



Comune di **Ravenna**  
Assessorato Cultura Scuola e Politiche Giovanili

Con il patrocinio della

 **Regione Emilia-Romagna**

# paf<sup>t</sup>

piano. arricchimento.  
formativo. del territorio.

Proposte per la Qualificazione Scolastica  
Anno Scolastico **2022-2023**



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





**Comune di Ravenna**  
Assessorato Cultura Scuola e Politiche Giovanili

*Con il patrocinio della*

 **Regione Emilia-Romagna**

## Proposte per la Qualificazione Scolastica

**NIDI • SCUOLE DELL'INFANZIA**

**PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO**



Anno Scolastico **2022-2023**

## Comune di Ravenna

### Assessore Cultura Scuola e Politiche Giovanili

Fabio Sbaraglia

### 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:

#### Barbara Ciani

*Responsabile U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili*

#### Maria Grazia Bartolini

*Coordinatrice Pedagogica*

#### Claudia Tessadri

*Istruttore*

#### Stefania Tosi

*Istruttore*

#### Martina Pugliese

*Collaboratrice*

*Grafica e impaginazione*

Delio Mancini

## SCUOLA E TERRITORIO: UNA COMUNITÀ CHE EDUCA

La scuola, intesa sia in senso strettamente fisico - cioè vero e proprio edificio posto al centro di contesti urbani - sia come presidio di saperi e relazioni, è il luogo attorno al quale il territorio costruisce e articola una comunità, vale a dire una *communitas* "che compie il suo incarico (*munus*) insieme con (*cum*) altri". Questa natura di corresponsabilità, di relazione e di dialogo tiene dunque legato ciò che è dentro con ciò che è fuori, in uno scambio fruttuoso per tutti e tutte: coloro che apprendono - studiando o insegnando - coloro che custodiscono - il personale docente e non docente - coloro che affidano - le famiglie e gli adulti - coloro che vivono questa realtà: i cittadini e cittadine.

La scuola quindi garantisce diritti - all'educazione, all'insegnamento, a un'istruzione di qualità - ed è luogo promotore di cittadinanza attiva che accoglie le differenze e le identità, così come le difficoltà che un mondo grande e colorato porta sempre con sé.

Bambini e bambine già dal Nido, giocano, sperimentano, imparano, conoscono insieme ad altri e ad altre e questo, se si innesca un percorso virtuoso, continua fino alle scuole secondarie e anche oltre, verso una costruzione del sé sana e dinamica in un delicato equilibrio fra individuo e gruppo.

Nel processo educativo, tutte le parti - minori e adulti - sono impegnate e coinvolte: agli adulti però spetta la delicata ma centrale responsabilità di creare contesti di apprendimento e di socialità vivi e vitali, che favoriscano l'acquisizione di nuove conoscenze e la crescita di tutti i

soggetti interessati.

Il PAF del Territorio, organizzato per ambiti formativi - educazione civica, ambiente, arte e lettura, formazione - si propone con questa ambizione: raccogliere e proporre progetti ideati e costruiti da soggetti preparati che le scuole possono intercettare e accogliere per formare docenti, ampliare contenuti didattici e sostenere progettazioni e programmazioni in essere, in un intreccio virtuoso fra apprendimenti teorici e sperimentazioni pratiche. Portando creatività, passione e nuovi linguaggi, si può incoraggiare, in bambini e bambine, ragazzi e ragazze, l'emersione dei talenti, rinforzare il senso di sé e promuovere un clima positivo di ascolto e benessere.

Questa sinergia fra territorio e scuola poi, grazie ad attività e progetti specifici, può sostenere gli adulti - insegnanti, genitori... - che spesso si sentono soli, a volte impotenti di fronte al disagio e al dolore - più agiti che verbalizzati - di quelle ragazze e quei ragazzi che vivono situazioni di forte fragilità, tra scrosci di rabbia o desideri di scomparire e che sono profondamente a rischio di ritiro sociale e abbandono scolastico.

La scuola è cuore pulsante del territorio, ne vive le contraddizioni e accoglie le opportunità: per il benessere della *Communitas*, quindi, si tratta di tener vivi il dialogo e il confronto, sempre reciprocamente e con coraggio, insieme.

**Fabio Sbaraglia**

*Assessore con deleghe a:  
Cultura, Scuola, Università, Afam,  
Mosaico, Politiche Giovanili*

Il Piano dell'Arricchimento Formativo - PAF del Territorio è la pubblicazione che l'Assessorato Cultura Scuola e Politiche Giovanili 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 composto da 2 pubblicazioni – una che ha come destinatari i Nidi e Gli Istituti Comprensivi e una che ha come destinatari gli Istituti Secondari di 2° grado – che saranno disponibili sia in forma cartacea che in forma interattiva online 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 Letteratura - Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute, Benessere** – **Educazione civica, cittadinanza globale, cittadinanza digitale, diritti e legalità** – **Proposte formative** – 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.

Il Ministro della Pubblica Istruzione Patrizio Bianchi – in un'intervista per il «Sole 24 Ore» in rispo-

sta alla domanda su “Come sarà il nuovo anno?” – ha detto .... “*il Piano Estate e i Patti Educativi sono la scuola che vogliamo e stiamo realizzando: aperta, inclusiva, affettuosa*”; in questo senso il PAF del Territorio, grazie alle proposte in esso contenute e alle collaborazioni che da esse possono

instaurarsi, può dare un contributo valido e strategico alle scuole e a chi, quotidianamente, le vive.

**Laura Rossi**  
*Capo Area Infanzia,  
 Istruzione e Giovani*

# Indice generale

<b>EDUCAZIONE CIVICA, CITTADINANZA GLOBALE, CITTADINANZA DIGITALE, DIRITTI, LEGALITÀ</b> .....	<b>pag. 9</b>
Protagonismo e partecipazione e cittadinanza attiva .....	» 13
Educazione alla legalità e alla sicurezza .....	» 23
Accoglienza, inclusione, intercultura .....	» 29
Mediazione scolastica e gestione dei conflitti .....	» 35
Pre e adolescenti: benessere e prevenzione .....	» 39
Adolescenti e new media .....	» 43
Educare alle differenze .....	» 47
Territorio memoria identità .....	» 53
La scuola fra identità storica e futuro .....	» 67
Diritto al Gioco .....	» 71
<b>SCIENZA, TECNICA, AMBIENTE, SPORT, SALUTE</b> .....	<b>pag. 77</b>
Il Polo scientifico: Planetario – Museo NatuRa .....	» 81
Educazione scientifica, sostenibilità ambientale, creatività .....	» 99
Sport, Salute e Benessere per tutt* .....	» 141
Biblioscienze .....	» 153
<b>ARTI E LETTURA</b> .....	<b>pag. 157</b>
Biblioteche e Centri di lettura: attività, laboratori, letture .....	» 161
Conoscenza e sviluppo del patrimonio artistico e culturale .....	» 175
Attività nel territorio: mostre, musica e... ..	» 203
Teatro per bambini/e, ragazzi/e .....	» 221
Attività performative/espressive .....	» 231
Cinema e fotografia .....	» 235
<b>FORMAZIONE PER GLI INSEGNANTI E OPERATORI DEL TERRITORIO</b> .....	<b>pag. 239</b>
Seminari, Incontri formativi ed Eventi .....	» 243
Ambiti formativi:	
• Formazione 0-6: le tematiche .....	» 256
• Conoscenza del patrimonio artistico e culturale .....	» 257
• Attività performative, espressive, musica, teatro e gioco .....	» 259
• Diritti e Cittadinanza attiva .....	» 263
• Educazione e sostenibilità ambientale .....	» 266
• Benessere, Salute e Sport .....	» 267
• Disabilità: metodologie e strumenti .....	» 271

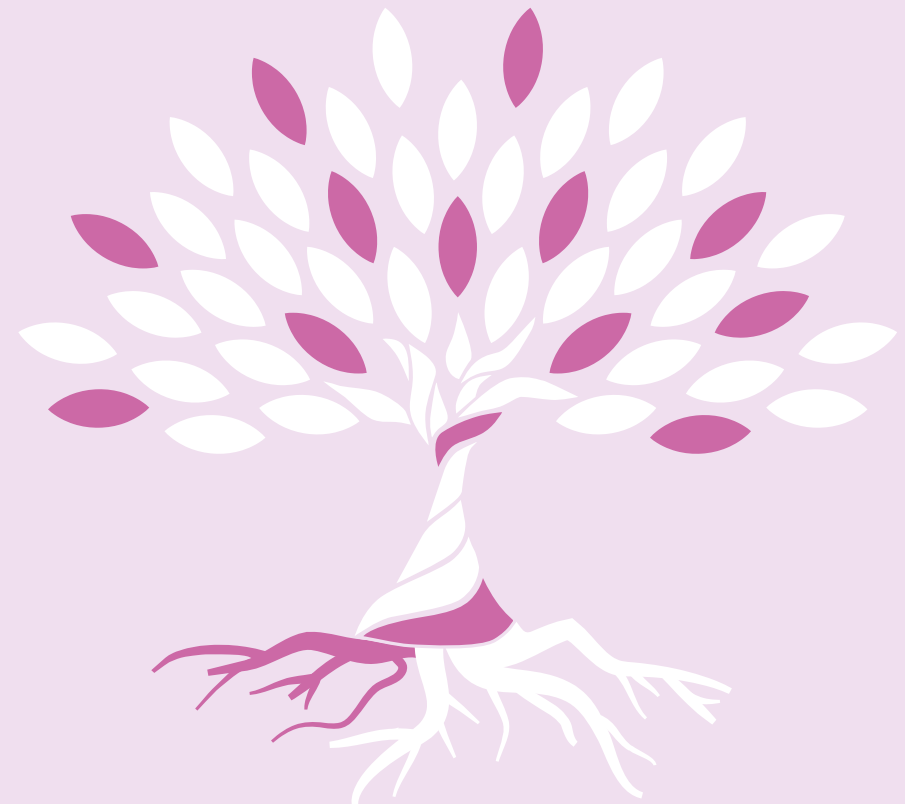
# Educazione civica, cittadinanza globale, cittadinanza digitale, diritti, legalità



*Consulta PAFT digitale*

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.



# Indice

## PROTAGONISMO E PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

Consulta delle Ragazze e dei Ragazzi .....	pag.	14
<b>Teatro del Drago:</b>		
• Storie e figure di pace: educare alla cooperazione sulle orme di M. Lodi .....	»	15
• Educare ai diritti umani .....	»	16
Centro Europe Direct della Romagna - Noi siamo l'Europa! .....	»	17
Ass.ne Amici di Enzo - Scuola Bottega .....	»	18
Informagiovani - Il tempo delle scelte .....	»	19
Unicef Ravenna - Bambine/i e adolescenti: ascolto e partecipazione .....	»	20
<b>Ufficio Presidenza del Consiglio Comunale:</b>		
Una giornata a Palazzo Merlato: la scuola va in Comune .....	»	21
<b>Educazione Civica e Cittadinanza Attiva:</b>		
VolontaRomagna odv - Catalogo scuole per l'anno 2022/2023 .....	»	21
AVIS Ravenna - il valore del dono del sangue, la solidarietà del volontariato e corretto stile di vita... .. vedi <i>Ambito Scienza / Salute Benessere</i> .....	»	142

## EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA SICUREZZA

<b>Area Infanzia Istruzione Giovani - Cittadinanza e legalità:</b>		
Ravenna contro le mafie .....	pag.	24
Istituzione Biblioteca Classense - Bill Biblioteca della legalità .....	»	24
Polizia Locale di Ravenna - Ester: Progetti di educazione stradale sul territorio .....	»	25

## ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

<b>Il Sorriso di Giada:</b>		
• Corso di scrittura a dieci dita sulla tastiera .....	pag.	30
• Mi presento... io sono Giada .....	»	30
La Casa delle Culture - i progetti .....	»	31
Associazione Panda Project - i progetti .....	»	272

## MEDIAZIONE SCOLASTICA E GESTIONE DEI CONFLITTI

<b>Linea Rosa:</b>		
• Lupi di Mare - Diventiamo i marinai delle nostre emozioni .....	pag.	36
• Un Safari nella CNV - Comunicazione Non Violenta .....	»	36

## PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE E PREVENZIONE

CorpoGiochi a scuola - Un'avventura percettiva .....	pag.	40
--	------	----

## ADOLESCENTI E NEW MEDIA

La Casa delle Culture - Uso dei Social e Cyber-bullismo .....	pag.	44
---	------	----



## Istituzione Biblioteca Classense:

- Scoprirete e la Biblioteca digitale ..... » 45
- Vero o falso? Laboratorio sulle Fake news ..... » 45

## EDUCARE ALLE DIFFERENZE

### Linea Rosa:

- Diversifichiamo i ruoli ..... pag. 48
- Educiamo con un fiore ..... » 48
- ImPARI a scuola ..... » 49

**Villaggio Globale** - Nel paese delle pulcette si nasce come si nasce uno diverso dall'altro. Non possiamo farci niente. Solo le pulcette non lo sanno ..... » 50

**Teatro del Drago**: Cose da strega: educare alla parità ..... » 51

## TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

**I progetti civici del Decentramento del Comune di Ravenna** ..... pag. 54

**Circolo Cooperatori APS** - Le Case del Popolo della Romagna ..... » 65

### Archivio storico comunale:

- Le attività in città e campagna ai tempi dei nonni ..... » 66
- Odo nomi far festa: i nomi delle strade della città di Ravenna e la loro storia ..... » 66

## LA SCUOLA FRA IDENTITÀ STORICA E FUTURO

### Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea:

- Dalla Monarchia alla Repubblica ..... pag. 68
- Il sistema concentrazionario nazista ..... » 68
- Conoscere l'Europa ..... » 69
- Storia della lotta di liberazione in Romagna ..... » 69
- La Grande Guerra in Emilia Romagna ..... » 69

### Ass.ne UDI di Ravenna:

- La storia in Archivio. Visita guidata agli Archivi documentario e fotografico dell'Udi Ravenna ..... » 70

## DIRITTO AL GIOCO

### Ass.ne Lucertola Ludens:

- Differenze in gioco ..... pag. 72
- Giocare è una cosa seria ..... » 72
- Litigare stanca - Educare alla pace con gli strumenti dell'animazione ludica ..... » 73

### Cooperativa La Pieve:

- Tuttingioco game design ..... » 74
- Si parte con tuttingioco ..... » 75
- Speciale tuttingioco ..... » 76

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE  
E CITTADINANZA ATTIVA

## CONSULTA DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

**Attività:** in presenza/online

**Breve descrizione:** La Consulta dei Ragazzi e delle RagazzeCdRR - è stata costituita dal Comune di Ravenna nel 1999. La CdRR è strumento di partecipazione dei/delle cittadini/e più giovani alla vita della città, con l'obiettivo di offrire a bambini/e, ragazzi/e la possibilità di sperimentare forme di cittadinanza attiva grazie al coinvolgimento di rappresentanti delle scuole. Si realizza attraverso sedute plenarie su temi scelti dai ragazzi/e stessi.

**Obiettivi:** Educare ed educarsi alla cittadinanza, oggi, significa impegno a costruire comunità più ampie e coese, dove si è cittadini d'Europa e del mondo, dove nessuno è capace di interagire e relazionarsi con la pluralità delle altre diversità, nel rispetto delle libertà reciproche. L'obiettivo ormai più che ventennale dell'Amministrazione comunale della città è approfondire e veicolare tali principi e contenuti lavorando in collaborazione con le scuole del territorio. Offrire a bambini/e e ragazzi/e la possibilità di sperimentare forme di partecipazione attiva che favoriscono il passaggio dalle aspirazioni e dai desideri di ciascuno, all'impegno comune per realizzarli.

**Contenuti e organizzazione:** I/le giovani partecipanti sono coinvolti direttamente nella realizzazione del progetto portando

la loro voce, inviando scritti, incontrando testimoni significativi, ponendo domande, forti di un ruolo che viene dato loro dalla classe/scuola che li ha eletti/. I/le insegnanti sono sempre molto collaborativi/e, accompagnandoli nei bus - quando si è in presenza - organizzando le postazioni da remoto - quando online - e tenendo i contatti con l'ufficio di Staff. Il numero delle sedute varia da 3 a 5, i lavori sono facilitati dall'assessore alla Scuola e dalle operatrici dell'Ufficio qualificazione scolastica.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado. Delle scuole primarie solo alunni/e delle 4° e 5° classi

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico

**Risorse impiegate:** Operatrici della U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Comune di Ravenna - Assessorato Scuola e Politiche Giovanili - UO Qualificazione e Politiche Giovanili

### Referente / contatti:

*Maria Grazia Bartolini*

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482889 / 3357020747

mbartolini@comune.ra.it

*Claudia Tessadri*

Tel. 0544 482372 - 3334940951

Email: claudiatessadri@comune.ra.it

## STORIE E FIGURE DI PACE - EDUCARE ALLA COOPERAZIONE SULLE ORME DI MARIO LODI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In occasione dell'anniversario, nel 2022, dei cento anni dalla nascita di Mario Lodi, grande pedagogo e scrittore per l'infanzia che, fino alla sua morte avvenuta nel 2014, ha sempre messo al centro del suo lavoro e della sua ricerca artistica i Diritti dei Bambini, Teatro del Drago ha deciso di partire proprio dalla sua metodologia e dalle sue narrazioni nella creazione di un progetto che, vuole affrontare con i bambini il tema, fondamentale in questo periodo più che mai, della pace e della tolleranza. Attraverso letture teatralizzate dei testi contenuti in Favole di Pace di Mario Lodi saranno innescate riflessioni condivise amplificate dagli strumenti del teatro e dell'arte.

**Obiettivi:** Obiettivo è quello di creare situazioni culturali di inclusione sociale che permettano a bambini e ragazzi di sviluppare le proprie capacità relazionali, sociali e cognitive maturando una sensibilità ai temi legati alla pace e alla cooperazione.

**Contenuti e organizzazione:** Il teatro e, in particolare, il teatro di figura, grazie alla capacità di stimolare l'empatia e di tradurre concetti, anche complessi, in immagini e storie, rappresenta uno strumento estremamente efficace nel coinvolgere fasce di

età eterogenee (dal bambino della scuola dell'infanzia all'adolescente) anche provenienti da situazioni sociali problematiche o con difficoltà (scoglio linguistico, disabilità, isolamento sociale). La metodologia utilizzata nasce dagli studi dello stesso Mario Lodi, sull'uso della fantasia come strumento educativo e sulla potenza della narrazione condivisa e si ibrida con l'esperienza decennale della Compagnia Teatro del Drago che da oltre 40 anni propone progetti sul territorio Ravennate e non solo che mirano a coinvolgere in modo attivo la cittadinanza nella vita culturale della città e ad usare l'arte come strumento di coesione sociale.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 2 a 5 incontri di 2 h

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

### Soggetto proponente:

Teatro del Drago/ Museo La Casa delle Marionette

### Referente / contatti:

*Dott.ssa Sarah Maria Bonomi*

Via Venezia 26- 48121 Ravenna

Cell. 3403109780; 3926664211

Email: compagnia@teatrodelDrago.it

## PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

## 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. Questo progetto si propone di avvicinare le persone al prezioso tema del rispetto dei Diritti Umani, fondamentale per la formazione e la crescita di ogni essere umano.

**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 della pace, dell'interconnessione e dei diritti violati. 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. Data la recentissima guerra in Ucraina, sarà possibile anche, per chi fosse interessato, affrontare il tema dei Rifugiati Politici con un'attività specifica realizzata attraverso un gioco di ruolo. Per chi ha già svolto un primo anno di pro-

getto con noi potrà proseguire con un secondo anno consecutivo che noi suggeriamo possa essere incentrato sul tema della Parità di Genere (si può concordare anche un altro tema).

**Contenuti e organizzazione:** Le attività sono di tipo laboratoriale e verranno condotte nei limiti dettati dalle circostanze del momento. Il progetto si realizza in 3 o 4 incontri di due ore ma il numero di incontri potranno essere flessibili in caso di diversa necessità dei docenti. Il progetto potrà realizzarsi anche online con l'utilizzo delle varie piattaforme disponibili. Sarà possibile per chi ha già partecipato con una classe proseguire il percorso con un secondo anno consecutivo per cui sono previste 2 lezioni di 2 ore ciascuno.

**Destinatari:** scuola secondarie 1° grado, età 10/14 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 o 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**

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago- Ravenna e Ufficio Politiche Giovanili Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Elena Casadei*

Cell. 3394537022 - 3926664211

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

*Barbara Ciani*

Via M. D'Azeglio 2

Tel. 0544 485415

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

**Note:** Teatro del Drago è una cooperativa sociale Onlus che da dieci anni dedica una

## PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

parte della sua attività all'educazione dei dritti umani e alla parità di genere. L'idea nasce nel 2009 a seguito di un Corso Europeo di Formazione sull'insegnamento dei diritti umani ai giovani che la dott.ssa Elena Casadei frequentò presso il Consiglio d'Europa a Budapest, quale unico rappresentante della Regione Emilia Romagna.

Il teatro di figura per le sue caratteristiche di inclusività e di facilitazione empatica, si pone come strumento privilegiato nel dialogo con le nuove generazioni. L'esperienza di questi due lustri ha fatto crescere all'interno della compagnia un team specializzato e dedicato, anche alle categorie fragili.

## NOI SIAMO L'EUROPA!

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nel corso degli anni l'esperienza si è sempre più consolidata e questo costituisce un incentivo per l'U.O. Politiche europee che vuole 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 carenze 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 articola-

to 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 e le attuali sfide della UE. Su richiesta il laboratorio può essere tenuto in lingua inglese.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** Operatori, operatrici e consulenti U.O. Politiche europee e EUDIC Romagna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Centro Europe Direct della Romagna - Assessorato alle Politiche Europee del Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Emanuela Medeghini*

Via Luca Longhi, 9 - 48121 Ravenna

Tel. 0544 485040

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

## SCUOLA BOTTEGA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La Scuola Bottega cresce 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 I grado e dei primi anni delle scuole secondarie di II 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, acquisendo competenze trasversali, come le soft skills, sempre più richieste dalle aziende.

**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 questi 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.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado. Il numero è limitato e dipende dai percorsi attivabili.

