e stramberie del nostro mare

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Un viaggio all'insegna del sogno, dell'esplorazione e della scoperta del nostro Mar Mediterraneo e, in particolare, dell'Adriatico. Un mare ricchissimo di biodiversità, cantato da illustri

poeti, navigato da eroi e abitato da mostri e sirene. Impareremo a conoscere i più comuni pesci, molluschi e crostacei, leggeremo storie tratte dai migliori albi illustrati a tema e incontreremo Tritone che ci aiuterà a realizzare improbabili polpi e meduse ed a riconoscere le più comuni conchiglie che troviamo sulla battigia. Ci diventeremo a dipingere, costruire e disegnare gabbiani, paesaggi marini e pesci; con i legni spiaggiati realizzeremo artistiche sculture. Utilizzando materiali naturali e di riciclo, sperimentaremo nuove tecniche artistiche.

Il corso, 4 incontri di 2 ore ciascuno, fornirà, nell'ottica della Pedagogia dell'Essenziale e dell'Outdoor education, nuove prospettive per osservare il mondo scientifico, artistico e ludico.

**Obiettivi:** fornire, nell'ottica della Pedagogia dell'Essenziale e dell'Outdoor education, nuove prospettive per osservare il mondo scientifico, artistico e ludico.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 4 incontri di 2 ore ciascuno da svolgersi durante l'a.s. 2021-2

**Risorse impiegate:** 2 operatori

### Soggetto proponente:

Centro Gioco, Natura, Creatività "La Lucertola"

### Referente / contatti:

Beatrice Ballanti

Via R. Conti, 1 - Ravenna

Tel. 0544 465078

Email: fatabutega@gmail.com

**Note:** Per iscrizioni mail a claudiatessadri@comune.ra.it indicando nome, cognome, scuola, contatti. Il numero delle iscrizioni sarà soggetto alle normative anti Covid

## SCUOLA IN MOVIMENTO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Attività di sensibilizzazione e formazione degli insegnanti della scuola primaria per promuovere iniziative atte a svolgere un'attività di 20 minuti quotidiani di movimento in classe, in palestra o nei cortili che prevede interventi direzionati e dimostrazioni pratiche di attività-ludico motoria con le classi da svolgersi in piccoli spazi scolastici durante le pause didattiche

**Obiettivi:** Il programma "scuola in movimento" è indirizzato alle classi prime della scuola primaria per motivarle quante più possibile ad integrare l'attività fisica e il movimento nel proprio quotidiano scolastico. L'idea di base è semplice: "scuola in movimento" mette a disposizione idee di movimento facili da realizzare; le classi partecipanti si impegnano a svolgere almeno 20 minuti di movimento al giorno in aggiunta alle ore curriculari di educazione motoria. L'attività può essere eseguita durante la lezione, nelle pause, lungo il tragitto fra casa e scuola o anche sotto forma di compiti a casa. Ogni classe decide in modo autonomo in che modo svolgere in concreto i 20 minuti quotidiani di movimento.

**Contenuti e organizzazione:** "Scuola in movimento" offre idee di movimento sotto forma di moduli composti da libretti con all'interno un set di schede con consegne motorie. A seconda del modulo scelto viene inoltre dato del materiale utile per fare attività (corda per saltelli, footbag, etc.) per tutta la classe. Le idee di movimento sono descritte in modo schematico, corredate da disegni e possono essere realizzate senza previa preparazione. I docenti scelgono fra i diversi moduli disponibili quelli che meglio soddisfano le loro esigenze.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 2 incontri di formazione della durata di 2 ore e 1 incontro finale di verifica

**Risorse impiegate:** Formatori CSI

**Soggetto proponente:** Centro Sportivo Italiano - Comitato di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Alessandro Bondi*

Via G. Guidarelli, 7 - Ravenna

Cell. 3471038249

Email: [alessandro.bondi@csiravenna.it](mailto:alessandro.bondi@csiravenna.it)

## PER UNA PEDAGOGIA DELLA RELAZIONE: L'ANIMALE COME RISORSA NELL'OUTDOOR EDUCATION

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'équipe dell'Associazione Clippete Cloppete da diversi anni opera nell'ambito della zooantropologia (di cui fa parte la pet therapy), una disciplina che si occupa della relazione uomo-animale e di come tale relazione può migliorare la persona. La zooantropologia si allaccia agli obiettivi e benefici dell'outdoor education, ma dal punto di vista della relazione con l'animale. Le attività educative che si basano sul rapporto con gli animali, offrono l'opportunità di facilitare i processi affettivi, relazionali ed emozionali che sono di rinforzo per gli apprendimenti, perché pongono l'attenzione sull'alterità e permettono di vivere l'incontro con la diversità di cui è portatore l'animale, senza far emergere quei caratteri di conflittualità ed autoaffermazione che normalmente nascono nella relazione tra i pari. La prosocialità è un obiettivo importante da perseguire, nella scuola, per contrastare le difficoltà che oggi si presentano nella vita scolastica.