**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 e professionisti.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Amici di Enzo ODV

**Referente / contatti:**

Anna Graziani

Via Faentina 284, 48124 Ravenna

Cell. 3454511355

amicidienzo@gmail.com

**Note:** L'Associazione nasce a Ravenna nel 2000, per iniziativa di alcune famiglie, ac-

comunate 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 prima-

ria, 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.

## 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 attiva che interviene, a diverso titolo, a sostegno della formazione dell'individuo e dei cittadini e delle cittadine di oggi e domani

**Obiettivi:** Fornire ai ragazzi e alle ragazze un orientamento sui diversi percorsi scolastici proposti dalle Scuole secondarie di 2° grado.

**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 questa necessità dei ragazzi e delle ragazze e prevede la possibilità di poter usufruire di una con-

sulenza specifica. In questo contesto gli utenti potranno presentare richieste e domande che necessitano di un approfondimento particolare. Per rispondere alla necessità di privacy i colloqui orientativi si svolgeranno su appuntamento in contesti che rispettano la riservatezza.

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

**Insegnanti coinvolti:** No

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

**Risorse impiegate:** Orientatori e operatori Informagiovani

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Informagiovani del Comune di Ravenna sedi di Ravenna e Lido Adriano

**Referente / contatti:**

Sede Ravenna

Via Luca Longhi

Tel. 0544482456 - 054436494

informagiovaniravenna@gmail.com

## PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

BAMBINE/I E ADOLESCENTI:  
ASCOLTO E PARTECIPAZIONE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Nelle scuole primarie - a partire dalla IV - e secondarie di 1° grado si propongono incontri dedicati alla riflessione sui diritti dell'infanzia. Si prevede il coinvolgimento diretto di bambini/e ed adolescenti con laboratori ed attività didattiche interattive nelle classi e nei gruppi interessati. Si prevede inoltre: • un eventuale coinvolgimento di agenzie formative e culturali del territorio (Musei, Biblioteche, Centri di lettura, etc.) per ricerca materiali e svolgimento delle attività anche in queste sedi. • il raccordo con altre istituzioni ed associazioni del territorio per realizzare eventi comuni. • la realizzazione di attività di formazione insegnanti e di coinvolgimento della comunità con incontri di carattere culturale ed informativo ed eventi pubblici.

**Obiettivi:** • Dare ascolto alle parole e voce alla esperienza di ragazzi/e e bambine/i sui problemi che li riguardano più direttamente nella vita quotidiana: amicizie e vita a scuola, opportunità e differenze di genere, esperienza della pandemia, bullismo e cyberbullismo, sport, clima e ambiente, etc.) • Promuovere la conoscenza della Convenzione sui diritti dell'infanzia nei suoi principi essenziali attualizzandoli nella situazione dell'infanzia sia in Italia che nel mondo e promuovendo la conoscenza delle azioni di Unicef nei diversi ambiti. • Promuovere consapevolezza che i diritti dell'infanzia riguardano ciascun bambino/a ed adolescente anche nella vita quotidiana, dando spazio alla riflessione sulle scelte che i più giovani possono fare e/o indicare al mondo degli adulti.

**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, film, video ed immagini etc.) per approfondimento di queste tematiche anche attraverso l'uso delle parole e delle immagini. Eventuale elaborazione di materiali (grafici, scritti e verbali, video etc.) 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 insegnanti ed alla comunità su queste tematiche.

**Destinatari:** scuole primarie (dalla IV e V classe) e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 o 2 incontri di 2 ore per ogni attività laboratoriale

**Risorse impiegate:** volontari Unicef in eventuale raccordo con associazioni del territorio

**Gratuito:** costo eventuale di materiali

**Soggetto proponente:**

Unicef - Comitato provinciale di Ravenna

**Referente / contatti:**

Mirella Borghi - Paola Rossi

Unicef - Via IX Febbraio, 4 - Ravenna

Cell. Borghi 348 3702926

Cell. Rossi 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,

dal Giorno della Memoria all' #8marzodellebambine, alla giornata del Gioco. Inoltre i contenuti relativi ai diritti dell'infanzia proposti in queste attività labo-

ratoriali con le scuole potranno essere approfonditi in incontri pubblici aperti a cittadini/e ed insegnanti come occasioni di riflessione e formazione.

## PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

UNA GIORNATA A PALAZZO  
MERLATO: LA SCUOLA VA  
IN COMUNE

**Attività:** in presenza

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da ottobre a maggio nelle giornate concordate con le scuole

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Ufficio di Presidenza del Consiglio Comunale

**Referente / contatti:**

Michela Maria Bruni

Piazza del Popolo

Tel. 0544 482451

michelamariabruni@comune.ravenna.it

## PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

EDUCAZIONE CIVICA E  
CITTADINANZA ATTIVA

## Catalogo scuole per l'anno 2022-2023

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'associazione Volontari Romagna Odv, quale ente gestore del centro dei servizi al volontariato della Romagna, propone ogni anno un opuscolo dedicato alle scuole di diverso ordine e grado, dove vengono raccolti numerosi progetti presentati dalle diverse associazioni del territorio che, annualmente, decidono di aderire. L'intento è quello di stimolare la partecipazione sociale delle nuove gene-

razioni, raccogliendo in un unico opuscolo interessanti proposte progettuali gratuite, ideate e realizzate per gli studenti, promuovendo la partecipazione anche di insegnanti e genitori in un'ottica più ampia di "dimensione scuola"

**Obiettivi:** Il catalogo si pone l'obiettivo di far sperimentare alle nuove generazioni i valori fondanti il mondo del volontariato. Ogni progetto proposto, poi, si focalizza su obiettivi più specifici che comunque possono esser riassunti nel valore di partecipazione attiva e consapevolezza della vita comunitaria, facilitando così la crescita di cittadini sensibili e responsabili sia verso

l'altro, diverso da sé, che verso l'ambiente che ci circonda.

**Contenuti e organizzazione:** I progetti contenuti nel catalogo sono in totale 12, di cui 7 rivolti alle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado. Si tratta i progetti esperienziali, proposti gratuitamente dalle associazioni coinvolte. Collegandosi al nostro sito, si potrà visionare l'opuscolo e compilare il modulo di adesione, altrimenti basta contattare la referente territoriale per l'organizzazione dell'attività scelta.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Ogni progetto presente nell'opuscolo è presentato da una scheda riassuntiva, dove vengono definiti anche i tempi e la durata dello stesso.

**Risorse impiegate:** ogni progetto è realiz-

zabile solo grazie ai volontari e alle volontarie che collaborano alle attività che ciascuna associazione promuove

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione VolontaRomagna Odv, ente gestore del centro dei servizi al volontariato della Romagna

**Referente / contatti:**

*Francesca Impellizzeri*

Email: [francesca.impellizzeri@volontaromagna.it](mailto:francesca.impellizzeri@volontaromagna.it)

**Note:** Partecipare è semplice: basta scegliere dal catalogo online un progetto e compilare entro il 30 ottobre 2022 il modulo di adesione. Sia il catalogo che il modulo sono consultabili al link [www.volontarimini.it/it/progetti-scuole.html](http://www.volontarimini.it/it/progetti-scuole.html)

## EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA SICUREZZA



## 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 diversi soggetti della società civile 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.

**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:** Scuole secondarie di 1° grado, classi III

**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 Cultura Scuola e Politiche Giovanili

**Referente / contatti:**

Maria Grazia Bartolini

Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482889

Email: mbartolini@comune.ra.it

## EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA SICUREZZA

## BILL - BIBLIOTECA DELLA LEGALITÀ

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Nasce a Ravenna la "Rete Bill - Biblioteca della legalità" che intende diffondere la cultura della legalità attraverso la promozione della lettura. Alle classi che ne faranno richiesta verrà fornita una dotazione di libri scelti dalla

bibliografia ragionata che sostanzia il progetto: a partire da essi dovrà essere svolto in classe un lavoro sui temi collegati alla legalità.

**Obiettivi:** Sollecitare riflessioni e approfondimenti intorno ai temi delle regole, della dignità, della libertà, della giustizia, della convivenza civile a partire dalle storie. Al termine del periodo di prestito dei libri le classi sono invitate a illustrare come i libri

sono stati utilizzati e qual è stato il lavoro svolto.

**Destinatari:** Scuole primarie secondo ciclo e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Le richieste delle valigie di libri potranno essere effettuate dal 15 gennaio 2023 e la durata del prestito è da concordare (minimo 2 mesi).

**Risorse impiegate:** a cura di Francesca Ferruzzi

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Biblioteca Classense - Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

Francesca Ferruzzi

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482120

Email: fferruzzi@comune.ravenna.it

## EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA SICUREZZA

## 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 decodi-

ficare, sapere interpretare i messaggi visivi e uditi • 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 simbologie 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 / online

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



nomia 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 / online

**Breve descrizione:** illustrazione del ciclomotore, 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

## 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

## I PROGETTI DELLA CASA DELLE CULTURE

### DIRITTI E FUMETTI

**Attività:** in presenza / online

**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 apprendranno 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, sia da remoto che in presenza

**Risorse impiegate:** 1 Operatore

**Gratuito**

### ODISSEA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Percorso laboratoriale che mette al centro gli apprendenti per promuovere una cultura del dialogo, della diversità e del rispetto fra le differenti culture, quale valore imprescindibile. Il laboratorio è rivolto agli studenti nella fascia di età tra gli 11 e i 14 anni che frequentano gli Istituti Secondari di Primo Grado.

Insieme agli studenti si rifletterà sul tema della diversità e si offrirà una prospettiva positiva, storie dal lieto fine, esperienze di vita vissuta saranno gli strumenti con cui si affronteranno 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 scolastico, favorendo il processo di crescita personale, di integrazione sociale e di partecipazione 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 Interculturali in qualità di testimoni significativi. La conduzione da parte dei mediatori è orientata ad alimentare la partecipazione degli studenti sul tema del viaggio, i ragazzi sono stimolati a riflettere sulle diverse motivazioni che sottendono una partenza e/o la volontà di spostarsi.

2 - "L'oggetto che mi rappresenta" in questo 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 stereotipo.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali e testimoni

## DIVERTIAMOCI CON I NUMERI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'avvio del progetto prevede un incontro preparatorio e di pianificazione con gli insegnanti, in cui concordare contenuti e programmazione. Saranno proposti l'apprendimento di giochi matematici differenziati per classe e la realizzazione di laboratori durante i quali i ragazzi costruiranno un gioco per la classe ed un gioco od uno strumento matematico per se stessi. Faremo così conoscere diversi giochi e strumenti matematici in ciascuna classe, che poi gli alunni potranno condividere fra loro in una eventuale festa finale di plesso a fine anno scolastico. Con questo progetto si avvicineranno i bambini e i ragazzi - attraverso il gioco - ai numeri e alle competenze logico matematiche, in maniera divertente ed interculturale. Le attività ludiche potranno essere arricchite da un percorso laboratoriale in cui costruire gli stessi giochi attraverso antichi strumenti matematici inventati da antiche civiltà e da diversi popoli, per poi impararne la pratica.

**Obiettivi:** Relazionarsi gioiosamente con i numeri incentivando competenze logico-matematiche (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), socio-relazionali ed espressive. • Imparare che giocare significa anche rispettare le regole, condividere esperienze, sapere riconoscere, apprezzare e condividere la migliore strategia vincente anche e soprattutto quando non è la propria!

**Contenuti e organizzazione:** Primo incontro: • 1 ora, con il supporto LIM: origine ed evoluzione storico/geografica del gioco in generale. Presentazione dei giochi/strumenti prescelti per la classe. Contesto geografico di provenienza ed evoluzione • 2 ora: pratica con il gioco e con lo strumento prescelto per la classe.

Secondo incontro: laboratorio e pratica del gioco: • 1 ora: costruzione di strumenti/giochi prescelti per la classe, che ogni bambino si porterà a casa. • 2 ora: pratica dei giochi.

Qualora il laboratorio rientri in una programmazione di plesso è prevista anche una festa finale: • saranno esposti giochi, strumenti matematici, antichi rompicapo • gli alunni di ciascuna classe presenteranno e condivideranno il proprio gioco ed il proprio strumento di calcolo • i ragazzi di classe quinta, utilizzando la sungkaan filippina, si occuperanno alla maniera antica della statistica delle presenze.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il percorso presuppone 2 incontri - della durata di 2 ore - per ciascuna classe.

**Risorse impiegate:** Operatori e Mediatori Interculturali

**Gratuito**

## CONTINUITÀ

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Attività in continuità tra la scuola dell'infanzia e gli la primaria basato su incontri in lingua madre che approfondiscono temi comuni ai bambini sia

italofoni che non. Gli incontri, programmati congiuntamente da insegnanti e mediatori, vedranno la partecipazione di mediatori interculturali che lavoreranno nelle classi usando le lingue madri dei bambini presenti.

**Obiettivi:** • la promozione dell'impiego della narrazione linguistica in LM e L2 come strumento di riflessione, auto-riflessione e stimolo all'apprendimento, adattando la proposta a profili diversi d'apprendenti; • riaffermare l'importanza delle lingue madri, praticate dagli apprendenti al di fuori del contesto scolastico, riconoscendone il valore linguistico, culturale e cognitivo; • fornire strumenti e spunti agli insegnanti affinché la conoscenza, anche parziale, delle lingue in contatto possa diffondersi; • incentivare un aumento nel livello di conoscenza e di utilizzo della LM da parte degli alunni; • risvegliare negli alunni interesse e attenzione verso le altre lingue e culture.

**Contenuti e organizzazione:** La sperimentazione linguistica in Lingua Madre avverrà con l'utilizzo di strumenti diversi sia nella primaria che nella scuola dell'Infanzia.

Gli strumenti a servizio del personale saranno: • letture in L2 a cui si affiancheranno i nomi dei temi approfonditi nelle diverse LM. In questo modo si agirà anche sull'interesse e sull'attenzione degli studenti, poiché i bambini che non appartengono alla LM avranno l'opportunità di chiedere e comprendere nuovi termini; • sperimentazione pratica di creazione e costruzione degli oggetti nominati nelle diverse lingue (uso di diversi materiali, tra cui pasta di sale, das, etc); • scambi e confronti sulle diverse LM presenti in classe e sull'importanza del conoscerle e dell'utilizzarle; • cartelloni con rappresentati i diversi oggetti, relativi ai temi trattati, raggruppati per LM • registrazioni di parole in diverse LM.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo. Attività rivolta alle sezioni dei 5

anni della scuola dell'Infanzia in continuità con le classi di prima elementare

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 incontro mensile della durata da concordare con le insegnanti, da 1 ora a 2.

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali **Gratuito**

**Soggetto proponente:**

U.O. Politiche per l'Immigrazione - Casa delle Culture - Terra Mia Coop. Sociale

**Referente / contatti:**

Simona Ciobanu

Piazza Medaglie D'Oro 4, Ravenna

Tel. 0544 591876

mediazioneculturale@comune.ravenna.it

## DIRITTI MIGRAZIONE E DISCRIMINAZIONE - IL DIRITTO DI AVERE DIRITTI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Studiare e conoscere i diritti umani diventa uno strumento utile affinché gli studenti, in una prospettiva di cittadinanza, possano riconoscere, comprendere e contrastare situazioni di discriminazione, intolleranza, ingiustizia, oppressione e schiavitù. Il laboratorio verterà in particolare sul fenomeno della migrazione e sulla tutela dei diritti umani fondamentali trattati in un'ottica di transculturalità.

**Obiettivi:** • Sviluppare un pensiero critico nei confronti del tema "migrazione";

• Approfondire la conoscenza dei diritti umani nel mondo e nel proprio contesto (CEDU + Convenzione di Ginevra);

• Comprenderne l'importanza per migliorare la propria vita e quella degli altri;

• Impegnarsi attivamente per rispettarli e difenderli;

• Confrontarsi sui differenti punti di vista e sentirsi responsabili delle proprie idee e azioni.

**Contenuti e organizzazione:**

Giorno 1: I Diritti

- presentazione delle attività e dei partecipanti
- introduzione al tema e pensiero creativo collettivo
- role play

Giorno 2: Discriminazioni, Pregiudizi e Stereotipi

- testimonianza diretta rifugiato + domande
- proiezione video tematici
- role play

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Due incontri di 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** operatore di prossimità,

operatore legale, etnopsicologa/antropologa, Progetto Fami Cover - Comunità Oltre la violenza a danno di minori stranieri in Emilia Romagna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

U.O. Politiche per l'immigrazione - Casa delle Culture - Coop. Cidas

**Referente / contatti:**

*Sara Salvatori*

Via Destra Canale Molinetto, 189

Cell. 340 4272905

Email: famicover@cidas.coop

mediazioneculturale@comune.ra.it

## MEDIAZIONE SCOLASTICA E GESTIONE DEI CONFLITTI

## LINEA ROSA: I PROGETTI

### LUPI DI MARE - DIVENTIAMO I MARINAI DELLE NOSTRE EMOZIONI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'attività si pone come esperienza educativa nella quale i bambini e le bambine vengono accompagnati all'analisi di alcune emozioni, specialmente quelle di più difficile gestione come la frustrazione e la rabbia. Vengono lette brevi storie da un libro di racconti relativi a tale argomento, poi viene condotto un dibattito per riflettere sulle strategie che si possono adottare per gestire le emozioni nelle varie circostanze. Si apre quindi per i bambini un'occasione di confronto, nel quale possono riportare esperienze personali sui temi trattati e far conoscere agli altri un po' di sé. Si prevede inoltre l'utilizzo di una "stella polare delle emozioni" per identificare visivamente la distribuzione delle emozioni e poterle più agilmente identificare - e quindi trattare - in futuro. Al termine degli incontri i bambini possono creare un cartellone riassuntivo.

**Obiettivi:** • acquisire una conoscenza del grande spettro delle emozioni; • approfondire la natura delle emozioni, riconoscendo che anche quelle "negative" sono un veicolo di insegnamento importante; • condividere esperienze personali per riconoscere che molte di esse sono comuni a tutti; • sviluppare una bussola emotiva interna, che aiuti i bambini ad orientarsi nel vissuto delle loro esperienze; • adottare strategie utili per non farsi sopraffare dall'aggressività, dalla rabbia e dal senso di impotenza; • stimolazione al dialogo e al confronto costruttivo.

**Contenuti e organizzazione:** laboratorio sulle emozioni, confronto di gruppo, elaborazione di strategie efficaci per la gestione delle emozioni.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri da 1 ora e 30' ciascuno.

**Risorse impiegate:** Operatrici CAV Linea Rosa ODV

**Costo:** 240 euro

### UN SAFARI NELLA CNV (COMUNICAZIONE NON VIOLENTA)

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'attività si propone di illustrare ai bambini la Comunicazione Non Violenta (di M.B. Rosenberg) ideata appositamente per imparare uno stile di comunicazione che sia efficace, attento ai bisogni di sé e dell'altro e utile per risolvere i conflitti. Utilizzando figure di animali della savana, verranno proposte alcune storie con le quali analizzare i conflitti e le tecniche per migliorare la comunicazione tra pari.

**Obiettivi:** • acquisire un linguaggio non violento, aperto al dialogo e rispettoso dell'altro; • potenziare la capacità di ascolto empatico; • guadagnare sicurezza nel portare a conoscenza dell'altro i propri bisogni; • stimolazione delle capacità comunicative.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio sulla comunicazione e sull'ascolto attivo ed empatico, confronto di gruppo, elaborazione di strategie comunicative efficaci.

**Destinatari:** scuole primarie, classi IV, V

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri di 1 ora e 30' ciascuno.

**Risorse impiegate:** Operatrice del CAV Linea Rosa

**Costo:** 240 euro

### Soggetto proponente:

Linea Rosa ODV Centro antiviolenza

### Referente / contatti:

Elena Balsamini

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.

## PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE E PREVENZIONE

## CORPOGIOCHI A SCUOLA - UN'AVVENTURA PERCETTIVA

**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 20 anni promuove l'educazione alla corporeità in vari contesti educativi e sociali.

**Obiettivi:** Il progetto 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. I nuovi moduli del progetto presentano 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 nella scuola Primaria e Secondaria, nello spazio della palestra, le attività di gruppo che prevedono la prossimità ed il contatto, parti fondanti del metodo, il laboratorio CorpoGiochi 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 at-

tivano 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 dina-

miche 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



## USO DEI SOCIAL E CYBER-BULLISMO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** • i social come luoghi virtuali di aggregazione: esperienze virtuose e utilizzi dannosi • utilizzo consapevole, le buone regole per usarli, l'hate speech: che cos'è e quali implicazioni emotive comporta • Rischi della rete: come riconoscerli e cosa fare.

**Obiettivi:** Conoscenza e utilizzo dei social in maniera responsabile, costruttiva e creativa; sensibilizzazione in un'ottica di prevenzione e contrasto al bullismo e cyber bullismo. Acquisire strumenti che possano aiutare a riconoscere i rischi della rete e a saper gestire situazioni di "pericolo".

**Contenuti e organizzazione:**

Giorno 1: presentazione attività e del laboratorio

• mappatura dei social più usati e pensiero creativo collettivo • il "dizionario" dei social • Attività ludico ricreativa (creiamo noi i nostri social network!)

Giorno 2: presentazione dei social creati dai vari gruppi

• le buone prassi/i buoni comportamenti: come usare i social in modo corretto, l'hate speech/cyber bullismo e i pericoli della rete (come riconoscerli e cosa fare)

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** Etnopsicologa e/o, Antropologa clinica, Operatrice di prossimità, Progetto Fami Cover - Comunità Oltre la violenza a danno di minori stranieri in Emilia Romagna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

U.O. Politiche per l'immigrazione - Casa delle Culture - Coop Cidas

**Referente / contatti:**

Sara Salvatori

Via Destra Canale Molinetto 189

Cell. 340 427 2905

email: famicover@cidas.coop

mediazioneculturale@comune.ra.it

**Note:** Tutti i progetti FAMI sono sottoposti ad una rendicontazione molto precisa e stringente che consiste nel produrre su diretta richiesta Ministeriale evidenze oggettive del lavoro svolto, poiché finanziato a Enti del Terzo Settore con fondi pubblici europei). Nel caso specifico del FAMI Cover, il target principale di progetto sono tutti gli operatori dei settori pubblici e privati di qualsiasi ambito (educativo, sociale, sanitario, ecc...) che a vario titolo hanno a che fare con i minori. In seconda battuta i minori stranieri stessi. Per il laboratorio che andremo a realizzare, raccoglieremo quindi le anagrafiche compilate dei docenti presenti in classe durante lo svolgimento del laboratorio stesso (una volta soltanto per ogni singolo docente). Tale anagrafica contiene, tra gli altri, alcuni dati sensibili quali: luogo e data di nascita, codice fiscale del docente.

Oltre a ciò chiediamo alla scuola di sottoscrivere un accordo in cui si attesti l'attivazione del progetto alla firma del preside o della segreteria.

## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSESENSE

### 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 abbinabili all'attività *Leggere adolescente*.

**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**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

Silvia Travaglini

Via Baccarini, 3 Ravenna

Tel. 0544 482120

Email: stravaglini@classense.ra.it

**Note:** Le prenotazioni si effettuano esclusivamente via mail e si accettano solo fino al 15 ottobre 2022. Le attività si svolgono in biblioteca Holden da martedì a venerdì (dalle 9.00 alle 13.00), a partire da dicembre fino

a maggio. Hanno la durata di circa 1 ora per classe, salvo diversi accordi e sono abbinabili agli incontri "Leggere adolescente".

### VERO O FALSO? LABORATORIO SULLE FAKE NEWS

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Riflessione teorica e attività pratica sul tema delle fake news

**Obiettivi:** Rendere gli studenti e le studentesse più consapevoli riguardo il fenomeno delle fake news e dar loro degli strumenti per iniziare a orientarsi in modo autonomo all'interno del mondo dell'informazione online

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prevede una prima parte di riflessione teorica in cui si discute assieme a studenti e studentesse sulla definizione di fake news e sulle caratteristiche di tale fenomeno. Segue una parte pratica in cui i destinatari e le destinatarie saranno divisi in gruppi e dovranno capire se alcune notizie online loro sottoposte sono vere o meno, sulla base della riflessione fatta in precedenza. Per motivi organizzativi è previsto un numero predeterminato di incontri (massimo 16 classi) e pertanto si procederà a soddisfare le richieste in base alla data di iscrizione.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore a gruppo classe (8:30-10:30 oppure 11:00-13:00). Gli incontri verranno calendarizzati a partire dal 15 ottobre 2022 fino a maggio 2023, esclusivamente il giovedì mattina, sempre per motivi organizzativi.

**Risorse impiegate:** Bibliotecari e bibliote-

carie dipendenti della Biblioteca Classense  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Giulia Chiechio*

Via Baccarini, 3 Ravenna

Tel. 0544 482144

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

**Note:** Le prenotazioni si effettuano solo via mail e si accettano fino al 15 ottobre 2022 (i

primi due incontri verranno calendarizzati dalla settimana successiva).  
Per motivi logistici, l'incontro verrà tenuto solo in biblioteca Holden.  
Al momento dell'iscrizione al laboratorio si richiederà ai docenti di iscrivere gli studenti alla biblioteca Holden e verrà inviata una scheda al docente per avere informazioni più specifiche sul gruppo classe.  
Dopo il laboratorio sarà inviato ai docenti un questionario per rilevare le opinioni sul laboratorio stesso.

EDUCARE ALLE DIFFERENZE

## LINEA ROSA

## DIVERSIFICHIAMO I RUOLI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il laboratorio ha lo scopo di aiutare i bambini a riflettere sugli stereotipi di genere, in particolare relativamente ai ruoli di genere nel contesto familiare, così da maturare un pensiero critico sul tema. L'attività consiste nell'utilizzare letture sul tema, cui poi i bambini vengono invitati a fare un elaborato (es. disegno) in cui si immaginano nei panni dell'altro sesso intenti a svolgere un determinato compito familiare.

**Obiettivi:** • prendere consapevolezza degli stereotipi di genere; • promuovere una visione paritaria dei ruoli in famiglia, dove ogni membro può esprimere le proprie attitudini senza temere il giudizio; • riflettere su ciò che concretamente si può fare per abbattere le discriminazioni di genere; • sviluppare il senso civico e la capacità di pensiero critico.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio di gruppo o in piccolo gruppo, dibattito, relazione di esperienze personali, elaborazione di materiale ad uso personale.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri da 1 ora e 30' ciascuno.

**Risorse impiegate:** Operatrice del CAV Linea Rosa

**Costo:** 240 euro

## EDUCHIAMO CON UN FIORE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** 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 concreto e fruibile ai bambini.

**Obiettivi:** • riflettere sulle modalità più utili per risolvere i conflitti; • sviluppare la capacità di pensiero critico; • 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:** Lettura di una storia inventata, dove i protagonisti sono due fiori, in cui si affrontano i temi del conflitto, stereotipi di genere, riconoscimento e gestione delle emozioni. Viene condotto un dibattito per riflettere insieme sui temi trattati e poi viene costruito un cartellone con gli strumenti che i bambini hanno raccolto per poter gestire la rabbia e risolvere i conflitti. I bambini dovranno inventare il finale della storia (come risolvere il conflitto tra il fiore maschio e il fiore femmina), rappresentandolo con un fumetto o una descrizione scritta.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri di 1 ora e 30' ciascuno.

**Risorse impiegate:** Operatrici CAV Linea Rosa

**Costo:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuola/classi interessate

## ImPARI A SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il laboratorio si svolge con dibattiti e casi pratici, in cui si vuole maturare una definizione e confronto con gli studenti/studentesse attraverso un lavoro interattivo relativamente agli scenari basati sul bullismo di genere a scuola, identificare quali comportamenti rientrano nel bullismo di genere, riconoscerne l'impatto sugli altri.

**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.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 incontri con 2 classi accorpate di 2 ore ciascuno.

**Risorse impiegate:** Operatrice CAV Linea Rosa

**Costo:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuola/classi interessate

**Soggetto proponente:**

Linea Rosa ODV Centro antiviolenza

**Referente / contatti:**

Elena Balsamini

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.

## "NEL PAESE DELLE PULCETTE SI NASCE COME SI NASCE UNO DIVERSO DALL'ALTRO. NON POSSIAMO FARCI NIENTE. SOLO LE PULCETTE NON LO SANNO"

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Tema accoglienza della diversità, valorizzazione ludica dell'unicità. Lettura animata con piccolo laboratorio di micro falegnameria ludica per la realizzazione da parte di ogni bambino di un piccolo manufatto ludico. La lettura è del testo "Nel paese delle pulcette" di Beatrice Alemagne. Si comincia in cerchio con il "materasso" al centro con la pulcetta grassa e inizia la lettura (fino a quando la pulcetta bianca e grassa va ad aprire la porta). Costruiamo ognuno la propria pulcetta! come saranno fatte? Prima di tutto la levighiamo un po' per prepararla alla festa; Mettiamo antenne, braccia e gambe (scovolini, per semplificare l'attività); decoriamo aggiungendo Mani, Piedi e Occhi, e decorazioni libere (occhi adesivi, perle di legno, pennarelli e pastelli). In cerchio finiamo la lettura ognuno facendo saltellare le proprie pulcette, uniche e colorate.

**Obiettivi:** • giocare l'unicità e diversità di ciascuno, ascolto, manualità fine, rispetto delle creazioni di ciascuno, atteggiamento ludico. • scoperta materica (legno e carta vetrata) • manualità fine (infilare gli scovolini nei fori, nelle perle di legno, per decorare)

**Contenuti e organizzazione:** l'attività vuole essere stupore, semplicità e divertimento ludico, realizzando un oggetto con materiali poveri o di scarto, che possa essere sempre unico e bello per questo.

**INTRODUZIONE** con lettura animata: 5 minuti. Setting in cerchio con una coperta al centro con sopra una pulcetta bianca. Prima parte della lettura.

**ESPERIENZA PRATICA**

15 minuti: sempre in cerchio. distribuzione

corpo, e carta vetrata (le pulcette si fanno belle per la festa)

30 minuti: decorazione: scovolini, occhietti, perle di legno, disponibilità di pennarelli.

**CONCLUSIONE**

10 minuti: conclusione lettura animata (durante la lettura le maestre passano a mettere il filo elastico ad ogni pulcetta)

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo. Ultimo anno di materna e primo anno di scuola Primaria.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** in aula un incontro da 1 ora e mezza - 2 ore.

**Risorse impiegate:** operatrice esperta di sostenibilità ambientale e di animazione didattica, materiali poveri e di recupero per la realizzazione del manufatto ludico.

**Costo:** 250 euro

**Soggetto proponente:**

Villaggio globale società cooperativa, area innovazione sociale

**Referente / contatti:**

Roberta Vitali

Via Venezia 26 - Ravenna

Cell. 320 2213954

Email: rvitali@villaggioglobale.ra.it

**Note:** Villaggio Globale progetta e gestisce servizi di innovazione sociale, in collaborazione con Enti Locali, terzo settore, aziende e cittadinanza attiva, nell'ambito dei servizi sociali, dell'amministrazione condivisa, della comunicazione e formazione.

Ha una esperienza ventennale e lavora attualmente nelle province di Ravenna, Bologna, Forlì-Cesena e Rimini, pur mantenendo la maggior parte delle sue attività a Ravenna. Dispone di una rete di collaborazioni molto ampia, che le permette di confrontarsi con progetti di tutto il territorio nazionale e di formarsi grazie ad un continuo scambio di pratiche.

## 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 mucoso? 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'incon-

tro 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 e primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

**Soggetto proponente:**

Teatro del Drago

**Referente / contatti:**

Dott.ssa Sarah Maria Bonomi

Via Venezia 26 - 4812 Ravenna

Cell. 3403109780 - 392664211

Email: compagnia@teatrodeldrago.it

**Note:** La Famiglia d'arte Monticelli, da cui nasce la compagnia Teatro del Drago, è attiva nell'ambito del teatro di figura da cinque generazioni e detiene un patrimonio prezioso e vastissimo di conoscenze tecniche e artistiche. Inoltre l'esperienza della Compagnia si è ulteriormente ampliata negli ultimi due anni avendo esteso la propria ricerca al settore digitale e avendo sperimentato numerosi laboratori e eventi online, maturando così una grande consapevolezza sulle potenzialità degli strumenti didattici e espressivi digitali. La

compenetrazione di tali diverse conoscenze, l'unione di tradizione e innovazione, ha portato alla creazione di percorsi laboratoriali innovativi e appositamente pensati

per affrontare i problemi e le peculiarità dell'epoca contemporanea anche in caso di limitazioni necessarie imposte dalle norme sanitarie vigenti.

TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

## I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

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

**Attività:** in presenza / online

**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 su altri. Un laboratorio teatrale come occasione qualificante per capire, che tutti hanno difficoltà e dolori nella vita e che fondamentalmente si può scegliere di non essere soli. Anche questo è teatro.

**Obiettivi:** • Sviluppare le capacità espressive e comunicative; • Apprendere delle basi di recitazione; • comprendere e analizzare 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;

- farli riflettere su tematiche quali la discriminazione, l'emarginazione e il bullismo, e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali;
- restituire il risultato del percorso alle famiglie, ai compagni di scuola e alle insegnanti, attraverso una performance finale.

**Contenuti e organizzazione:** 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:** anno 2022

**Risorse impiegate:** Il progetto è in compartecipazione con l'Associazione Amici della Capit **Gratuito**

### LA POESIA DEL DIVERSO

**Attività:** in presenza / online

**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 comunicare 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 riportarle senza paura, sentendosi protetti da un "gioco-ruolo". 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 coi 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.

**Obiettivi:** • Conoscere il nostro territorio e la sua ricchezza in habitat; • approcciarsi alla scrittura in maniera innovativa; • sperimentare la voglia di mettersi in gioco e di comunicare le proprie conoscenze ai ragazzi della propria generazione; • apprendere le caratteristiche dell'ecosistema marino-costiero; • usare in modo appropriato i concetti di biodiversità, habitat e riconoscerne i valori di peculiarità e di funzionalità; • indurre al rispetto per l'ambiente nelle componenti da cui dipende la sua qualità e funzionalità; • instaurare un rapporto interattivo con la cittadinanza e con gli esperti del settore; • far giungere gli studenti all'acquisizione di contenuti complessi e nel contempo allo sviluppo di capacità che permettano loro 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.

**Contenuti e organizzazione:** 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 febbraio a dicembre

**Risorse impiegate:** Progetto è in compartecipazione con l'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 un 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 n. 6 incontri in classe, rivolti agli studenti, e n. 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 via Maggiore). E' previsto anche un incontro per gli Insegnanti ed uno per i genitori.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** Il progetto è in partecipazione con l'Associazione Dalla parte dei Minori

**Gratuito**

## PAURA - SILENZIO - CORAGGIO: TRACCE DI ANIME GIUSTE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Si tratta di un *Reading letterario*, fruibile anche da remoto, che affronterà diverse tematiche, come si evince dal titolo dato al progetto, e momenti diversi, che hanno caratterizzato le fasi di una lotta all'orrore di uno dei momenti più bui della nostra storia. Diversi punti di vista: racconti di genitori e figli, di persone che hanno sacrificato la loro vita per mantenere viva la memoria, di Giusti che sono andati controcorrente e hanno scelto il bene, di giovani d'oggi di fronte a testimoni del passato. Ogni traccia è una storia di paura e coraggio che porta ad una riflessione per la collettività sull'arbitrio dell'uomo: scegliere quale sentiero intraprendere tra il bene e il male. L'Olocausto ha tracciato una linea divisoria, da una parte gli accecati, dall'altra gli illuminati. Un messaggio per gli studenti che sia d'insegnamento, di empatia, tenacia, resilienza, gentilezza e, soprattutto, di stimolo ad ascoltarsi nel

profondo senza condizionamenti, prendendo ad esempio personaggi, più o meno conosciuti, che hanno compiuto atti di eroismo in un momento di smarrimento.

**Obiettivi:** • Affrontare, attraverso il linguaggio teatrale e letterario, il tema della Shoah • Far conoscere aspetti della storia di cui poco si parla • Discutere in classe sul significato della parola "giusto" • Far riflettere gli studenti che per essere giusti non serve essere grandi eroi • Far capire che si può sempre scegliere da che parte stare, sapere capire ciò che è il bene e ciò che è il male • Far riflettere sul fatto che spesso certe scelte implicano avere coraggio, e a volte la paura non ci fa agire correttamente

**Contenuti e organizzazione:** Si prevede un *Reading letterario* per ogni classe coinvolta (massimo tre)

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno 2022

**Risorse impiegate:** Il Progetto è in partecipazione con l'Associazione Amici della Capit

**Gratuito**

## LA STORIA, LA MEMORIA

**Attività:** in presenza / online

**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; • pro-

muovere 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:** Incontri della durata di due ore ciascuno in orario scolastico con l'ausilio di mezzi audiovisivi.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado - Riservato in via prioritaria alle scuole dell'area Ravenna Sud (Ufficio decentrato Via Berlinguer)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** settembre - novembre 2022

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

**Gratuito**

## EDUCARE AI DIRITTI UMANI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi/e al tema del rispetto dei diritti umani, fondamentale per la formazione e la crescita di ogni essere umano, di ogni persona, attraverso tecniche del teatro di figura, quali marionette, burattini, ombre, e tramite l'experiential learning. Queste tecniche servono a rendere più incisivo l'approccio teorico insegnato dal Consiglio d'Europa e dal principale manuale di riferimento, il Compass perché permettono di creare rappresentazioni e simulazioni. Durante il percorso formativo verranno affrontati temi e argomenti quali la discriminazione, la partecipazione, la democrazia. Gli incontri previsti per le classi verranno condotti da esperti, formati presso la Direzione Generale Gioventù e Sport del Consiglio d'Europa, in modalità in presenza o in alternativa da remoto, con didattica a distanza,

secondo le esigenze scolastiche.

**Obiettivi:** Far riflettere i ragazzi/e 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 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, condotti da esperti tutor, formati presso la Direzione Generale Gioventù e Sport del Consiglio d'Europa, in modalità in presenza, qualora possibile, o con didattica a distanza, secondo le richieste della scuola.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** progetto realizzato in partecipazione con l'Associazione La casa delle Marionette - Teatro del Drago

**Gratuito**

## MAFIE AL NORD, NON SIAMO IMMUNI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Nel 1982 Antonio Dragone giunse in Emilia Romagna, 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 Aracri al Nord, e a 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'e-



spressione 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 vita; stimolare la comunicazione e la cooperazione; far riflettere su tematiche importanti, come la piaga della mafia, e affrontarla avvalendosi anche delle capacità e predisposizioni personali; prendere coscienza che solo attraverso una corretta informazione e con la conoscenza approfondita di certe tematiche si può osteggiare la mafia.

**Contenuti e organizzazione:** rappresentazione teatrale riservata alle scuole

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Il progetto è riservato alle scuole dell'area Darsena (Ufficio Decentrato Via Aquileia)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Culturale Lady Godiva Teatro

**Gratuito**

## IL RICORDO SPEZZATO. SPETTACOLO TEATRALE 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 istriano-dalmata di origini italiane e si verificano una serie di violenze a 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, protezione altrove, in Italia. Alcuni italiani li accolsero con estrema generosità, come accadde nel ravennate.

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo teatrale "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 presso Marina di Ravenna, e si ricollega alla giornata nazionale del ricordo delle vittime delle foibe, che ricorre ogni anno il 10 febbraio.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Progetto riservato alle scuole dell'area territoriale del Mare

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione La casa delle Marionette

**Gratuito**

## DANZEDUCATIVA

**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:** Le attività si articoleranno in un doppio percorso: IL SESTO SENSO

Percorso in cui la Danzeducativa trova supporto nella disciplina somatica BMC (Body Mind Centering) per offrire ai bambini/e una esperienza riflessiva sui sensi, di cui il movimento è quello legato alla propriocezione, all'esserci, alla coscienza del proprio fare.

IL VIAGGIO SONO IO

Si affronterà attraverso il corpo il tema della traccia, del percorso e delle possibili dinamiche di movimento nell'incedere, sostenuto anche da immaginari di terre diverse o città all'interno delle quali addentrarsi. Sarà inclusa anche una sezione di lavoro rispetto all'incontro: al modo in cui "Vado verso", "Vado via" dall'altro, da un/a compagno/a, o in relazione ad un oggetto o un luogo.

**Destinatari:** scuola primaria 1° ciclo. Il progetto è riservato alle scuole dell'area territoriale S. Alberto (Ufficio decentrato di S. Alberto)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'associazione Asd IRIS Teatrodanza.

**Gratuito**

## SPORTELLI 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 individuali, 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 - Progetto riservato alle scuole dell'area territoriale di Castiglione di Ravenna

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da settembre a dicembre 2022

**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 ri-



spetto delle persone ed il confronto di opinioni che appartengono all'uomo in quanto tale, e, in una società multi-etnica 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 dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado - Progetto riservato alle scuole dell'area territoriale di Castiglione di Ravenna

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** aprile 2023

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

**Gratuito**

## LIBERE E SOVRANE, LE DONNE CHE HANNO FATTO LA COSTITUZIONE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Partendo dalla lettura del libro Libere e Sovrane si intendono svolgere attività laboratoriali in modalità flipped

classroom e cooperative learning, realizzare elaborati grafico pittorici. Il libro è dedicato alle 21 donne "libere e sovrane" che per prime nella storia d'Italia intervennero nelle decisioni politiche sul futuro del paese. Insieme contribuirono con slancio ed energia a scrivere la nostra Costituzione e a renderla anche la Costituzione delle donne. L'albo raccoglie le biografie delle ventuno Madri costituenti, che assieme ai più celebri Padri hanno scritto la Costituzione. A ciascuno di noi queste donne consegnano un pezzo della loro storia e ci invitano a proseguire il lavoro che hanno iniziato

**Obiettivi:** • educare alla cittadinanza attiva, consapevole, responsabile, democratica che rafforzi negli alunni e nelle alunne il rispetto di se stessi e degli altri • educare alla conoscenza critica e approfondita della realtà socio politica contemporanea • educare al rispetto per l'ambiente e al senso di appartenenza ad una comunità • far conoscere il contenuto fondamentale garantito dalle Donne fin dalla nascita della Repubblica Italiana, sul fronte dei diritti civili, della stesura della Costituzione e per il riconoscimento di una sostanziale parità di genere tanto nelle istituzioni, quanto in famiglia e sul lavoro

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede due ore per la lettura in classe del libro "Libere e Sovrane", quattro ore per la realizzazione degli elaborati grafico - pittorici, svolgimento di attività laboratoriali in modalità flipped classroom e cooperative learning. Al termine del percorso è previsto l'incontro con le volontarie della Casa delle Donne in presenza a scuola in un luogo condiviso fra le due scuole primarie della durata di circa 1,30 ore

**Destinatari:** scuole primarie - Progetto rivolto a alunni/e dei plessi delle scuole primarie Burioli e Castiglione di Ravenna

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da ottobre a dicembre 2022

**Risorse impiegate:** Compartecipazione con la Casa delle Donne di Ravenna

**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 - Progetto rivolto alle scuole dell'area territoriale di Roncalcei.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** novembre 2022

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

**Gratuito**

## GIORNO DELLA MEMORIA

**Attività:** in presenza

**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 subi-

to 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

**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

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo - Progetto rivolto agli studenti della scuola primaria Martiri del Montone

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/23

**Risorse impiegate:** esperta locale

**Gratuito**

## I GIUSTI E LA SCELTA DEL BENE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Attraverso la conoscenza del significato del termine "giusto" (dalle Sacre Scritture a oggi), i bambini imparano una triste pagina della storia del novecento, resa meno drammatica dalle scelte di alcuni che ebbero il coraggio di non voltarsi dall'altra parte; comprendono l'importanza di essere

comunità, nell'accezione più nobile del termine. Riflettono sul sentirsi solidali, non solo a parole, ma nell'agire quotidiano.