**Obiettivi:** La proposta formativa consiste in momenti laboratoriali a carattere teorico-esperienziale.

- la zooantropologia e la didattica
- la zooantropologia e il benessere individuale
- la zooantropologia e la gestione del gruppo-classe
- la zooantropologia e i bambini BES e con disabilità
- caratteristiche del cane, asino e cavallo nelle attività di relazione
- sensi e ascolto nella relazione con l'animale
- mettersi in gioco nella relazione con l'animale e in attività outdoor
- Ideare e progettare attività referenziali (let-

ture, arte-espressività, corporee, manuali)  
**Contenuti e organizzazione:** Il corso è di interesse sia per coloro che hanno scelto uno dei percorsi rivolti alle classi di nido, materne, primarie e secondarie di 1° grado e sia per insegnanti interessati a conoscere la proposta e avvicinarsi alla relazione con l'animale nell'ottica didattico-educativa. I partecipanti al corso avranno l'opportunità di incontrare tre tipologie di animali: il cane, l'asino e il cavallo

La proposta non riguarda la pet therapy, quindi non vuole essere un intervento terapeutico, ma un'opportunità per favorire le azioni di cura che attraverso la relazione animale, educatore, bambino sostengono lo sviluppo psico-corporeo del bambino stesso.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** percorso di 4 incontri della durata di 3 ore

**Risorse impiegate:** gli animali presso la sede dell'associazione. Spazio al chiuso e all'aperto per le attività teoriche e referenziali

**Soggetto proponente:** Clippete Cloppete - Associazione sportivo dilettantistica

**Referente / contatti:**

*Cecilia Bellucci*

Cell. 3478608755

Email: clippetecloppeteasd@gmail.com

**Note:** I momenti formativi prevedono sempre una parte di attività di relazione con l'animale e una seconda parte teorica e laboratoriale. Il corso si rivolge in particolare a insegnanti ed educatori che già hanno approfondito l'educazione all'aperto e con uno stile dinamico e sportivo.

## INFANZIA A COLORI

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Il corso della durata di un minimo di 3 incontri di 2 ore ciascuno a cui si possono aggiungere altri incontri in base all'interesse degli insegnanti mira a condividere le linee metodologiche e gli strumenti del progetto omonimo attraverso lo svolgimento di attività laboratoriali con gli insegnanti che attivamente sperimentano le proposte e progettano la realizzazione delle stesse nella propria scuola, adattandole ai loro bisogni e a quelli dei loro bambini e famiglie.

**Obiettivi:** Conoscere metodologie innovative per parlare di salute e benessere con i bambini • Utilizzare metodologie note come la fiaba e il mandala come strumenti di cambiamento verso il benessere e la salute • Condividere tra scuola e sanità progettualità comuni per aumentare la salute della comunità

**Contenuti e organizzazione:** Scuole che promuovono Salute: Indicazioni per il cambiamento del contesto in funzione del Benessere psicofisico degli allievi e, più in generale di chi lo vive come posto di lavoro (i docenti) o di chi lo frequenta (genitori e famiglie) • Buone pratiche per la promozione della salute nella prima infanzia • Intelligenze multiple per la valorizzazione del percorso di apprendimento • I presupposti dei percorsi operativi: il benessere psicofisico del bambino, la scrittura creativa, rilassamento, bioenergetica e attività motoria, percorso teorico/pratico di approfondimento sulla costruzione della fiaba, attività artistiche per il benessere psicofisico del bambino

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 3 incontri di 2 ore

**Risorse impiegate:** operatori Istituto Oncologico Romagnolo, operatori Ausl, operatori Lilt

## PAESAGGI DI PREVENZIONE

**Attività:** online

**Breve descrizione:** La formazione è conseguente all'adesione della scuola al programma omonimo

**Obiettivi:** Conoscere la proposta regionale di promozione della salute "Scuole che promuovono salute" • Conoscere l'articolazione del programma Paesaggi di Prevenzione • apprendere attraverso attività laboratoriali la metodologia di apprendimento cooperativo e le tecniche attive proprie del programma • sperimentare strumenti e percorsi che favoriscono il cambiamento verso la salute e il benessere • Progettare le azioni specifiche per l'attuazione del programma adattandole alle esigenze della scuola e di chi la abita