**Obiettivi:** • celebrare la Giornata europea dei Giusti (6 marzo – istituita il 7 dicembre 2017);

• analizzare i fenomeni del passato per imparare a riconoscere e a decodificare nel presente i segni della storia; • stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia; • diffondere le storie e il messaggio di quanti si sono battuti in difesa dei diritti e della dignità umana durante tutti i crimini della Storia

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

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo - Progetto rivolto agli studenti della scuola primaria Martiri del Montone

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/23

**Risorse impiegate:** esperta locale  
**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 online 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 - progetto aperto alle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale  
**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/23

**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, interventi teatrali

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Progetto aperto alle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/23

**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.

A fronte di una vita sempre più connessa alla Rete, con enormi potenzialità ma anche notevoli rischi per la salute e la sicurezza delle generazioni più giovani, le varie agenzie educative hanno la necessità di costruire tra di loro una rete sinergica, per offrire un modello coerente di educazione all'esperienza attraverso lo schermo, portando allo sviluppo di un senso civico digitale di responsabilità.

**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 online.  
**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 - Progetto aperto alle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/23

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Psiche Digitale

**Gratuito**

## PERCORSI DELLA MEMORIA 1940-1945.

### La storia, i luoghi e i non luoghi

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto propone un itinerario dei luoghi della Resistenza della Romagna, in particolare di Ravenna: quelli ancora celebrati così come i "non luoghi", ossia quelli dimenticati, perché considerati minori. Si tratta di individuare un itinerario della memoria che si alimenti dell'ambiente naturale e del contesto urbano nel quale sono avvenuti i fatti salienti della Resistenza e dell'occupazione nazi-fascista nella nostra regione. L'obiettivo finale delle attività proposte è l'elaborazione di una "guida" dei luoghi salienti della Resistenza della Romagna, come se idealmente ci si volgesse ad un visitatore, italiano e straniero. La "guida" verrà presentata alla Sezione Luigi Fuschini, la quale intende concretizzarla e renderla fruibile ad un pubblico più vasto, sia in formato digitale che cartaceo. In tal modo i ragazzi/e, che hanno partecipato al progetto, vedranno realizzate le loro idee e ne potranno constatare l'efficacia sotto il profilo espositivo e comunicativo.

**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; • trasmettere agli adolescenti la storia e la forza evocativa della Resistenza; • focalizzare l'attenzione degli studenti sul rapporto fra Resistenza e Costituzione • 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; • stimolare una riflessione individuale e collettiva che crei consapevolezza sui temi della libertà, della pace, dei diritti umani.

**Contenuti e organizzazione:** **1.** Inquadramento generale della Resistenza in Italia e in Romagna La ricerca storiografica dovrà essere finalizzata ad una proposta progettuale, che non dia per scontato la conoscenza storica della seconda guerra mondiale, della lotta italiana di liberazione tra il 1943 e il 1945, e più generale della storia italiana ed europea. **2.** I luoghi e i non luoghi della Memoria. Poiché non si potrà elaborare una mappa di tutti i luoghi della Resistenza della Romagna, si chiede di selezionare i luoghi ritenuti più significativi, non soltanto per importanza ma anche perché inquadrabili in un percorso coerente sotto il profilo storico e per quanto riguarda la comunanza di ideali e la condizione delle donne e degli uomini coinvolti, nonché per i tratti simili o differenti del contesto esterno. **3.** La visita ai luoghi La scuola dovrà poi completare la ricerca storica con una visita ad un luogo della Memoria, indicando i motivi della scelta, riportando una breve descrizione (corredata anche con foto)

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Progetto aperto alle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale

**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

## TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

### LE CASE DEL POPOLO DELLA ROMAGNA /RAVENNA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Attraverso degli 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. 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, Franco Angeli, 2020 e al volume "Idee in circolo - Rassegna di fonti documentarie e fotografiche sulle case del popolo in Romagna" a cura di Tito Menzani, HomeLess Book, 2021, anche in PDF a [www.casedelpopolo.it](http://www.casedelpopolo.it)

**Obiettivi:** • Stimolare lo studio attraverso la ricerca storica, avvicinando lo studio alla pratica della ricerca Motivare lo studio della storia • Stimolare la partecipazione e l'appartenenza alla propria comunità attraverso lo studio della storia. • Arricchire la conoscenza del territorio e

della sua storia fino ad arricchire la propria stessa storia.

**Contenuti e organizzazione:** A <http://casedelpopolo.it/itinerari-didattici/> è possibile scaricare il documento quadro "Case del Popolo in Romagna: proposte per itinerari didattici". Allo stesso indirizzo sono presenti proposte di itinerario didattico, con indicazioni di fonti, documenti e bibliografia, relative al Teatro Sociale di Piangipane, alla Casa del Popolo Guerrini di Ravenna, la Casa del Popolo di Faenza, la Casa del Popolo di Voltana, le Case del Popolo di Villanova di Bagnacavallo. Inoltre trovate un itinerario didattico sull'esperienza del Nobel Dario Fo, che avviò il suo nuovo teatro nelle Case del Popolo romagnole, ed uno su "Donne e Case del Popolo". Resocontate anche alcune esperienze già attuate. Vi è la disponibilità dell'associazione 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:** Sì

**Tempistica e durata:** Da concordare, e comunque in base alle esigenze della classe e dell'insegnante

**Risorse impiegate:** Connessione internet, pc/tablet disponibili a scuola.

**Gratuito**

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

**Soggetto proponente:**

Circolo Cooperatori APS - Associazione culturale

**Referente / contatti:**

*Antonella Ravaioli*

Cell. 338 8392210

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

**TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ****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 sono rappresentate e paragonarle a quelle odierne con i mezzi meccanici che si sono evoluti assieme al paesaggio. Nel contempo far vedere come era la città di Ravenna, le vie e le piazze che hanno mutato il loro aspetto

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** A richiesta

**Risorse impiegate:** Le immagini del Fondo fotografico

**Gratuito**

**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:** Far conoscere la città ai ragazzi, con le strade, le piazze, le porte cittadine, i giardini e i monumenti. 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. In giro per il quartiere attorno alla scuola o nel centro di Ravenna alla ricerca degli angoli più particolari della città e degli scorci suggestivi e sconosciuti. Ci aiuterà la pubblicazione Odo nomi far festa da cui prenderemo spunto.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** a richiesta

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

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Archivio storico comunale - Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Claudia Foschini*

Via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482145

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

**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 1943-1948 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'emotività 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

**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 2 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 EMILIA-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



## LA SCUOLA TRA IDENTITÀ STORICA E FUTURO

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 della storia delle donne dal dopoguerra ad oggi: la mobilitazione su temi cruciali quali il diritto al lavoro, la maternità come valore sociale, i diritti dell'infanzia, la cittadinanza, l'autodeterminazione e la violenza di genere. Migliaia di documenti, ordinati dal 1944 ad oggi; oltre 600 manifesti; 3.000 fotografie; un patrimonio ora accessibile per consultazioni e ricerche.

**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 documentazione conservata nell'Archivio storico dell'Udi, fra cui si segnala anche la collezione di Noi donne dal 1944/45. • Approfondire la conoscenza della storia del movimento delle donne nel nostro territorio. • Conoscere struttura, modalità e fruizione di un archivio storico.

**Contenuti e organizzazione:** Visita guidata all'Archivio storico dell'Udi, situato a Ravenna nei locali della 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 dei documenti originali e delle fotografie, la possibilità di stampa. Orari di apertura, anche per contatto tele-

fonico di Udi Ravenna: martedì, mercoledì, giovedì 9.00-12.00; giovedì 15.00-18.00

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** Attiviste, ricercatrici e storiche dell'Udi di Ravenna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

UDI di Ravenna

**Referente / contatti:**

*Lia Randi*

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.

## DIRITTO AL GIOCO

## DIFFERENZE IN GIOCO

**Attività:** in presenza / online.

**Breve descrizione:** A Ravenna abbiamo una nuova area giochi inclusiva presso il giardino Ipazia, vicino la piscina comunale, con un design innovativo che facilita il gioco con tutti. 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 del Diritto al gioco, ha progettato e realizzato un luogo per giocare 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 la 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 a.C.), 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 compagni/e di banco. La Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza in questo senso è una bussola di orientamento efficace.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo, disponibilità per massimo 4 classi

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** rete di supporto al progetto fornita da referenti e operatori di diverse associazioni

**Gratuito**

## GIOCARE È UNA COSA SERIA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** In collaborazione con il Comune e la Regione (progetto con Cittadini) 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, nonché Toyboxes, ovvero kit di materiali tra loro da assemblare. Queste cartoline sono diventate opportunità che hanno stimolato sia la manualità creativa ed inventiva dei bambini/e, portandoli a generare giocattoli che, per certi aspetti, superano quanto illustrato nelle cartoline, nonché sviluppare lo scambio e condivisione tra le classi coinvolte con supporti alla comunicazione, e protagonismo ideativo ed operativo dei partecipanti verso la progettazione e stampa di nuove cartoline. L'attività si muoverà sullo sfondo della promozione dei diritti secondo la Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza, a partire dal Diritto al gioco, in cui non mancherà l'invito a generare giochi con quanto si è realizzato con le proprie mani.

**Obiettivi:** • Realizzare manufatti ludici ricorrendo a vari materiali e di recupero, con l'invito ad usare semplici strumenti per incollare, forare, tagliare, limare, avvitare. • Operare sulle competenze più analitico razionali • Operare sulle competenze trasversali inerenti lo scambio, socializzazio-

ne e comunicazione

**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 realizzato in classe. L'orientamento potrà avere un carattere più curricolare nell'osservare denominare descrivere azioni, caratteristiche qualità di materiali ed oggetti, a cogliere funzioni e dettagli; prevedere, immaginare, ordinare in successione operazioni di manualità fine, in un processo; leggere e comporre schede con testi ed immagini, per elaborare e condividere informazioni utili che orientano la manualità fine; riferire in modo comprensibile, ricco di dettagli, con proprietà di linguaggio, assimilando nuovi vocaboli, l'esperienza di costruzione del giocattolo; rappresentando con simboli e disegno, usando unità di misura, figure geometriche, angoli, le fasi di costruzione del giocattolo... oppure più critico creativo. In questo caso l'attività si fonda sul confronto e temi bipolari, domande aperte.

**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:** Operatori e operatrici con esperienza e sensibilità verso la condizione dell'infanzia

**Gratuito**

## LITIGARE STANCA - EDUCARE ALLA PACE CON GLI STRUMENTI DELL'ANIMAZIONE LUDICA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Decadi fa, David McKee, autore affermato e noto per le sue brevi storie illustrate su Elmer l'elefante multicolorato, esordì con una prima storia che ancora pochi conoscono, e che solo di recente è stata tradotta in italiano, rac-

contando di "tribù di elefanti" per niente avvezzi alla diversità.

L'approccio al problema della pace nelle relazioni interpersonali, nel micro come nel macro, sembra più "abitabile" quando lo si riconduce ad un "problema di altri", e anche sembra che si ritorni a riproporre la stessa questione: perché non si impara dal passato?

Certo, la chiave di volta ed il tesoro prezioso da scoprire, ciò che più di altri concorre a destrutturare l'escalation della violenza, quella in cui è chiamato il ruolo dell'adulto educatore, resta nel facilitare il confronto tra le intime - coraggiose giungerei - esperienze che si rivelano nella formula "a partire da sé", e delle possibilità che si dischiudono ricorrendo all'empatia. E questo, come il giocare, non lo si può imporre.

**Obiettivi:** Conoscere più intimamente temi quali inclusione esclusione, diversità somiglianza, pregiudizio • Sperimentare vie alternative alla violenza che hanno come obiettivo il generare e non il distruggere • Farsi portatori di messaggi e gesti di pace in un'ottica di cittadinanza attiva

**Contenuti e organizzazione:** Nel piccolo, vicino, quotidiano contesto delle relazioni con i compagni di banco, affrontare il tema del litigio potrebbe essere più fruttuoso se lo si approccia in modo indiretto, metaforicamente, nonché parlando prima degli altri per poi arrivare a parlare di se stessi e di se stesse. Le attività del laboratorio prendono in considerazione diversificate modalità di interazione: dal racconto di una storia a quella di tante storie tradotte in piccolo teatro, in cui ritrovare questioni personali; i piccoli gruppi di lavoro di ideazione e confronto che confluiscono in plenarie di condivisione; la storia illustrata che si fa manufatto auto-costruito, a cui aggiungere personali interventi; della partecipazione attiva nella ricerca di molteplici risposte imparando a so-stare nel problema; di un'analisi cognitiva della differenza tra probabile e desiderabile, nonché di

come avvicinare le due "traiettorie".

**Destinatari:** scuole primarie, 2 classi del primo ciclo e 2 classi del 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** ogni laboratorio ha una lunghezza di 4 incontri, da 90 ad un massimo di 120 minuti ciascuno

**Risorse impiegate:** operatori di una rete di associazioni locali

**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@lucertolaludens.it

## DIRITTO AL GIOCO

### TUTTINGIOCO 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 potrà essere 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 2023. 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 infanzia (classi II, III e IV), primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il laboratorio si articola in 7 incontri di 1 ora. Un incontro di 1 ora precedente al laboratorio ed un secondo al termine con gli insegnanti. Inoltre sarà richiesto una attività interdidattica tra

gli incontri coadiuvati tra l'educatore ludico e gli insegnanti

**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:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

### SI PARTE CON TUTTINGIOCO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il laboratorio si articola in 5 incontri coadiuvati da 1 educatore ludico e prevede la realizzazione di un prototipo di un gioco da tavolo originale, realizzato dalla classe. Inoltre potrà essere sarà prodotto un regolamento in lingua inglese ed in Comunicazione Aumentativa Alternativa.

**Obiettivi:** Il percorso è predisposto affinché si utilizzi uno strumento innovativo che aiuti le bambine ed i bambini a entrare nelle dinamiche scolastiche con un approccio educativo-ludico e 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 2023. 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. Può essere previsto un percorso di continuità con le ultime classi di bambine e bambini frequentanti l'ultimo anno della scuola dell'infanzia.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** il laboratorio si articola in 5 incontri di 1h. Un incontro di 1 h precedente al laboratorio ed un secondo al termine con gli insegnanti. Inoltre potrà richiesto una attività interdidattica tra gli incontri coadiuvati tra l'educatore ludico e gli insegnanti.

**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:** 250,00 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, progettarne 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, scuole primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il laboratorio si arti-

cola in 5 incontri di 1h. Un incontro precedente al laboratorio ed un secondo al termine con gli insegnanti. Inoltre potrà richiesto una attività interdidattica tra gli incontri coadiuvati tra l'educatore ludico e gli insegnanti.

**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:** 250,00 euro

**Soggetto proponente:**

Coop. La Pieve

**Referente / contatti:**

Christian Rivalta

Via Don Carlo Sale 7 – Ravenna

Cell. 342 6059424

Email: progetti.innovativi@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.

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



# Indice

## IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

Il Planetario .....	pag. 82
Il Museo NatuRa .....	» 89

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

Centro Gioco Natura Creatività "La Lucertola" .....	» 100
Cubo Magico Bevanella - I progetti .....	» 102
I progetti scientifici del Decentramento del Comune di Ravenna .....	» 106
Conchigliamo! Alla scoperta dei tesori del mare .....	» 109
Teatro del Drago - Museo la Casa delle Marionette:	
• Robocchi-Laboratorio di teatro di figura e riciclo creativo .....	» 110
• EcoMonsters Puppet Show - spettacolo con le marionette .....	» 110
• Il mare blu .....	» 111
Multicentro CEAS del Comune di Ravenna - progetti di educazione ambientale .....	» 112
Eniscuola e Multicentro CEAS - Teatro scientifico .....	» 115
Centro culturale e ricreativo RicareAzioni - i progetti .....	» 116
UNIBO Dipartimento Beni Culturali - Occhio al rischio!	
Un percorso educativo per giovani cittadini .....	» 120
Together Ass.ne Tozzi Green - HUMUS, noi e la terra .....	» 121
Gruppo Hera - La Grande Macchina del Mondo .....	» 122
Atlantide - Terre, acque e consumo consapevole .....	» 131
Fatabutega - I progetti .....	» 136
CESTHA Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat - I progetti .....	» 139

## SPORT SALUTE E BENESSERE PER TUTT\*

Avis Ravenna - il valore del dono del sangue, la solidarietà del volontariato e corretto stile di vita .....	pag. 142
Il Sorriso di Giada:	
• Un sorriso in barca a vela .....	» 143
• Creiamo il mondo con la fantasia .....	» 143
FIAB Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta:	
• Accompagnamoli in Bicibus .....	» 144
• La bici per il codice della strada: "imparo le regole" .....	» 144
• Vado in bici sicuro perchè la conosco .....	» 144
• La bici che vorrei .....	» 145
Clippete Cloppete - Progetti di Pet Therapy .....	» 146
Marinando sbarca a scuola .....	» 148

**Ass.ne ARUNA Arte Uomo Natura:**

- Viaggio dall'Io al Noi con Hundertwasser ..... » 148
- Qui dentro, alla ricerca di semi di felicità ..... » 150

**Ufficio Diritto allo Studio del Comune di Ravenna:**

- Stili di vita e buone abitudini alimentari ..... » 151

**Ufficio Politiche Europee del Comune di Ravenna:**

- PROPACT – Promozione dell'attività fisica attraverso  
gli sport tradizionali europei ..... » 152

**BIBLIOSCIENZE****Istituzione Biblioteca Classense:**

- Biblioscienze: percorsi di divulgazione scientifica a scuola ..... » 154
- Giornata STEM - L'ispirazione non ha genere ..... » 154

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 luogo e l'altro e gli orari di partenza ed arrivo di 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@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

## 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 rappresentazione. 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 partecipata 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. Ponte 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 fosatone, 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 Nautilo 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 conoscen-

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 progetti di

qualificazione scolastica • 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 e classi.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il Centro è aperto tutto l'anno (si prevede una chiusura di 2 settimane calendarizzata ogni anno)

**Risorse impiegate:** Il Centro è attualmente gestito dall'Associazione Fatabutega

**Gratuito** per quanto riguarda le attività pubbliche e/o rivolte alle scuole

**Progetto di Qualificazione scolastica:**  
**PINGUINI ALL'EQUATORE- CAMBIAMENTO CLIMATICO: STORIA, CURIOSITÀ, CAUSE E POSSIBILI SOLUZIONI.**

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** la macchina del clima planetario è un sistema complesso e dinamico in cui gli organismi viventi giocano un ruolo cruciale! Oggi sulla Terra vivono quasi otto miliardi di persone con

infrastrutture fisse, megalopoli sempre più grandi, coste densamente popolate e dense di attività produttive. Una popolazione che ha bisogno di acqua, di cibo e, soprattutto, di tanta energia! Energia che sino ad ora abbiamo ricavato prevalentemente dai combustibili fossili (carbone e petrolio) accumulati e custoditi da Madre Natura nel sottosuolo per milioni di anni. Quantità enormi di gas serra sottratti all'atmosfera che l'uomo, in poche centinaia di anni, ha liberato e rimesso in circolo. Siamo una società altamente tecnologica ma assai vulnerabile ai cambiamenti ambientali. Se alla fine del secolo la temperatura sarà cresciuta di 4 gradi rispetto a 100 anni fa, cosa che ci si attende se continueremo a comportarci come abbiamo fatto finora, non sarà un mondo facile in cui vivere.

**Obiettivi:** Per confrontare quello che succede oggi con quanto abbiamo appreso dalla storia della Terra, per usare la nostra conoscenza dei passati disastri al fine di evitarne, se possibile, nuovi. Affrontare e contrastare il cambiamento climatico di origine antropica è oggi prioritario e non più procrastinabile insieme alla necessità di fermare la perdita di biodiversità, riducendo la povertà in tutto il mondo. Sono tre aspetti fondamentali strettamente legati tra loro che coinvolgono la salute degli esseri umani e degli ecosistemi, nonché la disponibilità di acqua. Affronteremo questi temi con la consapevolezza che la soluzione non è tornare al passato ma, partendo proprio da quelle tecnologie e da quello sviluppo che hanno creato il problema, usarli per risolverlo, immaginando e realizzando approcci innovativi, tecnologie più avanzate e più green: Non tanto per salvare il pianeta che se la caverebbe bene anche da solo, ma per salvare la nostra stessa specie.

**Contenuti e organizzazione:** È necessario capire come funziona il clima, come è variato e perché, cosa sta succedendo in questi anni, quali sono i rischi e cosa ci insegna il passato, anche remoto, come possiamo cercare di prevedere il futuro e quali strategie di soluzione possiamo adottare: ovvero usare la nostra intelligenza e capacità di analisi. Il progetto vuole essere un contributo in tal senso, discutendo insieme a bambini e ragazzi dell'affascinante sistema complesso che è il clima della Terra, cercando di interpretare cosa sino ad ora gli scienziati hanno compreso e cosa invece non ci è ancora del tutto chiaro. Percorrendo la storia del clima del nostro pianeta, indagandone i meccanismi di funzionamento, esplorando le condizioni più estreme del passato e le grandi instabilità che hanno cambiato il mondo, arriveremo infine all'ultimo secolo, all'ingombrante presenza dell'umanità e a tutti gli effetti scatenati dall'aumento della concentrazione di anidride carbonica nell'atmosfera e negli oceani.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Ogni incontro avrà la durata di 2 ore circa

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Comune di Ravenna - Centro Gioco Natura Creatività "La Lucertola"

**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

## 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 interdotta 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 II 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 fitta 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 fe-

sta 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 abbigliamento 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

## I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

#AMBIENTIAMOCI 2.0 –  
PARLIAMO DI NATURA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** I ricercatori del centro ricerche Cestha, hanno sviluppato un progetto ambizioso per gli studenti, ovvero renderli interlocutori stessi del mondo scientifico, ma come? Raccontando la natura del nostro territorio, attraverso i loro occhi, il loro linguaggio e il loro punto di vista... insomma, spronarli a scrivere di Natura. Il progetto proposto, denominato “#AMBIENTIAMOCI - Parliamo di Natura” vuole stimolare nei ragazzi/e 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 dagli studenti, che non abbia le medesime fattezze di un libro scolastico, bensì possa affiancare lo studio dei ragazzi/e, che interagiscono tra loro con la scrittura nel raccontare di mare, di piallasse, di pinete e di salvaguardia. Il manuale avrà macroaree dedicate ad ogni habitat caratteristico del nostro territorio, quali l'ambiente marino, le valli ravennati, le saline, le pinete, le dune costiere, i fiumi. Ma gli studenti potranno individuare anche altre macroaree da inserire nel manuale. Attraverso una serie di incontri effettuati dagli esperti della Associazione Cestha, verranno prodotte le schede che andranno a comporre il manuale.