**Contenuti e organizzazione:** Almeno 3 incontri di 2 ore ciascuno (aumentabili a richiesta degli insegnanti aderenti) sui seguenti contenuti: • Il programma regionale Scuole che promuovono salute • Articolazione di Paesaggi di Prevenzione: le azioni sul contesto scuola, il tema della salute e dei sani stili di vita nella curricularità, i laboratori esperienziali. • Sperimentazione laboratoriale di tecniche interattive: scrittura creativa, gioco di ruolo, espressività, attività motorie.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** si progettano con la scuola e gli insegnanti aderenti

**Risorse impiegate:** Operatori AuslRomagna, operatori IOR, operatori Lilt

**Note:** per informazioni sui progetti scolastici vedi pag. 158.

**Soggetto proponente:**

Azienda Usl della Romagna e Istituto  
Oncologico Romagnolo

**Referente / contatti:**

*Claudia Monti*

Istituto Oncologico Romagnolo

sede di Ravenna

Cell. 3200843513

Email: c.monti@ior-romagna.it

**BENESSERE, SALUTE E SPORT**

## SI PUÒ GIOCARE ALLA PARI? SPORT E CONTRASTO ALLE DISCRIMINAZIONI DI (OGNI) GENERE - FORMAZIONE

**Attività:** presenza / online

**Breve descrizione:** Il percorso fatto di 4 incontri più uno, è teso a fornire conoscenze e strumenti per, "a partire da sé", riconoscere, fare indagine e intervenire nelle questioni di genere che ostacolano l'accesso con pari opportunità alle attività motorie/sportive (secondo un'ampia accezione, così come viene intesa dalla Carta europea dello sport, Art.2 comma PRIMO, 1992), mettere in discussione gli stereotipi di genere, facilitare una concezione di promozione del benessere psicofisico, dell'inclusione, di libera fruibilità della cultura del movimento. Tra gli obiettivi del progetto: porre le basi per la promozione e divulgazione della Carta europea dei diritti delle donne nello sport, di recente adottata anche dal Comune di Ravenna in Giunta comunale. Vi sarà un iniziale momento di "lancio dell'iniziativa" attraverso l'intervento di testimonials Il corso è parte integrante del progetto Pluriverso VII edizione - Sport e fairplay relazionale (con sviluppo pluriennale)

**Obiettivi:** Favorire il superamento di modelli stereotipati sulla corporeità e sull'approccio all'attività motoria concepito in modo strumentale all'ottenimento del

"corpo ideale" (con risvolti anche clinici es. ortorexia). • Incentivare l'attività motoria rivolta al piacere di stare nel proprio corpo, libero da cliché e criteri estetici dettati dalle mode. • Favorire la possibilità di essere se stesse/i libere/i da modelli predefiniti dai media e dai sistemi di consumo, in una prospettiva di sentirsi bene nel proprio corpo a contatto coi propri desideri e potenzialità.

**Contenuti e organizzazione:** Le attività verteranno su più nuclei tematici della Carta europea dei diritti delle donne nello sport, facendo ricorso a brevi video e l'uso di fumetti per attivare confronti di esperienze: inclusione esclusione dal gioco, sesso debole/forte e ruoli decisionali, forza coraggio e accessibilità, riconoscimento e ruoli nelle organizzazioni, media e rappresentazione sociale, sport dentro e fuori dal campo con la tifoseria. Un quaderno di argomenti permetterà di approfondire le conoscenze delle tematiche affrontate ed ispirare la didattica, che è frutto del percorso realizzato l'anno scorso.

**Destinatari:** massimo 25 partecipanti, con priorità a operatrici/operatori del settore sportivo e docenti.

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** E' previsto evento di lancio e a succedere altri quattro incontri di due ore cadauno, da sviluppare a partire da Novembre 2021

**Risorse impiegate:** operatori Istituto Oncologico Romagnolo, operatori Asl, operatori Lilt

**Note:** attestato di partecipazione rilasciato con frequenza minima del 75%.

**Soggetto proponente:**

Associazione Femminile Maschile Plurale APS

**Referente / contatti:**

Email: [formazione@femminilemaschileplurale.it](mailto:formazione@femminilemaschileplurale.it)

## GRUPPO LETTURA

### STREGAT\* DAI LIBRI GRUPPO DI LETTURA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Lettura individuale e confronto collettivo di romanzi scelti. I romanzi sono di autrici.

Il gruppo di lettrici della Casa delle donne di Ravenna sceglie ogni mese o mese e mezzo un testo da leggere in autonomia per poi confrontarsi sul romanzo in una serata stabilita.