**Obiettivi:** • Conoscere il nostro territorio e la sua ricchezza in habitat; • approcciar-si alla scrittura in maniera innovativa; • sperimentare la voglia di mettersi in gioco e di comunicare le proprie conoscenze ai ragazzi della propria generazione; • apprendere le caratteristiche dell'ecosistema marino-costiero; • usare in modo appro-

priato i concetti di biodiversità, habitat e riconoscerne i valori di peculiarità e di funzionalità; • indurre al rispetto per l'ambiente nelle componenti da cui dipende la sua qualità e funzionalità; • instaurare un rapporto interattivo con la cittadinanza e con gli esperti del settore; • far giungere gli studenti all'acquisizione di contenuti complessi e nel contempo allo sviluppo di capacità che permettano loro 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.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto prevede un primo incontro in classe, un lavoro in classe fra insegnante e studenti ed un incontro successivo in classe

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Il progetto è riservato alle scuole dell'area Ravenna Centro Urbano (Ufficio decentrato Via Maggiore)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/23

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha

**Gratuito**

## CHIEDI AL MARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto vuole rendere protagoniste le nuove generazioni nella lotta per la salvaguardia del mare; si cercherà di creare in loro una concreta voglia di modifica del proprio stile di vita, cercando di superare gli errori più grossolani presenti nell'esistenza d'ogni giorno. Verranno

fatti conoscere i nuovi indirizzi nazionali e internazionali riguardanti la conservazione e la tutela dell'ambiente marino e di quello terrestre correlato. Qualora le scuole lo richiedessero, sarà possibile anche la modalità in didattica a distanza. Il tema della tutela potrà avere un approccio narrativo, ludico, estetico, scientifico, e sperimentale.

**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; analizzare il concetto di plastic free; indurre al desiderio di voler modificare lo stile di vita nei più giovani in funzione di un futuro sostenibile e migliore per tutta la comunità; identificare le caratteristiche dell'ecosistema marino – costiero; far vivere esperienze dirette in ambiente.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto si articolerà per alcune classi della Scuola Secondaria di primo grado dell'Istituto Statale Comprensivo del Mare in didattica multimediale, laboratori specifici e uscite didattiche, in particolare visite al Vecchi Mercato del Pesce di Marina di Ravenna, divenuto ora Centro Cestha, di studio e tutela degli habitat naturali, Centro che ha ottenuto il riconoscimento ministeriale come luogo di recupero di tartarughe marine e squali.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Progetto riservato alle scuole dell'area territoriale del Mare

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha

**Gratuito**

MARINA: UN TERRITORIO  
DA SCOPRIRE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Permettere di esprimere il proprio lato creativo attraverso elementi naturali e di recupero; stimolare la creatività, la fantasia e le attività manipolative mediante la realizzazione di un diorama; acquisire consapevolezza verso lo spazio circostante, la sua fragilità; promuovere la conoscenza dell'ecosistema tipico del territorio costiero di Marina di Ravenna

**Obiettivi:** • Permettere di esprimere il proprio lato creativo attraverso elementi naturali e di recupero; • stimolare la creatività, la fantasia e le attività manipolative mediante la realizzazione di un diorama; • acquisire consapevolezza verso lo spazio circostante, la sua fragilità; • promuovere la conoscenza dell'ecosistema tipico del territorio costiero di Marina di Ravenna.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio didattico/creativo prevede diversi punti: presentazione del progetto, proiezione di un video documentario introduttivo al tema affrontato in tutti i suoi aspetti naturali, ambientali e antropici, lettura animata riguardante il tema della spiaggia e del mare, realizzazione di un diorama con l'utilizzo di materiale di riciclo, escursione guidata, allestimento di un piccolo spazio espositivo con tutti i lavori realizzati. Il diorama, infatti, sarà come un plastico, ovvero una ricostruzione tridimensionale di interazione tra il mondo animale e il suo ambiente, in scala ridotta; si cercherà di riprodurre il mondo acquatico o terrestre per ottenere effetti il più possibile realistici, dando vita ad un microcosmo di ambienti. I laboratori saranno differenziati a seconda dell'età degli alunni e alunne partecipanti

**Destinatari:** scuole primarie - Progetto riservato alle scuole dell'area territoriale del Mare

**Insegnanti coinvolti:** Sì



**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Tra le Nuove

**Gratuito**

## ONDE

**Attività:** in presenza / online

**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; analizzare il concetto di plastic free, indurre al desiderio di voler modificare lo stile di vita nei più giovani in funzione di un futuro sostenibile e migliore per tutta la comunità.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto si articolerà per le classi della Scuola Secondaria di primo grado dell'Istituto Statale Comprensivo Darsena in didattica multimediale, laboratori specifici, e uscite didattiche, in particolare, visite al Vecchio Mercato del Pesce di Marina di Ravenna, divenuto ora Centro Cestha, di studio e tutela degli habitat naturali, centro che ha ottenuto il riconoscimento ministeriale per

il recupero tartarughe marine, squali. Il progetto vuole rendere protagonisti i giovani nella lotta per la salvaguardia del mare; si cercherà di creare in loro una concreta voglia di modificare il proprio stile di vita, cercando di superare gli errori più grossolani presenti nell'esistenza d'ogni giorno. Verranno fatti conoscere i nuovi indirizzi riguardanti la conservazione e la tutela dell'ambiente marino e di quello terrestre correlato. Il tema della tutela potrà avere un approccio narrativo, ludico, estetico, scientifico, e sperimentale.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Il progetto è riservato alle scuole dell'area Darsena (Ufficio Decentrato Via Aquileia)

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2022/2023

**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: segredecen@comune.ra.it

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

### CONCHIGLIAMO! Alla scoperta dei tesori del mare

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** il laboratorio svela la sorprendente vita dei molluschi marini, con un ricco approfondimento del rapporto tra conchiglia/mollusco e l'Uomo, dalla preistoria ad oggi. Durante lo svolgimento, la parte didattica sarà intervallata da momenti di manualità creativa dove si imparerà a costruire una scatola per conservare una collezione. Per i nidi e le scuole d'infanzia i contenuti e lo svolgimento sono adattati alle capacità dei bimbi.

**Obiettivi:** • educare alla conoscenza e al rispetto del mare, creando un legame emozionale con gli esseri viventi; • scoprire 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 i più piccoli si lavora per lo sviluppo del tatto, sui colori, sulle forme, sui suoni.

**Contenuti e organizzazione:** con l'obiettivo di mettere ordine alla propria raccolta di conchiglie, conosceremo da vicino i molluschi marini, le loro strane abitudini di vita, le loro forme gigantesche e microscopiche con l'aiuto di diversi supporti visivi, diversi oggetti, materiali e reperti biologici di cui parlare e toccare con mano, infine si vedranno alcuni strani ritrovamenti che possiamo fare in spiaggia. Sorprendente è la dimostrazione dello stretto rapporto che conchiglie/molluschi hanno avuto con l'Uomo sin dall'antichità in diversi aspetti della nostra vita. Per la parte creativa, con cartoncini e colla ognuno realizzerà la propria scatola da collezione, piena di conchiglie del mare Adriatico. Il vero filo conduttore del progetto è il rispetto per l'am-

biente marino, obiettivo possibile quando lo si conosce e si ama. Per la realizzazione del laboratorio si utilizzeranno linguaggi appartenenti ad ambiti scientifici, artistici, figurativi e plastici. Le conchiglie e i materiali cartacei necessari sono forniti.

**Destinatari:** nidi e scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 2 a 3 ore, da concordare anche eventuale uscita in spiaggia.

**Risorse impiegate:** 1 esperto

**Costo:** da 120 euro (iva inclusa) a seconda dell'attività richiesta.

**Note:** Delio Mancini, già collaboratore di centri educativi e centri estivi dell'infanzia, mette in campo più di trent'anni di collezionismo e ricerche nell'alto Adriatico, alimentati da curiosità per questi animali. Dal desiderio di trasmettere questa passione e di renderla disponibile veramente per tutti, nel 2020 ha pubblicato un libro fotografico sulle conchiglie del nord Adriatico per valorizzare la loro bellezza inaspettata, inoltre ha cominciato a fare questo laboratorio tematico unico nel suo genere e molto apprezzato per la completezza degli argomenti trattati.

**Soggetto proponente:**

Delio Mancini

**Referente / contatti:**

Delio Mancini

Cell. 351 5959667

FB/Instagram: conchigliamo lab

Email: conchigliamo@gmail.com

**Note:** i laboratori sono diversificati nella forma e nei contenuti in base all'ordine di scuola e al programma didattico, in coordinamento con i docenti.

## TEATRO DEL DRAGO

## ROBOCCHI

## Laboratorio di teatro di figura e riciclo creativo

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Anche in casa c'è un mondo da scoprire. Nei cassetti, sotto al letto, nell'armadio persino dentro al bidone dell'immondizia si nascondono personaggi strambi e misteriosi. Con tantissime storie da raccontare. Sono i Robocchi e si rintanano proprio dappertutto. A volte sembrano calzini spaiati, forchette arrugginite, vecchi scarponi, lampade rotte... Ma non lasciatevi ingannare. Basta guardarli nel modo giusto, da una prospettiva un po' diversa e sono pronti a prendere vita. La caffettiera rovesciata diventa la testa di un robot, la scopa della cucina è un cantante rock e attenti a quel libro impolverato, morde! Robocchi è un'introduzione giocosa al mondo del riciclo creativo e del teatro di figura.

**Obiettivi:** Obiettivo è utilizzare alcune metodologie della didattica esperienziale e digitale per creare un'occasione di stimolo della creatività individuale e di condivisione offrendo ai bambini e alle bambine stimoli immaginativi per riscoprire e trasformare l'ambiente domestico e scolastico: in ogni incontro semplici oggetti presenti in casa o in aula verranno trasformati dall'immaginazione e animati. Il loro uso quotidiano sarà momentaneamente dimenticato per scoprire possibilità nuove e impensate. L'apprendimento di tecniche e principi di manipolazione del teatro di figura offrirà lo spunto per l'affinamento dei propri strumenti espressivi (voce, gesto, immaginazione) 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 verrà introdotto da un videoracconto animato che presenterà di volta in volta un oggetto diverso. Ai bambini (che si saranno preventivamente procurati l'oggetto del giorno) verranno proposti alcuni giochi e attività per usare l'oggetto in modi inediti e teatrali, dimenticando la funzione originaria. Verranno sperimentati diversi modi per animare l'oggetto, attraverso l'apprendimento dei principi e delle tecniche di manipolazione del teatro di figura. 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 del proprio personaggio in autonomia. Verranno realizzati brevi video-spettacolo creati collettivamente.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da 1 a 4 incontri di 2 h

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

## ECOMONSTERS PUPPET SHOW - SPETTACOLO DI MARIONETTE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Nel loro laboratorio segreto, il professor Sputnik e la robotica

dottorressa Laika, si stanno cimentando nella più grande impresa della loro carriera di scienziati patafisici: creare la vita dalla materia! Però Sputnik è notoriamente squattrinato e l'unica materia che ha a disposizione sono gli oggetti vecchi e rotti recuperati dalla discarica in cui vive. Per di più Laika continua a combinare guai rincorrendo una creatura dispettosa sfuggita al controllo. Fra esplosioni, esperimenti improbabili, cortocircuiti improvvisi e battibecchi continui, Sputnik e Laika non si daranno per vinti. E così gli oggetti, assemblati fino a formare bizzarre, imprevedibili, talvolta inquietanti, creature robotiche, avranno finalmente la possibilità di raccontare la loro storia. Ma alla fine rimane una domanda: cosa è "vivo"?

**Obiettivi:** Educare i bambini e ragazzi al tema del riciclo, del riuso e dell'attenzione all'ambiente. Offrire un'occasione di stimolo alla creatività individuale. Innescare riflessioni condivise su tematiche ambientali.

**Contenuti e organizzazione:** Lo spettacolo può essere allestito negli ambienti scolastici (cortile, mensa, palestra, ...) e seguito da un momento di dialogo e scambio con gli alunni. Lo spettacolo può essere abbinato al laboratorio Robocchi.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare

## IL MARE BLU

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Un delfino, un cucciolo alla scoperta del mondo, con una missione speciale da compiere. Le immagini e le parole accompagnate dalla musica, si intrecciano poeticamente in un racconto di mare. La voglia di vivere, di giocare e scoprire, propria di tutti i "piccoli" è l'energia

che muove il mondo, che si irradia come i raggi del sole e raggiunge anche quei "grandi" che col passare delle stagioni si sono allontanati e persi in un universo frenetico fatto di niente.

**Contenuti e organizzazione:** «Una volta andavo per mare... era tanto tempo fa... adesso navigo con la fantasia... Ma qualcosa me lo ricordo ancora, ...come si fa a dimenticare il colore del mare? I delfini erano dei buoni compagni di viaggio, soprattutto se soffri il mal di mare, loro ti stanno vicino e ti coccolano cantando dolci nenie, fino a quando la paura ti passa e anche il mal di mare un po' va via... Quante volte li ho visti saltare e giocare sotto la prua, per chiamarli è sufficiente battere un ferro e loro, splash, escono dall'acqua con una forza e una vivacità mai vista, se ti sporgi un pochino li puoi quasi toccare. I delfini, non hanno paura dell'uomo, si fidano di lui, gli vogliono bene... loro...». Tratto dal diario di bordo dell'imbarcazione a vela Lady blu, correva l'anno di grazia 1864

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, 5-8 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 ore di montaggio dello spettacolo/2 ore di smontaggio

**Risorse impiegate:** 2 attori e 1 tecnico

**Costo:** da concordare

## Soggetto proponente:

Teatro del Drago/ Museo La Casa delle Marionette

## Referente / contatti:

Dott.ssa Sarah Maria Bonomi

Via Venezia 26 - Ravenna

Tel. 3403109780 - 3926664211

Email: compagnia@teatrodeldrago.it

**Note:** La Famiglia d'arte Monticelli, da cui nasce la compagnia Teatro del Drago, è attiva nell'ambito del teatro di figura da cinque generazioni e detiene un patrimonio prezioso e vastissimo di conoscenze tecniche e artistiche. Inoltre l'esperienza

della Compagnia si è ulteriormente ampliata negli ultimi due anni avendo esteso la propria ricerca al settore digitale e avendo sperimentato numerosi laboratori ed eventi online, maturando così una grande consapevolezza sulle potenzialità degli strumenti didattici ed espressivi digitali. La compenetrazione di tali diverse conoscen-

ze, l'unione di tradizione e innovazione, ha portato alla creazione di percorsi laboratoriali innovativi e appositamente pensati per affrontare i problemi e le peculiarità dell'epoca contemporanea anche in caso di limitazioni necessarie imposte dalle norme sanitarie vigenti.

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

### MULTICENTRO CEAS - PROGETTI DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

#### PER UNA CULTURA ENERGETICA SOSTENIBILE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Laboratori didattici scientifici e ambientali. Ogni laboratorio è suddiviso in unità didattiche che permetterà agli studenti di conoscere le fonti e le forme di energia, comprendere il significato e l'importanza della transizione energetica e le conseguenze di un uso non responsabile delle risorse a disposizione; Tutto ciò nell'ottica di sviluppare competenze e conoscenze che possano favorire un cambiamento sostenibile dei comportamenti quotidiani. I laboratori sono studiati per essere svolti in lezioni della durata di circa 2 ore ciascuna.

**Obiettivi:** Il progetto ha gli obiettivi di:

- portare gli studenti partecipanti a conoscenza dei processi di produzione dell'energia elettrica, a partire dalle fonti rinnovabili e non rinnovabili, nonché delle conseguenze del loro uso.
- creare una cultura diffusa dell'uso razionale e sostenibile di risorse ed energia che può contribuire a preservare l'ambiente in cui viviamo e a migliorare la qualità delle nostre vite contribuendo a comprendere l'importanza di azioni di mitigazione e contrasto ai cambiamenti climatici in corso.
- far conoscere il significato e l'importanza

del processo di transizione ecologica verso economie sostenibili attraverso l'uso di energie rinnovabili, l'adozione di tecniche di risparmio energetico e di sviluppo sostenibile

**Contenuti e organizzazione:** Lezioni in classe sulle seguenti tematiche: - le fonti e le forme energetiche non rinnovabili e rinnovabili; - case history; - I cambiamenti climatici e la transizione energetica; - attività sperimentali

**Destinatari:** scuole primarie (classi V) e secondarie di 1° (classi 1, 2, 3)

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** settembre 2022 - giugno 2023

**Risorse impiegate:** proiezioni di materiali multimediali e filmati, compilazione di schede didattiche, osservazioni e sperimentazioni dirette. Realizzazione di elaborati grafici

**Gratuito**

**Note:** Agli studenti delle classi partecipanti viene proposto accanto al laboratorio didattico di partecipare a un concorso per immagini in grado di rappresentare il tema della transizione energetica trattato durante le lezioni in classe. Le immagini, per essere ammesse alla competizione dovranno raffigurare esempi di transizione cogliendone ogni suo possibile aspetto. Dai

mutamenti della mobilità e del trasporto, alla conversione di siti industriali, ai diversi paesaggi che offrono i territori nell'ospitare gli impianti di energie rinnovabili allo stesso mutamento dei panorami cittadini

### RICICLANDINO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Le scuole aderenti vengono guidate dall'organizzazione del Comune di Ravenna ed Hera, verso una pratica concreta di raccolta differenziata presso le stazioni ecologiche. Ogni conferimento effettuato vedrà la registrazione dei quantitativi mediante apposito programma informatico. L'impegno di ognuno avrà come risultato il riconoscimento di bonus economici e risme di carta ecologica alle scuole e della prevista scontistica alle famiglie.

**Obiettivi:** Diffusione della pratica della raccolta differenziata presso tutte le scuole partecipanti, insegnanti studenti e famiglie per incidere significativamente sulle percentuali di tale tipo di raccolta nella nostra città e consolidare una "abitudine" che garantisca il miglioramento e aumento del conferimento differenziato. Una esigenza di civiltà per l'intera città che nel rispetto delle normative nazionali, regionali ed europee dovrà nei prossimi mesi imparare a gestire i propri rifiuti in maniera rigorosa

**Contenuti e organizzazione:** Gli studenti e/o le loro famiglie potranno recarsi a conferire i rifiuti presso le stazioni ecologiche del territorio, usare il tesserino riportante il barcode specifico della propria scuola rilasciato da HERA a tutti gli studenti, unitamente alla bolletta della famiglia. Tale conferimento viene registrato in un apposito programma informatico che oltre a scontare la bolletta della famiglia per tutti i rifiuti scontabili viene trasformato in incentivo economico per la scuola.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** tutto l'anno  
**Gratuito**

### CONCORSO AMBASCIATORI CONTRO IL FENOMENO DEL LITTERING

**Attività:** in presenza

**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 2023 e premiati con un bonus economico nell'ambito della premiazione del progetto Riciclandino.

**Risorse impiegate:** operatori del CEAS  
**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 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 2022/2023

**Risorse impiegate:** operatori del CEAS. Collaborazioni esterne: Associazione Tralenuvole

**Gratuito**

## LABORATORI 2030 A SCUOLA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto prevede di coinvolgere i bambini e i ragazzi in uno specifico percorso che lega gli SDGs 2030 con i curricula scolastici e il contesto territoriale di riferimento della scuola, anche in relazione alla comunità.

**Obiettivi:** Facilitare la conoscenza e promuovere l'Agenda 2030 a scuola; accompagnare i ragazzi e le ragazze con il supporto metodologico e di strumenti organizzativi e tecnologici dell'Agenzia regionale Prevenzione Ambiente ed Energia in un percorso co-progettato che connette le problematiche mondiali e locali e gli strumenti per affrontare i 17 SDGs Agenda 2030 nel loro ciclo di studi legandolo alle azioni della vita quotidiana.

**Contenuti e organizzazione:** Percorso virtuale attraverso la piattaforma Kids Go Green che intrecci i bisogni formativi della classe con gli SDGs che meglio rispondano al contesto territoriale della scuola e alla vita di tutti i giorni; momenti di approfondimento sull'Agenda 2030 per stimolare azioni concrete da pensare e realizzare con il coinvolgimento di diversi stakeholder; giochi e sfide che metteranno alla prova le competenze dei ragazzi e ragazze; raccolta di dati mobilità casa scuola e loro analisi.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/2023

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Multicentro CEAS RA21

**Referente / contatti:**

Sara Musetti

Via Berlinguer - Ravenna

Tel. 0544 482294

Email: ceasra21@comune.ra.it

## TEATRO SCIENTIFICO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il teatro scientifico non è scienza dello spettacolo e non è neppure spettacolo della scienza: il teatro scientifico è scienza attraverso lo spettacolo. Una pièce scientifica è soprattutto un'opera di divulgazione

**Obiettivi:** Le piccole pièce teatrali proposte diventano occasioni di riflessione sui temi della sostenibilità ambientale, dell'economia circolare e dell'utilizzo responsabile delle risorse.

**Contenuti e organizzazione:** Questi gli spettacoli in programma:

1. «Pinocchio, una favola circolare» attraverso la quale attori e pupazzi raccontano una favola moderna e divertente. Uno spettacolo pieno di immondizia, ritmo, colori e ironia che spiega, senza essere didattico, i concetti di economia circolare e di sostenibilità.

2. «Circolare, gente, circolare!» Lo spettacolo racconta la sostenibilità, il clima, l'alimentazione, la mobilità e l'economia circolare con la messa in scena di uno studio televisivo con tanto di sigla, pubblico, ospiti, applausi e pubblicità.