L'appuntamento che conclude la lettura individuale è formativo, costruttivo, positivo, un buon banco per scegliere una lettura da proporre in classe. Le lettrici e i lettori Stregat\* dai libri hanno età varie, culture differenti, approcci alla letteratura distanti e affini. L'unico dato comune è il riconoscersi nella frase di Virginia Woolf *Che fonte inesauribile di piacere sono i libri per me! Credo che potrei vivere qui beatamente, leggendo in eterno.*

**Obiettivi:** Educazione alla lettura • Promozione della lettura • Conoscenza del patrimonio librario della Casa delle donne di Ravenna • Conoscenza della produzione letteraria femminile e femminista • Lettura di classici della letteratura italiana e internazionale • Lettura di novità della letteratura italiana e internazionale • Leggere senza stereotipi • Il piacere della rilettura  
Suggerimenti per letture da proporre alla classe • Acquisizione di una metodologia per l'avvio di un gruppo di lettura

**Contenuti e organizzazione:** Appuntamento mensile o bimestrale con scelta del

romanzo per il mese successivo. Nell'incontro avviene anche il confronto sul libro in lettura. Si può partecipare anche senza aver letto il romanzo, per il piacere del confronto e dell'ascolto. Non è necessario partecipare a tutti gli incontri.

Attività di restituzione collettiva. La guida può essere la lettrice che ha proposto il romanzo.

**Destinatari:** insegnanti di ogni ordine e grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** un romanzo ogni mese o mese e mezzo

**Risorse impiegate:** Romanzi rintracciabili nelle biblioteche del territorio e in commercio.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Liberadonne APS  
- Casa delle donne

**Referente / contatti:**

Barbara Domenichini

Via Maggiore, 120 - Ravenna

Cell. 335 5853311

Email: [casadelledonneravenna@gmail.com](mailto:casadelledonneravenna@gmail.com)

**Note:** l'Associazione Liberadonne APS è un'associazione di promozione sociale, nata nel marzo del 2012, con lo scopo di realizzare e gestire la Casa delle donne di Ravenna. La Casa delle donne è un centro di documentazione, un luogo di memoria e conoscenza storica del percorso di emancipazione e liberazione delle donne.



HOME



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

È un luogo di cultura, di ricerca, di servizi, di agio, di accoglienza, capace di dare visibilità alla produzione culturale e politica delle donne e di conservarne la memoria e la storia. Alla Casa delle donne hanno la sede l'Associazione Liberedonne; Udi; Donne in nero; Fidapa. E' inoltre sede di due importanti biblioteche (una biblioteca

di narrativa e saggistica di scrittrici e una biblioteca per bambine e bambini) inserite nella Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino con un patrimonio di circa 4.500 volumi. Conserva e gestisce una emeroteca con le riviste di maggiore interesse femminile e femminista e un importante archivio storico, fotografico e di manifesti





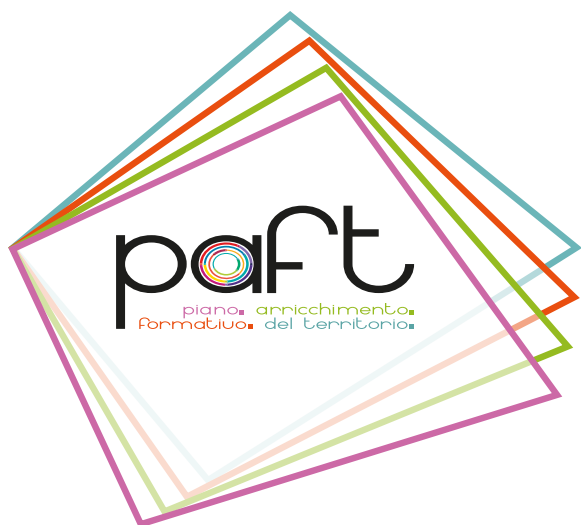
Ci scusiamo per le eventuali imprecisioni che troverete nel testo.  
Possibili integrazioni, precisazioni e aggiornamenti saranno comunicati direttamente  
alle scuole nel corso dell'anno scolastico e sul sito  
[www.comune.ra.it/aree-tematiche/giovani-scuola-e-universita/scuola/  
qualificazione-pedagogica/paft-piano-aricchimento-formativo-del-territorio/](http://www.comune.ra.it/aree-tematiche/giovani-scuola-e-universita/scuola/qualificazione-pedagogica/paft-piano-aricchimento-formativo-del-territorio/)



*Consulta PAFT digitale*







*Consulta PAFT digitale*

educazione civica, cittadinanza globale e digitale, diritti, legalità

scienza, tecnica, ambiente, sport, salute e benessere

arti e lettura

formazione per insegnanti e operatori del territorio