3. «Le insostenibili leggerezze di Ciccio» Lo spettacolo propone un'ampia riflessione sui consumi e sull'utilizzo responsabile delle risorse. Un approfondimento della

stretta relazione tra i prodotti e l'energia necessaria per fabbricarli e smaltirli

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Durata spettacolo: dai 30 ai 50 minuti / Tempo di montaggio: 60 minuti. Tempo di smontaggio: 30 minuti

**Risorse impiegate:** FEEM\_Fondazione Eni Enrico Mattei

**Gratuito**

**Note:** La disponibilità nel numero di repliche è limitata, le adesioni verranno raccolte in ordine cronologico di richiesta. E' possibile selezionare uno o più spettacoli tra quelli in programma. Gli spettacoli sono adatti anche per piccoli palchi e spazi non teatrali con potenza elettrica domestica (220 V). Fondale: preferibilmente scuro / La compagnia è munita di un completo impianto di audio diffusione / Indispensabile «quintatura» o accesso ai camerini / Spazio scenico minimo 4 m x 4 m.

**Soggetto proponente:**

Eniscuola, Multicentro CEAS del Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

Maddalena Mendolicchio

Tel. 0252058489

maddalena.mendolicchio@eni.com

## CENTRO CULTURALE RICREATIVO RicreAzioni

## 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:** Kit storytelling, suoni della natura, Lim, schede prestampati, lenti d'ingrandimento, materiale per la cattura.

**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 preliminare 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 geologo, 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 inconfondibile, 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 at-



tività 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 delle 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:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

## 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:** Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

## 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 reale 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:** Presentazione multimediale, kit per l'attività per l'osmosi, kit gioco sulle sagome dei volatili, kit laboratorio geologico, schede con chiavi dicotomiche, binocoli.

**Costo:** Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

**Soggetto proponente:**

Centro culturale e ricreativo RicerAzioni

**Referente / contatti:**

Farnia Senni

Via Levico, 4 - Cervia (RA)

Cell. 340 0631928

Email: farnia.senni@atlantide.net:

**Note:** Le attività sono realizzate in collaborazione con 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 e è Centro di Servizio e Consulenza per le istituzioni scolastiche autonome dell'Emilia-Romagna. Dal 2017 Atlantide è iscritta allo Schedario Nazionale delle Ricerche del MIUR e ha ottenuto il riconoscimento ufficiale del Ministero della Pubblica Istruzione per l'aspetto della divulgazione scientifica; nel 2022 è entrata a far parte della Rete di Rigeneratori della "Green Community" (GC) istituita dal Ministero dell'Istruzione, una rete di soggetti pubblici e privati, amministrazioni pubbliche, istituzioni culturali, scientifiche, di ricerca, organizzazioni no profit e profit che si è messa a disposizione delle comunità scolastiche per supportarle nel Piano "RiGenerazione Scuola" grazie ad attività progettuali, laboratoriali e a momenti formativi.

## 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". L'obiettivo 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 famigliari.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso si sviluppa in 3 fasi di apprendimento (CONOSCITA; 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 (aprile-maggio)

**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

**Note:** potranno essere coinvolti anche rappresentanti di altri Enti/Associazioni del territorio attivi nel campo della protezione civile e della conservazione e tutela del

patrimonio culturale e naturale. Il coinvolgimento di queste figure non comporterà alcun costo aggiuntivo.

## HUMUS, NOI E LA TERRA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** "Dimenticare come zappare la terra e curare il terreno significa dimenticare se stessi." (Gandhi)

Si invita a partecipare alla coltivazione di un orto biologico comune, apprendere una competenza dalla piantumazione alla cura alla raccolta, per promuovere un percorso di benessere e di conoscenza in diretta dei principi della sostenibilità ambientale, un percorso di trasformazione (dal seme alla pianta, dal frutto alla tavola. Si vuole offrire la possibilità di stare all'aperto, a contatto con la natura, conoscere un contesto che si occupa di sostenibilità ambientale, che funziona con energia rinnovabile, che promuove educazione e ricerca.

**Obiettivi:** • attenzione al percorso di crescita, sostegno alla definizione di un percorso formativo, • acquisizione di competenze trasversali, • rafforzamento dell'autostima, • promozione della collaborazione, della partecipazione e della condivisione, • diffusione della conoscenza del territorio, dei suoi prodotti e delle opportunità

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** ogni gruppo avrà ac-

cesso all'orto 2 volte concordando le tempistiche con gli insegnanti, si coordinerà il lavoro in base alle richieste pervenute.

**Risorse impiegate:** I gruppi con i loro insegnanti saranno coordinati da agronomi ed esperti del settore agricolo.

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Together Associazione Tozzi Green Odv  
L'orto è collocato presso la sede del Casificio Buon Pastore, in via Fiorello, 14 a Sant'Alberto (RA)

**Referente / contatti:**

Paola Turroni

Cell. 348 4411837

Email: paolaturroni@gmail.com

**Note:** ToGether, forte dell'esperienza acquisita grazie alla partnership con Tozzi Green, società impegnata in Italia e nel mondo, sul fronte della diffusione delle energie rinnovabili, promuove iniziative che abbiano i giovani come protagonisti, si impegna nell'educazione ambientale e nella progettazione sostenibile del territorio.  
[https://instagram.com/to.gether\\_\\_\\_?utm\\_medium=copy\\_link](https://instagram.com/to.gether___?utm_medium=copy_link)  
<https://www.facebook.com/Together-101785854653694>



## GRUPPO HERA - LA GRANDE MACCHINA DEL MONDO 2022/23

**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.

## Progetti per le scuole dell'Infanzia

## 1. CARTOON HEROES: ANIMAZIONE CON CARTOON E MUSICHE

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**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 co-

mincia 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

**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 con-

sapevole 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

**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 acqua, energia o ambiente. Gli alunni pos-

sono 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

**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 si immedesimano nei protagonisti per poter successivamente dare il loro contributo allo svolgimento della storia. Di fronte alle alternative del racconto, gli alunni effettuano le scelte che modificano lo svolgimento della narrazione in maniera sempre nuova e coinvolgente poiché ad ogni scelta sono 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.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**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

**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 interattiva che prevede diverse tappe esplorabili attraverso prove, domande o problemi che devono essere risolti anche grazie all'uti-

lizzo 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

**Gratuito**

### 4. LA MISTERIOSA MACCHINA DEL TEMPO.

**Spettacolo esperienziale**

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**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 conoscenze 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 conoscono 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

**Obiettivi:** Laboratorio costituito da due appuntamenti in presenza con la classe e un tutoraggio a distanza per il docente a cura dell'educatore.

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. La classe è guidata 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 di acqua, energia o ambiente e il linguaggio dell'arte di strada come veicolo di diffusione e sensibilizzazione di buone pratiche (manifesti, murali, ecc.). Al termine dell'incontro viene chiesto ad ogni alunno un elaborato da

realizzare in autonomia o con l'aiuto dei docenti tramite l'apporto di materiale digitale di video-tutoring preparato da esperti del mondo della comunicazione grafica e fornito agli insegnanti. Il successivo tutoraggio a distanza permette all'educatore di monitorare lo stato di avanzamento dei lavori e fornire al docente suggerimenti e consigli pratici attraverso i quali sarà possibile arrivare all'elaborato finale con il proprio messaggio di sostenibilità. Infine è previsto un ultimo incontro in presenza con l'educatore per un ulteriore approfondimento del tema scelto e la creazione di elaborati che potranno essere utilizzati per sensibilizzare altri alunni e familiari.

**Destinatari:** scuola primaria 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** L'attività prevede 2 incontri così strutturati:

- 1 incontro condotto in presenza di 2 ore, a classi singole
- 1 tutoraggio a distanza per il docente
- 1 incontro condotto in presenza di 2 ore, a classi singole

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

### 6. L'ISPETTORE RIFIUTONI È IL CASO "DIFFERENZIATA" Laboratorio speciale

(temi: **rifiuti**)

**Attività:** in presenza

**Obiettivi:** Il 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:** Incontro di 1.5 ore (è previsto lo svolgimento all'aperto oppure in uno spazio ampio all'interno della scuola, purché facilmente accessibile al cassonetto didattico).

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

## 7. L'OFFICINA DI ARCHIMEDE: ATTIVITÀ DI TINKERING Laboratorio speciale

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**Obiettivi:** Grazie alla modalità libera e creativa del tinkering i bambini e le bambine affrontano le tematiche del risparmio energetico, dell'utilizzo delle risorse e dell'uso consapevole dell'acqua attraverso una spe-

rimentazione diretta e giocosa.

**Contenuti e organizzazione:** Partendo dal tema scelto, gli alunni danno vita ad una vera e propria invenzione e si avvicinano alla scienza e alla tecnologia in modo alternativo e divertente. Dopo alcune riflessioni iniziali i bambini, divisi in gruppi, realizzano personaggi luminosi, ingegnosi "percorsi d'acqua" o macchinari sonori a seconda del tema scelto.

**Destinatari:** scuola primaria 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** L'attività prevede 1 incontro in presenza di 2 ore.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

## 8. ITINHERARIO INVISIBILE IN VIRTUAL TOUR Visita guidata, reale o immersiva agli impianti

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza / online

**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 due diverse modalità di esperienze proposte: la visita reale, che permette alle classi di visitare fisicamente l'impianto per "toccare con mano" i processi finalizzati alla gestione e utilizzo delle risorse e l'utilizzo della realtà virtuale, esperienza immersiva di conoscenza a 360° delle diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici.

**Contenuti e organizzazione:** L'itinerario reale è una visita guidata in presenza a uno o più impianti appartenenti al ciclo di visita scelto (ciclo acqua, ciclo energia, ciclo ambiente), in cui la classe è accompagnata da un educatore che illustra sul campo le varie fasi di trattamento e gestione delle risorse, mediante l'accompagnamento fi-

sico della classe lungo il percorso di visita predisposto nell'impianto. Le visite immersive accolgono le opportunità della digital transformation, grazie alle quali è possibile proporre esperienze di visite guidate virtuali molto coinvolgenti e dinamiche. Dopo una introduzione generale al tema condotta dall'educatore, gli studenti vengono invitati a "immergersi" nel tour dell'impianto scelto che simula virtualmente l'esperienza in presenza.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** • Per la visita guidata in presenza: 2 ore ad impianto

• Per la visita immersiva: 2/1.5 ore

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

## Progetti per le scuole Secondarie 1° grado

### 1. EnorMEMEnte SOSTENIBILI Laboratorio grafico-creativo

(temi: **acqua**, **energia**, **ambiente**)

**Attività:** in presenza

**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, energia 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

**Obiettivi:** Questo percorso, da quest'anno proposto anche in presenza, 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:** • Per la modalità in

presenza l'attività prevede 1 incontro di 2 ore  
 • Per la modalità a distanza l'attività prevede 1 incontro di 1,5 ore  
**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

**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 digitale contiene il materiale didattico su cui vertono i tre diversi quiz ed è composta da file di approfondimento facilmente scaricabili e condivisibili. Le classi si preparano alla sfida consultando il materiale proposto e durante l'incontro l'educatore, nelle vesti di presentatore, sviluppa la sfida con una serie di domande sui materiali contenuti nella match box. In base alla correttezza e al tempo di risposta, viene assegnato un punteggio per ogni classe partecipante. Alla fine del torneo le tre migliori classi, ciascuna per ogni girone (acqua, energia o ambiente), si sfidano nel match finale. Il match finale è 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 incontro a distanza di 1 ora. È previsto il coinvolgimento contemporaneo di un numero minimo di 2 classi e massimo di 3 classi a turno.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

### 4. CITIZEN SCIENCE. Laboratorio speciale

(temi: **qualità delle acque superficiali**)

**Attività:** in presenza

**Obiettivi:** Tra i laboratori speciali della nuova edizione, si propone il percorso didattico di citizen science rivisto e aggiornato nella struttura e nell'organizzazione dell'attività. Gli studenti partecipano attivamente a un progetto di ricerca scientifica promosso dalla rete internazionale Fresh Water Watch, per approfondire il tema della qualità delle acque superficiali e poter passare all'azione. Ragazzi e ragazze raccolgono dati fisici analizzano i campioni, condividono i risultati con la comunità scientifica e poi sono portati ad immaginare, ma anche 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 durante il quale l'educatore fornisce alcuni approfondimenti e imposta l'attività di ricerca (indagine su conoscenza da parte delle famiglie, individuazione del sito di analisi, costruzione e utilizzo di strumentazioni). Seguendo poi specifici tutorial, la classe è guidata nell'organizzazione di interviste da sottoporre alle famiglie e ai compagni di scuola, utili a raccogliere dati fisici e alla scoperta della strumentazione necessaria. Il secondo appuntamento vede i ragazzi e le ragazze effettuare direttamente sul campo la raccolta e analisi dei campioni. Per questo è necessario effettuare una uscita didattica nel sito di analisi concordato con il docente da svolgere insieme all'educatore. Infine è previsto un ultimo incontro in presenza con l'educatore per inserire in maniera corretta i dati raccolti nella piattaforma internazionale e per discutere i dati ottenuti dalle campagne di monitoraggio svolte.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** tre incontri:

- 1 incontro in classe, in presenza di 2 ore
- 1 incontro nel sito di analisi, in presenza di 2 ore
- 1 incontro in classe, 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

**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:** 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 della scuola, al piano terra al fine di favorire la corretta collocazione del cassonetto).

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale  
**Gratuito**

### 6. ITINHERARIO INVISIBILE Visita guidata reale o immersiva agli impianti

(temi: **acqua, energia, ambiente**)

**Attività:** in presenza

**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 due diverse modalità di esperienza proposte: la visita reale, che permette alle classi di visitare fisicamente l'impianto per "toccare con mano" i processi finalizzati alla gestione e utilizzo delle risorse e l'utilizzo della realtà virtuale, esperienza immersiva di conoscenza a 360° delle diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici.

**Contenuti e organizzazione:** L'itinerario reale è una visita guidata in presenza a uno o più impianti appartenenti al ciclo di visita scelto (ciclo acqua, ciclo energia, ciclo ambiente), in cui la classe è accompagnata da un educatore che illustra sul campo le varie fasi di trattamento e gestione delle risorse, mediante l'accompagnamento fisico della classe lungo il percorso di visita predisposto nell'impianto.

Le visite immersive accolgono le opportunità della digital transformation, grazie alle quali è possibile proporre esperienze di visite guidate virtuali molto coinvolgenti e dinamiche. Dopo una introduzione generale al tema condotta dall'educatore, gli studenti vengono invitati a "immergersi" nel tour dell'impianto scelto che simula virtualmente l'esperienza in presenza.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** • Per la visita guidata in presenza: 2 ore ad impianto

• Per la visita immersiva: 2/1,5 ore

**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 inizio 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. 2021/22

- 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 2023 a giugno 2023

## PROGETTO RICICLANDINO

**Attività:** in presenza

**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:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado - Progetto rivolto anche ai nidi

**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:** Gruppo Hera S.p.A

**Referente / contatti:**

*Sara Musetti*

Via Berlinguer - Ravenna

Tel. 0544 482294

Email: ceasra21@comune.ra.it

## EDUCAZIONE SCIENTIFICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE, CREATIVITÀ

### ATLANTIDE: TERRE, ACQUE E CONSUMO CONSAPEVOLE

#### ITINERARI AZZURRI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Gli Itinerari azzurri, sono un originale laboratorio di didattica ambientale che prevede un'uscita in mare a bordo di una moderna motonave trasformata per l'occasione in battello oceanografico per lo studio dei vari parametri fisico chimici; la cernita dal "vivo" di pesci, molluschi e crostacei contenuti nella saccata appena raccolta da un peschereccio e la successiva osservazione guidata delle caratteristiche morfologiche e adattative degli organismi marini; l'osservazione al microscopio di zooplancton e fitoplancton; la visita ai luoghi della pesca e l'incontro con i pescatori.

**Obiettivi:** Sensibilizzare i giovani sul tema della conservazione dei mari e degli oceani, visti e vissuti come risorse, e sull'importanza della salvaguardia del territorio e di attività tradizionali come l'acquicoltura e la pesca.

**Contenuti e organizzazione:** Uscita in motonave con un numero minimo di 31 paganti

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** primavera e autunno, durata 1 giornata intera

**Costo:** da concordare con le classi interessate

**Soggetto proponente:**

Atlantide Soc. Coop. Sociale. P.A.

**Referente / contatti:**

*Lucie Domeniconi*

Cell. 3480828901

Email: lucie.domeniconi@atlantide.net

#### 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:**

Farnia Aurora, Senni

Via Levico 4/A, Cervia

Tel./Cell. 0544965806 - 3400631928

Email: educational@atlantide.net

## PROGETTO LIFE PERDIX

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto LIFE Perdix mira al recupero e alla conservazione della Starna italiana (Perdix perdix italica) - attualmente dichiarata estinta in natura - mediante l'analisi genetica, l'allevamento

in cattività e la reintroduzione di una popolazione vitale all'interno del sito Natura 2000 Valli del Mezzano.

Tra le azioni di divulgazione connesse al progetto c'è la realizzazione di incontri destinati alle scuole primarie e secondarie di primo grado, in cui partendo dal caso specifico della reintroduzione della starna si esplorano i concetti di biodiversità, conservazione del territorio, servizi ecosistemici. Ma anche le professionalità al servizio di questo tipo di progetti.

**Obiettivi:** Il progetto ha l'obiettivo di far comprendere l'importanza della reintroduzione della starna in un territorio in cui era presente storicamente ma anche di estendere la conoscenza al tema della biodiversità e della tutela della fauna e della flora.

**Contenuti e organizzazione:** Gli incontri partono sempre con un inquadramento nell'ottica dell'Agenda 2030 e in particolare gli obiettivi legati alla difesa della biodiversità (Obiettivi 13 e 15). Si passa poi con il supporto di una presentazione interattiva a definire il territorio di riferimento e entrare nel merito della reintroduzione della starna, quali sono stati i passi necessari, perché sono stati fatti e quale sia lo stato attuale della reintroduzione. In conclusione si analizzano altri esempi di reintroduzione per rimarcare l'importanza di un alta biodiversità sul territorio che rende l'ambiente resistente e resiliente. Durante gli incontri vengono mostrati modellini realistici realizzati con la tecnica della stampa 3D di due esemplari di starna e, soprattutto per le classi della primaria, si utilizzano stereoscopi per poter osservare da vicino penne, piume e vari reperti provenienti da fauna e flora presenti sul nostro territorio e nell'areale di diffusione della starna.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Le attività promosse dal Parco Regionale del Delta del Po partner del progetto LIFE Perdix, e realizzate da Atlantide, Soc Coop. Sociale p.a.

**Referente / contatti:**

Mattia Cassani

Via Levico 4/A - Cervia

Cell. 3401844675

Email: perdxperdxitalica@gmail.com

**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

### 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 decima 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 (classi III, IV e V) e secondarie di 1° grado

**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 un secondo incontro in classe della durata di 2 ore.

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale a incontro

**Gratuito:** Il percorso è totalmente gratuito per quanto riguarda le attività didattiche, sia

incontro in classe che uscita. Sono a carico della scuola le spese per il servizio di trasporto in occasione della uscita didattica.

#### Soggetto proponente:

Progetto promosso e finanziato da Romagna Acque-Società delle Fonti spa. Il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a

#### Referente / contatti:

Beatrice Biguzzi

Via Levico 4 Cervia (RA)

Cell. 335 1746791

Email: lamiacqua@atlantide.net

## IL BUONO CHE C'È - VIAGGIO DI SCOPERTA DEL TERRITORIO ATTRAVERSO I SUOI PRODOTTI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** IL BUONO CHE C'È - 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 settima edizione.

**Obiettivi:** Il progetto di propone 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 (classi III, IV e V) e secondarie di 1° grado

**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:

Progetto promosso e finanziato da Commercianti Indipendenti Associati Soc. Coop.-associata Conad. Il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a

#### Referente / contatti:

Beatrice Biguzzi

Via Levico 4 - Cervia (RA)

Cell. 335 1746791

Email: buonochece@atlantide.net

## SCEGLI CON S.T.I.L.E (SOSTENIBILITÀ, TECNOLOGIA, INFORMAZIONE, LEGALITÀ, ECOLOGIA)

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Educare bambini 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 I 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 (classi III, IV e V) e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 ore per la scuola secondaria di I grado/ 2 o 4 ore per la scuola primaria

**Risorse impiegate:** 1 educatore ambientale a incontro

**Gratuito**

#### Soggetto proponente:

Il progetto è promosso da Federconsumatori Emilia- Romagna. Le attività sono coordinate e realizzate da Atlantide Soc. Coop. Sociale. p.a.

#### Referente / contatti:

Beatrice Biguzzi

Via Levico 4 - Cervia (RA)

Cell. 335 1746791

Email: progettoscuolafederco@gmail.com



## 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 infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri di 2 ore ciascuno in classe

**Risorse impiegate:** 1 operatore per classe/sezione

**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 incentivare 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 infanzia, primarie e secondarie 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/incontro

## 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 crespa, 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 a 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 o piselli, vasetti di yogurt e altro, tutto rigorosamente di recupero, daremo vita a piccoli robot che, alimentati da un motorino, filo elettrico, ventolina e pile, disegneranno per noi artistiche opere d'arte utilizzando pennarelli e pastelli.

**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 per classe

**Costo:** 8 euro a bambino/incontro

## GIOCATTOLE DELLA TRADIZIONE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Giocattoli della tra-

dizione, 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/incontro

## 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/incontro

## 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, odori e colori 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 a bambino/incontro

**Soggetto proponente:**

Associazione Fatabutega

**Referente / contatti:**

Beatrice Ballanti

Cell. 339 8426263

Email: fatabutega@gmail.com

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 basata 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. Sito web: [www.fatabutega.it](http://www.fatabutega.it)

## 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:** Una 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, da dove realmente arriva ma soprattutto che cosa gli è successo.

**Obiettivi:** sensibilizzare i bambini, attraverso la favola, alle grosse problematiche del sistema mare come: 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 come arginare il problema.

**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 successo 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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Laboratorio didattico

presso la scuola aderente (salone, aula o giardino, spiaggia). Durata: 1,5 ore

**Risorse impiegate:** 2 educatori ambientali/biologi marini

**Costo:** 8 euro a partecipante

#### SE IL MARE POTESSE PARLARE

**Attività:** in presenza

**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'obiettivo 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.

Un accenno doveroso sarà fatto anche sui cambiamenti climatici e sulle ripercussioni che questi hanno sul nostro mare.

**Contenuti e organizzazione:** biodiversità marina • Inquinamento marino • Sovra-sfruttamento dei nostri mari • cambiamenti climatici vs biodiversità marina.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**Risorse impiegate:** biologi marini

**Costo:** 5 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

## A NUOTO LENTO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al centro recupero Squali e Tartarughe marine CESTHA, che ospita diversi casi di tartarughe debilitate o vittime di incidenti in mare. Non solo il centro recupero si prende cura anche di tutta la fauna marina impigliatasi nelle reti dei pescatori e non destinata alla

vendita. Lo scopo di questa attività è che tutti gli esemplari una volta recuperate le forze, possano essere rilasciati nuovamente in mare.

**Obiettivi:** tutela della biodiversità • rispetto del mare.

**Contenuti e organizzazione:** visita all'interno del centro. Osservazione delle vasche in cui sono presenti gli animali in degenza. Racconto delle storie di ciascun esemplare attualmente ospite al centro.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**Risorse impiegate:** biologi marini

**Costo:** 5 euro a partecipante

**Soggetto proponente:**

CESTHA Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat - Istituto scientifico e Centro recupero Fauna Marina

**Referente / contatti:**

*Sara Segati*

Via Molo Dalmazia, 49 - Marina Di Ravenna  
Cell. 3518544072

Email: info.cestha@gmail.com

SPORT SALUTE E BENESSERE  
PER TUTT\*

## IL VALORE DEL DONO DEL SANGUE: LA SOLIDARIETÀ DEL VOLONTARIO E IL CORRETTO STILE DI VITA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il progetto è stato sviluppato in modo organico, da una esperienza in comunicazione, con un percorso che parte dalla scuola primaria per proseguire con secondaria di primo grado, quindi di secondarie di secondo grado ed infine università. Nella scuola primaria, la sensibilizzazione avviene attraverso interventi attivi con i ragazzi, spiegando le importanti funzioni del sangue per terminare con un gioco interattivo / di ruolo fra i ragazzi. Nella secondaria di primo grado dopo una introduzione sul valore del volontariato, prosegue con un cartone animato sul sangue, quindi vengono spiegate le varie funzioni del sangue e gruppi sanguigni.

**Obiettivi:** Sensibilizzare al volontariato i ragazzi dalla primaria, all'università in particolare sul dono del sangue, il valore che ha il sangue per la vita degli esseri umani. L'importanza che ricopre uno stile di vita corretto e sano.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto è mirato a fare conoscere meglio il valore del sangue per la vita, parlando anche di un corretto e sano stile di vita, spiegando l'importanza del volontariato e del senso del dono agli altri senza avere nulla in cambio. L'intervento è di circa due ore preferibil-

mente in presenza, in cui un volontario e/o esperto in comunicazione espone interagendo con i ragazzi sull'argomento sangue e volontariato in ambito donazione sangue e cellule staminali.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore

**Risorse impiegate:** Esperto comunicazione e mondo volontariato

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Volontari Italiana Sangue Provinciale Ravenna ODV

**Referente / contatti:**

*Sergio Ricci Petitoni*

Via T. Gulli, 100

Cell. 392 9504559

settorescuola.ravenna.provinciale@avis.it

**Note:** AVIS ODV è un'associazione di volontariato fondata a Milano nel 1927, che opera su tutto il territorio nazionale e nella Svizzera Italiana, il suo scopo è sensibilizzare la cittadinanza alla donazione del sangue (farmaco salvavita non riproducibile). Nel territorio Romagnolo le AVIS Provinciali sono affidatarie della raccolta sangue. Ulteriori contatti sono AVIS Provinciale Ravenna ODV Tel 0544421180 email; ravenna.provinciale@avis.it

## 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

## 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 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Gratuito**

## 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 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Costo:** 4,00 euro per studente

## 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 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato con i volontari di FIAB Ravenna

**Costo:** 4,00 euro per studente

## 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 con-

corso 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 2022/2023

**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

## CLIPPETE CLOPPETE - PROGETTI DI PET THERAPY

## PROGETTI DI ATTIVITÀ ASSISTITA (PET THERAPY) CON L'ASINO O IL CANE IN AULA E 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 sviluppate 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 sensibile 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 • 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:** Gli animali preparati e monitorati, si prestano ad essere coinvolti in numerose attività di relazione e con varie tipologie di utenza. Le attività con l'asino si possono svolgere nel giardino o nel parco pubblico vicino, con il cane sia all'interno che all'esterno. 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 ragazzo/a. 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. Gli incontri avranno una struttura di base che prevede una fase di apertura- accoglienza e una fase conclusiva, di raccolta del vissuto. Il progetto prevede una fase preliminare per valutare il taglio da apportare al percorso sulla base delle specifiche esigenze dei bambini/ragazzi coinvolti.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie - Progetto pensato per piccoli gruppi massimo 4/ 5 bambini

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Incontri di 1,30 o 2 ore, massimo 8 incontri, in base al numero dei ragazzi sarà possibile organizzare più turni nella giornata. Il periodo per le attività all'esterno va scelto in base al meteo.

**Costo:** 28 euro/ora per operatore, il numero degli operatori varia in base al numero dei bambini (indicativamente un operatore ogni 3 bambini. Per la sola attività con gli asini vanno aggiunti 25 euro di trasporto ad incontro

## 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 1,30/2 ore presso la scuola o un parco pubblico nelle vicinanze, 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 zoo-mimesi (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 comprensione, comunicazione e gestione degli animali coinvolti, implementando il proprio senso di autoefficacia e di autostima

**Destinatari:** nidi, scuole infanzia, scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Il periodo di svolgimento si dovrà concordare in base alla stagione ed alle condizioni meteorologiche, nel giardino della scuola per tre incontri di 1.30/2 ore ciascuno in a base al numero dei bambini

**Costo:** 28 euro a bambino per tutti gli incontri, il progetto si può attivare con un numero minimo di 15 bambini.

## Soggetto proponente:

Associazione Sportivo Dilettantistica Clippete Cloppete

## Referente / contatti:

Mazzanti Monia

Cell. 3881169404

Email: clippetecloppeteasd@gmail.com



## 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.

so, 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. 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 Atelieriste/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:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

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 decorazione. Qualità della relazione col contesto.  
 4. Identità: Famiglia, Ambiente circostante, altri esseri viventi  
 5. Ecologia della Terra e Universo come ambiente globale, l'importanza dell'ecologia per l'umanità  
**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno  
**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione Aruna Arte Uomo Natura APS

**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 Atelieriste/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:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

**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

**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

**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

### 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

**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno  
**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione Aruna Arte Uomo Natura APS

**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno  
**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione Aruna Arte Uomo Natura APS

**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno  
**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione Aruna Arte Uomo Natura APS

**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno  
**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione Aruna Arte Uomo Natura APS

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Otto incontri da 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** 2 operatrici Atelieriste/educatrici, animatrici dell'Associazione Aruna Arte Uomo Natura APS



**Costo:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

**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 milione-

simo 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 Atelisterie/educatrici, animatrici dell'Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS

**Costo:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

**Soggetto proponente:**

Associazione ARUNA Arte Uomo Natura APS

**Referente / contatti:**

Michela, Nati

Cell. 333 9200589

Email: michela@aruna.it - www.aruna.it

Facebook e Instagram "Associazione ARUNA

Email: 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 partico-

lare 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 specializzata, ma anche formazione per esperienze personali in linea con le proposte.

## SPORT SALUTE E BENESSERE PER TUTT\*

### STILI DI VITA E BUONE ABITUDINI ALIMENTARI

**Attività:** in presenza

**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 filiera corta, informare sui processi 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 • Pre-

parazione 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 con le classi interessate

**Risorse impiegate:** professionisti/e  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Servizio Diritto allo Studio del Comune di Ravenna

**Referente / contatti:**

Claudia Buscherini

Tel. 0544 482046

Nicola Alban

Tel. 0544 509817

Impresa CAMST Soc. Coop. a r.l di Villanova di Castenaso (BO)

Tel. 0544 509825

Email: nicola.alban@camst.it

## PROPACT - PROMOZIONE DELL'ATTIVITÀ FISICA ATTRAVERSO GLI SPORT TRADIZIONALI EUROPEI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Progetto europeo finanziato dal programma Erasmus+ Sport che coinvolge 8 partner di 5 stati europei ed extra europei con l'obiettivo di incoraggiare la partecipazione dei giovani allo sport e all'attività fisica, a promuovere attivamente l'inclusione sociale interculturale e le attività e le iniziative sportive, a migliorare l'educazione fisica come elemento vitale dell'educazione di qualità, rendendo le scuole più interessanti e attraenti. Verrà creato uno strumento tecnologico che consenta di promuovere gli sport e i giochi tradizionali europei da una prospettiva intergenerazionale e inclusiva. La piattaforma combinerà sport e giochi antichi con le ultime tecnologie per incoraggiare i giovani a fare attività fisica attraverso la riscoperta degli sport e giochi tradizionali europei (ETSG) nel loro linguaggio (visivo, mobile e interattivo). Ogni partner presenterà e diffonderà due dei suoi giochi tradizionali più popolari in una dimensione locale, nazionale ed europea.

**Obiettivi:** Ogni organizzazione dovrà proporre e scambiare con gli altri partner europei almeno 2 sport/giochi tradizionali su cui formare insegnanti, istruttori sportivi, ma anche volontari ai quali verrà rilasciato il certificato di Istruttore di Giochi e Sport tradizionali (ETSG). Gli istruttori qualificati e le associazioni sportive coinvolte proporranno lezioni alle classi delle scuole elementari e medie del territorio per diffondere la conoscenza degli sport tradizionali

e promuovere l'attività fisica come strumento di vita sana e di inclusione sociale ed intergenerazionale.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto vede coinvolti l'Ufficio Sport e l'U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili, con il supporto dell'U.O. Politiche Europee. La prima attività del progetto prevede un sondaggio finalizzato a verificare la conoscenza dei giochi e sport tradizionali. Il sondaggio verrà sottoposto agli insegnanti/istruttori sportivi che lo compileranno insieme agli allievi. Sulla base delle risultanze dei sondaggi raccolti da tutti i partner l'istituto polacco IRSIE provvederà, insieme all'Università di Saragozza, a redigere una guida operativa e a predisporre i modelli per il corso di formazione online. In ogni comune partner verrà organizzato un evento sportivo a livello locale e il comune di Ravenna ospiterà nel 2024 l'evento internazionale conclusivo del progetto a cui parteciperanno tutte le scuole e associazioni coinvolte.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 20 mesi da settembre 2022

**Risorse impiegate:** Finanziamento Programma Erasmus+ Sport

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Comune di Ravenna - Ufficio Politiche Europee

**Referente / contatti:**

*Stefania Gambi*

*Silvia Ceccarelli*

Via Luca Longhi 9, Ravenn

Tel. 0544 482845

Email: upe@comune.ravenna.it

## BIBLIOSCIENZE

## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSE

## 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:** Iscrizioni entro il 31/10/2022, gli incontri dovranno effettuarsi entro il 23/12/2022. Durata degli incontri: 1 ora e mezza

**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**

**Note:** Si accettano iscrizioni per le classi esclusivamente via mail alla referente indicata nei contatti o direttamente alla mail della biblioteca in cui di svolge il laboratorio.

GIORNATA STEM.  
L'ISPIRAZIONE NON HA GENERE

**Attività:** in presenza / online

**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 primo grado, 1 per bambine e bambini della primaria, dalla terza classe) da svolgersi nella giornata STEM (11 febbraio), considerato che l'11 è un sabato si valuterà una data alternativa.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Iscrizioni entro il 31 ottobre 2022, durata circa 2 ore per ciascun laboratorio

**Risorse impiegate:** Tecnoscienza

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

*Silvia Travaglini*

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482120

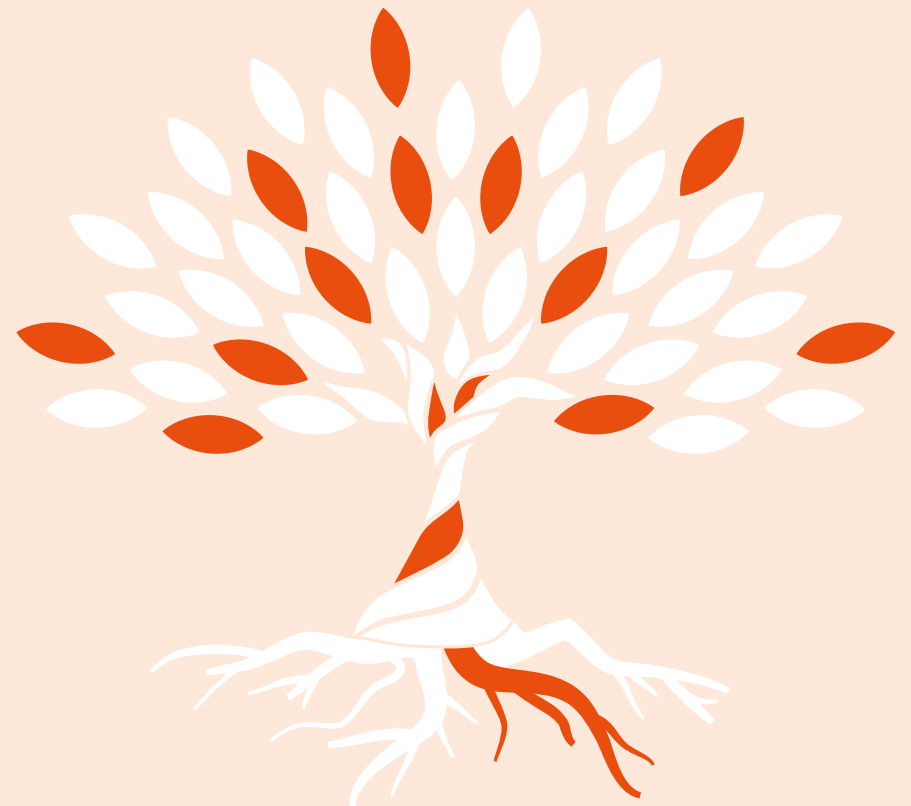
Email: [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

**Note:** Si accettano iscrizioni per le classi esclusivamente via mail alla referente indicata nei contatti. 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 consegnati 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

# Arti e Lettera



# Indice

## BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA: ATTIVITÀ ...

### Centro di Lettura "L'Albero dei Libri":

bambini, bambine e libri: leggere per immaginare, giocare, progettare, fare ..... pag. 162

Istituzione Biblioteca Classense - I progetti ..... » 163

Arci Ravenna APS - Oltre a Noi ..... » 170

### La Biblioteca di Sofia - Casa delle Donne di Ravenna:

• Le Pioniere ..... » 171

• Stregat\* dai Libri ..... » 171

Ass.ne Asja Lacis: In cerca di storie ..... » 172

### Ass.ne Fatabutega:

• Lettura tra conte, filastrocche e numeri ..... » 173

• Letture in musica ..... » 173

### Centro ReciprocaMENTE:

Giochi in CAA Comunicazione Aumentativa Alternativa ..... » 174

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ...

Museo Nazionale di Ravenna: I progetti ..... pag. 176

### MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna:

• La tavolozza delle emozioni ..... » 180

• Lascia il segno ..... » 180

• Ad ognuno il suo mostro ..... » 180

• Visita guidata alla Pinacoteca ..... » 181

• Il Mosaico contemporaneo ..... » 181

### Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico UNIBO:

• Costruiamo la storia: l'archeologo e i suoi aiutanti ..... » 182

• Ravenna: una macchina del tempo ..... » 182

### Fondazione RavennAntica:

• Sito Archeologico Antico Porto di Classe ..... » 184

• Classis Ravenna - Museo della Città e del Territorio ..... » 185

• Le Giornate del Patrimonio ..... » 190

• La.Ra - Laboratori didattici ..... » 192

• MDT- Museo Didattico del Territorio San Pietro in Campiano ..... » 196

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E ...

### I Canterini Romagnoli - Corso di canto corale per l'apprendimento

delle Cante Romagnole ..... pag. 204

EDuc'Arte ..... » 206

**Multicentro CEAS - Eniscuola:**

- Laboratorio di pittura ..... » 208
- Laboratorio musicale digital hip hop ..... » 208
- Laboratorio di teatro ..... » 208

**Il Planetario:**

- Disegnare il cielo ..... » 209
- Arte e Astronomia ..... » 209

**Tititom** - Subito-presto musica insieme ..... » 210

**Quartetto Fauves:**

- Pickapp Radio ..... » 211
- SCLAB ..... » 211

**I progetti artistici del Decentramento del Comune di Ravenna** ..... » 213

**Immaginante** - Laboratorio Museo Itinerante: Illustrazioni sonore ..... » 217

**Ass.ne Jazz Network** - Pazzi di Jazz 2023 ..... » 219

**TEATRO PER BAMBINI/E, RAGAZZI/E**

**Ravenna Teatro:** La stagione dei teatri

- Spettacoli per le scuole stagione 2022/23 ..... pag. 222

**Teatro del Drago** - Museo la Casa delle Marionette:

spettacoli, laboratori, ecc. .... » 227

**ATTIVITÀ PERFORMATIVE/ESPRESSIVE**

**La Casa delle Culture:** I progetti ..... pag. 232

**CINEMA E FOTOGRAFIA**

**St. Art Cinema** - Nightmare School

- Il lato femminile della Disney ..... pag. 236
- Il corto di inclusione ..... » 236
- Come fare un Podcast ..... » 237
- Spot si gira ..... » 238

**BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA:  
ATTIVITÀ, LABORATORI, LETTURE**

## CENTRO DI LETTURA "L'ALBERO DEI LIBRI".

**Bambini, bambine e libri: leggere per immaginare, giocare, progettare, fare**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il Centro Di Lettura, nato negli anni '90 come servizio di consultazione e prestito libri gratuito per bambini/e, genitori e scuole comunali, conserva ancora oggi le sue caratteristiche delle origini - gratuità, accessibilità, flessibilità. Dato il suo patrimonio di oltre 7000 titoli, dal 2005 è entrato nella Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino ed è aperto al pubblico per il prestito libri. Al mattino è 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 di bambini e bambine, 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 cultura del libro a partire dalla prima infanzia, grazie alla mediazione dell'adulto. • Sviluppare la creatività e la fantasia a partire dal libro, attraverso l'esperienza del laboratorio creativo e di costruzione.

**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 catalogazione, il prestito, i servi-

zi, Scoprirete, domande 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) • Indicazioni per realizzare laboratori espressivi o di costruzione a tema, (da 3 anni) • Indicazioni per realizzare laboratorio di costruzione del libro (età 4-11 anni) • Redazione di bibliografie tematiche su richiesta.

**Destinatari:** Nidi e scuole infanzia, scuole primarie, bambini/e e ragazzi/e, familiari, educatori, insegnanti, studenti, sezioni/classi, cittadini.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Orari di apertura per le scuole da settembre a giugno dal lunedì al venerdì dalle ore 9.30 alle 13, 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

**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 Dirigenza della U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili indicativamente entro novembre 2022.

## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSE

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
8. Visite guidate alla mostra Nati per Leggere
9. Libri all'angolo
10. Xanadu
11. A che gioco giochiamo?
12. Ravenna ieri, oggi... e domani
13. Scopri il personaggio
14. Alle origini del libro moderno
15. Torneo di poesia dorsale

### 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:** nidi e scuole infanzia. 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 stravaglini@classense.ra.it.

### 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, persona-



le 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 e la possibilità di prendere in prestito i libri subito dopo il termine dell'incontro. A questo scopo sarà necessario effettuare un controllo preventivo delle iscrizioni degli alunni e delle alunne al prestito in biblioteca. 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:** Attraverso il prestito personale, oltre che consentire la possibilità di soddisfare immediatamente l'interesse sollevato dalle letture, si intende incentivare la frequentazione della biblioteca, presso cui dovrà essere effettuata la restituzione a cura della famiglia. La biblioteca offre alla scuola l'assistenza bibliografica e interventi di lettura, a cura delle bibliotecarie, alla biblioteca Holden nella biblioteca di riferimento per la zona (o in classe in caso di difficoltà oggettive a raggiungerla) 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 le classi prime) • Dalla fiaba all'horror e ritorno (per le classi seconde – solo online) • Per motivi organizzativi è previsto un numero predeterminato di incontri e pertanto si procederà a soddisfare le richieste in base alla data di iscrizione

**Destinatari:** secondaria di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Iscrizioni entro il 31/10/2022. Gli incontri verranno calendarizzati a partire da novembre 2022 fino a maggio 2023, dal martedì al venerdì. Assaggi di lettura: Circa 2 ore per classe per consentire le operazioni di prestito. Dalla fiaba all'horror: 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:** Le prenotazioni si effettuano esclusivamente via mail [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it). Le attività si svolgono in biblioteca Holden nei giorni da martedì a venerdì (da 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. 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 10 gg. dello svolgimento dell'attività. Il giorno dell'attività verrà consegnata la tessera ad ogni ragazza/o che così potrà effettuare il prestito. L'iscrizione e il prestito sono gratuiti.

### 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, Ca-

stiglione 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.ra

**Destinatari:** infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

**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:** E' 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 10 gg. 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 collaborazio-

ne 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:** scuole secondarie di 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:** Le prenotazioni si effettuano esclusivamente via mail [stravaglini@classense.ra.it](mailto:stravaglini@classense.ra.it)

### 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 e la possibilità di prendere in prestito i libri subito dopo il termine dell'incontro. A questo scopo sarà necessario effettuare un controllo preventivo delle iscrizioni al prestito degli alunni e delle alunne.

**Obiettivi:** Attraverso il prestito personale, oltre che consentire la possibilità di soddisfare immediatamente l'interesse sollevato dalle letture, si intende incentivare la frequentazione della biblioteca, presso cui dovrà essere effettuata la restituzione a cura della famiglia. 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 biblioteche, a Casa Vignuzzi o nella biblioteca di riferimento per la zona (o in classe in caso di difficoltà oggettive a raggiungerla), 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 primo ciclo della primaria.
- Spuntini 8-11 anni per il secondo ciclo della primaria.

Per motivi organizzativi è previsto un numero predeterminato di incontri e pertanto si procederà a soddisfare le richieste in base alla data di iscrizione.

La durata degli incontri è di 2 ore in caso di concordati il prestito, altrimenti di 1 ora.

**Destinatari:** scuole primarie. Per la classe Prima l'incontro è consigliato verso la fine dell'anno scolastico, quando la lettura autonoma è stata avviata, rendendo così il prestito individuale più significativo.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Iscrizioni entro il 31/10/2022. Gli incontri verranno calendarizzati a partire da novembre 2022 fino a maggio 2023, dal martedì al venerdì

**Risorse impiegate:** Personale dipendente della Biblioteca, volontarie Nati per Leggere, volontari e volontarie del Servizio Civile Nazionale.

**Gratuito**

## 7. PASSEGGIATE TRA I CHIOSTRI

**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 biblioteche, 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:** Biblioteche 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. VISITE GUIDATE ALLA MOSTRA NATI PER LEGGERE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La mostra espone i libri che fanno parte dell'ultima bibliografia nazionale del programma Nati per Leggere ed è un invito a scoprire storie, personaggi e figure dei migliori libri adatti alla lettura ad alta voce che l'editoria italiana offre. Casa Vignuzzi - da novembre 2022  
Orari: da martedì a venerdì 15-19, sabato 9-13. Chiuso domenica, lunedì e festivi. Ingresso libero nel rispetto delle prescrizioni sanitarie anti-Covid.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** la visita guidata ha una durata di 1 ora

**Risorse impiegate:** Biblioteche della biblioteca Classense e di Casa Vignuzzi

**Gratuito**

## 9. LIBRI ALL'ANGOLO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Lezioni/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 Cuccurullo 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 Cuccurullo 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.

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

Silvia Travaglini

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482120

Email: stravaglini@classense.ra.it

## 10. XANADU RAVENNA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** È 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. 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, dalla seconda classe. Verrà data precedenza alle classi che non hanno mai partecipato.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

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

**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 2022. Le richieste verranno accolte in ordine di arrivo, dando precedenza alle classi che non hanno mai partecipato a questa attività.

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

Manuela Massa

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482110

Email: manuelamassa@classense.ra.it

**11. A CHE GIOCO GIOCHIAMO?****Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Il protagonista di questo incontro è il gioco, anzi i giochi conservati in Classense: oltre trecento esemplari di giochi da tavolo, databili dalla fine del Seicento ai giorni nostri e di varia provenienza. L'incontro prevede un'introduzione sulle varie tipologie di gioco con tavoliere e la visione di alcuni esemplari originali.**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; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici.**12. 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: quanto si è modificato il volto di Ravenna in cento anni? Possiamo scoprirlo osservando alcune foto storiche, conservate nelle raccolte della Classense, a confronto con vedute contemporanee.**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 e secondarie 1° grado**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** circa 1 ora**Risorse impiegate:** bibliotecari**Gratuito****Note:** È necessaria la prenotazione; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici.**13. SCOPRI IL PERSONAGGIO****Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Le scuole di Ravenna sono spesso dedicate a personaggi famosi: alcuni di loro sono ravennati ed ebbero ruoli

importanti nella storia della nostra città. Chi sono Corrado Ricci, Santi Muratori, Camillo Morigia, Guido Novello? In Classense è possibile vedere molti materiali che li riguardano e che permettono di conoscere meglio la loro vita e le loro opere.

**Obiettivi:** Approfondire la storia di Ravenna; consultare materiale raro conservato presso la Biblioteca Classense; collocare la propria scuola dentro la storia della nostra città.**Contenuti e organizzazione:**

L'incontro prevede:

1. a seconda dell'Istituto scolastico, approfondimento sul personaggio individuato;
2. visione di volumi, disegni o fotografie relative al personaggio scelto: i materiali sono conservati presso la Biblioteca Classense.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** 1 ora**Risorse impiegate:** bibliotecari**Gratuito****Note:** È necessaria la prenotazione; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici.**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

Daniela Poggiali

Tel. 0544 0544 482118

Email: dpoggiali@classense

**14. 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 valorizzazione 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:** incontri di circa 2 ore  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**  
 Istituzione Biblioteca Classense  
**Referente / contatti:**  
 Floriana Amicucci  
 Tel. 0544 482132 Cell. 337 1410066  
 Email: famicucci@classense.ra.it

## 15. TORNEO DI POESIA DORSALE

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Per celebrare la Giornata della poesia del prossimo anno, 21 marzo 2023, la Biblioteca Classense invita le classi a sfidarsi nella seconda edizione del torneo di poesia dorsale, un genere

molto speciale di poesia in cui i versi sono costituiti dai titoli dei libri letti di seguito sul dorso delle copertine, i libri appoggiati uno sopra l'altro.

**Obiettivi:** Termine per l'invio delle poesie: 7/03/2023; proclamazione classi vincitrici 21/03/2023

**Destinatari:** scuole primarie (classi IV e V) e secondarie di 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**  
 Istituzione Biblioteca Classense  
**Referente / contatti:**  
 Francesca Ferruzzi  
 Via Baccarini, 3  
 Tel. 0544 482120  
 Email: fferruzzi@comune.ra.it

### BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

## OLTRE A NOI

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Il progetto prevede un incontro e scambio di relazioni e confronto partendo dalla lettura e racconto di una storia di vita reale sulla quale successivamente gli e le artisti/e dipingono scegliendo sulla base delle proprie emozioni e sentito i colori con i quali dipingere una tela, un paio di diversi materiali, spesso anche riciclati e intervallando la loro opera condividendo insieme agli altri lo spirito della comunità, dell'essere vivini/e gli uni alle altre.  
**Obiettivi:** Lavori di condivisione, di inclusione, di percezione e utilizzo di varie tecniche pittoriche libere e personali.  
**Contenuti e organizzazione:** I laboratori si svolgeranno previa consultazione e confronto con i docenti sulla base di lavori e programmi per loro prioritari, solitamente tre incontri/quattro durante l'anno scola-

stico con relativo svolgimento dell'opera d'arte finale in gruppo possibilmente in un ambiente esterno come un parco o il cortile della scuola.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 4 incontri da 3 ore  
**Risorse impiegate:** Da decidere insieme ai docenti e/o dirigenti scolastici  
**Costo:** si prevede un costo di circa 6 € a bambino/a per laboratorio, tot. 24€ a bambino/a per 4 laboratori totali, eventuali costi in più sono da decidere in sede preventiva di incontro con docenti con i quali potermi interfacciare sempre per l'andamento dei laboratori.

**Note:** Patrocinio dell'ufficio scuola del Comune di Ravenna, in condivisione con Arci e il loro patrocinio con esperienza di 4 anni di collaborazione, due libri e una mostra a

palazzo rasponi all'attivo, 200 opere realizzate da bambini/e di età tra i 4 e i 12 anni.

**Soggetto proponente:**  
 Arci

**Referente / contatti:**  
 Alessandra Serafini  
 Via Maggiore, 231 - Ravenna  
 Cell. 348 8286784  
 Email: alessandra.serafini.ale@gmail.com

### BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

## LA BIBLIOTECA DI SOFIA - CASA DELLE DONNE

### LE PIONIERE

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Il progetto Le Pioniere è nato nel 2016 da un'idea della Casa delle donne per promuovere la Biblioteca di Sofia, sezione dedicata all'infanzia e all'adolescenza che raccoglie albi illustrati, racconti e romanzi che affrontano le tematiche del genere, dell'educazione ai sentimenti e al rispetto. Le Pioniere vogliamo raccontare le storie di vita di donne, troppo spesso dimenticate e lasciate volutamente cadere nell'anonimato, che hanno aperto strade per tutte le donne che sono venute dopo. E' possibile seguire i propri sogni e realizzare ciò che si desidera a prescindere dal proprio sesso di appartenenza. Le Pioniere è quindi un progetto contro i pregiudizi e gli stereotipi di genere. La mattina prevede il racconto ad alta voce di una Pioniera arricchito da una scenografia studiata e realizzata appositamente. La mattina si conclude poi con un laboratorio o con momento di gioco guidato. Ad ogni incontro viene fornita e proposta un bibliografia di libri sulla Pioniera raccontata.

Le Pioniere: Jane Goodall, Malala Yousafzai, Vandana Shiva, Coco Chanel, Amelia Earhart, Samantha Cristoforetti, Margherita Hack, Alfonsina Strada, Mary Shelley, Cristine De Pizan, Ada Lovelace, Rosa Parks, Betty Davis, Peggy Guggenheim

**Obiettivi:** promozione alla lettura • educazione all'ascolto dell'altro • educazione ai sentimenti • rispetto delle differenze •

contrasto al bullismo • contrasto agli stereotipi di genere • conoscenza delle Pioniere

**Contenuti e organizzazione:** Realizzazione di una narrazione ad alta voce e del laboratorio tematico

**Destinatari:** scuole infanzia e scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** L'attività proposta ha la durata di 1 ora circa e può essere richiesta durante tutto l'anno scolastico  
**Risorse impiegate:** Operatrici volontarie della Casa delle Donne  
**Gratuito**

### 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

**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 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.

con esempi di tolleranza, emancipazione, rispetto dei diritti umani e in particolare si rivolge ai giovani delle classi secondarie di primo 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 2022 maggio 2023

**Risorse impiegate:** 2 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:

Barbara Ciani

Via M. d'Azeglio, 2

Tel. 0544 485415

Email: barbaraciani@comune.ra.it

### BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

## FATABUTEGA

### LETTURA TRA CONTE, FILASTROCCHES 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

## 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. • Faci-

### BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

## 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



litare 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

**Soggetto proponente:**

Associazione Fatabutega

**Referente / contatti:**

Beatrice Ballanti - Cell. 339 8426263

Email: fatabutega@gmail.com

www.fatabutega.it

## BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

### CENTRO RECIPROCAMENTE

#### GIOCHI IN CAA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il laboratorio prevede di proporre attività ludiche in CAA in base all'età dei soggetti. Il gioco è un importante momento di aggregazione e socializzazione tra pari, è un sistema di regole ben definite tra i partecipanti al gioco ed è una palestra di varie abilità. Il nostro obiettivo è fare in modo che i bambini/ragazzi con bisogni speciali siano inclusi nei vari giochi strutturati (giochi vari da tavolo) o sociali (nascondino, lupo mangia frutta ecc). Inoltre prevediamo, un momento di gioco attraverso un libro game tradotto in CAA, che permetta a tutti i partecipanti di sviluppare competenze linguistiche, algoritmiche e che permetta ai ragazzi con bisogni speciali di poter partecipare ad attività adeguata alla loro età.

**Obiettivi:** Partecipazione ad attività adeguate all'età • Partecipazione inclusiva di tutti i bambini • Creare momenti di socializzazione e condivisione delle emozioni tra

pari • Creazione di materiale in CAA adeguato al contesto

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prevede di creare momenti di aggregazione con i bambini dove proporre attività/gioco adeguate alle loro età e ai bisogni della classe/sezione.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** il laboratorio prevede 10-12 ore in base alle attività da proporre

**Risorse impiegate:** 2 formatori

**Costo:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

**Soggetto proponente:**

Cooperativa Il Cerchio

**Referente / contatti:**

Mila Alpi - Elisa Baraghini

Viale della Lirica, 15 - Ravenna

Cell. 393 9111627 oppure 331

Email: mila@ilcerchio.ra.it

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE



## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

## MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA

1. Favole al Museo
2. La Natività al Museo
3. Ravenna romana, gente di mare
4. Mestieri al Museo
5. L'Antico Egitto: il peso del cuore
6. Galla Placidia, una "regina" a colori
7. Gli affreschi da Santa Chiara si raccontano
8. Le erbe dei monaci
9. Geometrie al Mausoleo
10. Apollinare, un santo più dolce del miele

## 1. FAVOLE AL MUSEO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il percorso prevede la lettura di una favola creata appositamente a partire dai reperti museali per Dopo la fase in museo la classe verrà accompagnata nell'aula didattica per svolgere una attività creativa a tema.

**Obiettivi:** affrontare temi come l'amicizia e apprezzare alcune tecniche artistiche, come quella del mosaico

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10,30; durata: 1 ora e 15 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta

non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 2. LA NATIVITÀ AL MUSEO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Riconoscere iconografie e tecniche di esecuzione di un tema ricorrente nell'arte. Per concludere l'esperienza verrà consegnato all'insegnante un kit per l'attività manuale da svolgere in autonomia.

**Obiettivi:** Stimolando l'osservazione e la capacità di leggere le opere, il percorso si propone di avvicinare i ragazzi a iconografie, materiali, tecniche di esecuzione e periodi storici diversi.

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie (a partire dalla III classe) e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10,30; durata: 1 ora e 30 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 3. RAVENNA ROMANA, GENTE DI MARE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Scoprire la vita degli

abitanti dell'antico porto di Ravenna attraverso le epigrafi e i simboli incisi nella pietra. Le stele classensi esposte al Museo Nazionale di Ravenna offrono l'opportunità, se lette come fonte storica, di ricostruire molteplici aspetti riguardanti la vita degli abitanti di Ravenna romana, in particolare dei classiari dell'antico porto militare. La visita si conclude con il divertente quiz "Chi vuol essere classiario".

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10,30; durata: 1 ora e 30 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 4. MESTIERI AL MUSEO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Raccontiamo la storia degli oggetti e delle professioni legate al Museo. Dopo la visita ad alcuni reperti selezionati, gli alunni verranno coinvolti in un breve gioco di ruolo diventando loro stessi "curatori museali".

**Obiettivi:** Il percorso intende far conoscere ai ragazzi la realtà del Museo, luogo della conservazione e della valorizzazione, e le professioni ad esso legate.

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie, a partire dalla classe III

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10,30; durata: 1 ora e 30 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 5. L'ANTICO EGITTO: IL PESO DEL CUORE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Cosa pensavano gli antichi Egizi dell'aldilà? Perché il futuro è legato a una bilancia a doppio piatto? Riflettiamo sulla "psicostasia" antico-egiziana, la pesatura del cuore/anima del defunto nell'auspicio di una vita eterna, prendendo spunto da una piccola collezione egizia conservata presso il Museo Nazionale di Ravenna. Immaginiamoci davanti al "tribunale" presieduto dal dio dell'oltretomba, Osiride: chi deciderà se il defunto è degno di una vita eterna? Il suo cuore!

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: solo nei mesi di gennaio - febbraio 2023. Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie, solo per le classi IV

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10,30; durata: 1 ora e 30 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito**

## 6. GALLA PLACIDIA, UNA "REGINA" A COLORI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Conoscere la vita di una donna che ha cambiato il corso della storia di Ravenna attraverso i dipinti conservati in museo. Galla Placidia, donna molto devota, tenne le redini dell'impero romano d'Occidente, ormai al tramonto. Tra le più affascinanti storie ravennati legate alla figura dell'imperatrice, va ricordata quella dello scampato naufragio grazie alla provvida intercessione di San Giovanni Evangelista. E proprio questa leggenda, da cui prese spunto Nicolò Rondinelli per la sua famosa pala d'altare, sarà raccontata ai ragazzi attraverso i dipinti e gli affreschi conservati nelle nuove sale del Museo

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie (a partire dalla classe IV) e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica e durata: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10.30; durata: 1 ora e 15 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 7. GLI AFFRESCHI DA SANTA CHIARA SI RACCONTANO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Riconoscere iconografie e tecniche di esecuzione di un tema ricorrente nell'arte. Per concludere l'esperienza verrà consegnato all'insegnante un kit per

l'attività manuale da svolgere in autonomia.  
**Obiettivi:** Stimolando l'osservazione e la capacità di leggere le opere, il percorso si propone di avvicinare i ragazzi a iconografie, materiali, tecniche di esecuzione e periodi storici diversi.

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre-maggio.  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie (a partire dalla classe IV) e secondarie di 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica e durata: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10.30; durata: 1 ora e 30 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 8. LE ERBE DEI MONACI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** L'arte di curare con le erbe: la sala della Farmacia al Museo Nazionale. L'antico mobile da farmacia sarà il punto di partenza di un percorso che vuole evidenziare i legami tra uomo e natura, per scoprire l'arte di curare con le erbe medicinali, un tempo percepite spesso come magiche: un viaggio alla scoperta di antichi saperi, dalle spezierie monastiche ai "vasi da farmacia". L'itinerario si conclude con un'attività di laboratorio nella quale ogni alunno realizzerà un simpatico oggetto per la raccolta delle erbe.

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

**Destinatari:** scuole primarie, a partire dalla classe III

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica e durata: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10.30; durata: 1 ora e 30 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 9. GEOMETRIE AL MAUSOLEO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Alla scoperta di un monumento UNESCO: la storia, l'architettura, le geometrie. Il percorso prevede un approccio diretto con la monumentale tomba del re goto. Quali antiche sapienze hanno permesso questa mirabile costruzione, dall'ardita struttura e dalla perfetta geometria? Attraverso la lettura della sua struttura architettonica, i ragazzi saranno coinvolti nella scoperta della incredibile combinazione di forme geometriche che la compongono.

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: ottobre 2022 - maggio 2023  
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Mausoleo di Teodorico. N.B.: Itinerario all'aperto! (Sospeso in caso di maltempo).

**Destinatari:** scuole primarie, a partire dalla classe III

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica e durata: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10.30; durata: 1 ora e 15 minuti circa

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta

non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

## 10. APOLLINARE, UN SANTO PIÙ DOLCE DEL MIELE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Conoscere la storia di Ravenna tardoantica attraverso le immagini musive conservate nella chiesa dedicata al santo patrono. La basilica di Sant'Apollinare in Classe è nota in tutto il mondo per il suo mosaico absidale. A 1500 anni di distanza, è ancora in grado di emozionarci e ci racconta la storia di un santo giunto dal mare, di una comunità di fedeli, di un territorio che da periferico era divenuto il cuore di un Impero. A tutti gli alunni sarà consegnato in omaggio un volumetto didattico.

**Contenuti e organizzazione:** Periodo di svolgimento: solo nei mesi di gennaio - febbraio 2023. Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria della basilica di S. Apollinare in Classe.

**Destinatari:** scuole primarie, solo per le classi IV

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Tempistica e durata: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10.30; durata: 1 ora circa. Periodo di svolgimento ottobre-novembre 2022 e aprile-maggio 2023.

**Risorse impiegate:** Servizi educativi del Museo

**Gratuito** sia l'accesso al museo che il percorso+laboratorio, ma in caso di disdetta non giustificata né comunicata con anticipo via mail verrà applicata una penale.

**Soggetto proponente:**

Museo Nazionale di Ravenna (Direzione Regionale Musei ER - Sede di Ravenna)

**Referente / contatti:**

Ilaria Lugaresi

Email: drm-ero.musnaz-ra@cultura.gov.it

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

## M.A.R. - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

LA TAVOLOZZA DELLE EMOZIONI  
(fino a dicembre 2022)**Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Un percorso per scoprire alcune delle opere più importanti delle Collezioni del museo guidati dalla luce magica dei colori e dalle emozioni che suscitano in noi. In atelier avremo l'opportunità di creare la nostra personale tavolozza attraverso la quale esprimere sentimenti e ricordi che ci legano ai nostri colori preferiti. Un viaggio magico tra storia, arte, memoria ed emozioni.**Obiettivi:** Conoscere le Collezioni del Museo d'Arte della città di Ravenna, la Storia dell'arte moderna e contemporanea, i colori nell'arte**Contenuti e organizzazione:** Visita animata alla Pinacoteca e laboratorio didattico**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** 1 ora e 30**Risorse impiegate:** Personale del MAR, Fondazione RavennAntica**Costo:** 5 euroLASCIA IL SEGNO!  
(fino a dicembre 2022)**Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Un percorso che ci accompagnerà alla scoperta dell'arte partendo dai paesaggi romantici dell'Ottocento per arrivare fino alle più sorprendenti invenzioni degli artisti dei nostri giorni. In atelier avremo la possibilità di rielaborare creativamente i segni dell'innovativo linguaggio dell'arte contemporanea ispirati dall'originalità dello stile di alcune delle opere più importanti della Pinacoteca.**Obiettivi:** Conoscere le Collezioni del Museo d'Arte della città di Ravenna, la Storia dell'arte moderna e contemporanea, L'utilizzo del segno nell'arte contemporanea**Contenuti e organizzazione:** Visita animata e laboratorio didattico**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti**Risorse impiegate:** Personale del MAR, Fondazione RavennAntica**Costo:** 5 euroA OGNUNO IL SUO MOSTRO  
(ottobre 2022-gennaio 2023)**Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Ai bambini piacciono i mostri. Il mostro, infatti, in quanto tale fa meno paura di una situazione paurosa che si può spiegare. Partendo dal loro interesse per i mostri proponiamo un'attività sulle emozioni, sulla paura, ma anche sulla diversità. Che cos'è un mostro? Partendo dalla definizione diversa data da ogni bambino e dalle suggestioni della mostra, lavoreremo sulla tematica per esprimere con disegni, rime e descrizioni le emozioni che l'attività ci permette di esprimere. Ogni bambino realizzerà il proprio 'mostro' con caratteristiche uniche e specifiche per ciascuno, ognuno con i suoi lati più mostruosi ma anche insospettabili poteri e qualità giocando con l'arte e la creatività**Obiettivi:** Conoscere il mosaico contemporaneo**Contenuti e organizzazione:** Visita animata e laboratorio didattico**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e se-

condarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** sì**Tempistica e durata:** 1 ora e 30**Risorse impiegate:** Personale del MAR, Fondazione RavennAntica**Costo:** 5 euroVISITA GUIDATA ALLA  
PINACOTECA  
(fino a dicembre 2022)**Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Un percorso alla scoperta dei tesori della Pinacoteca di Ravenna recentemente riallestita. 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.**Contenuti e organizzazione:** visita guidata alla Pinacoteca**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** 1 ora e 30**Risorse impiegate:** Personale del MAR e RavennAntica**Costo:** 6 euroIL MOSAICO CONTEMPORANEO  
(a partire da gennaio 2023)**Attività:** in presenza**Breve descrizione:** Il percorso consiste nella visita alla Collezione dei Mosaici Contemporanei del MAR alla scoperta di come una tecnica antichissima come il Mosaico si è tramandata nei secoli per arrivare fino ai nostri giorni. Si passerà dalle trasposizioni musive di opere di Marc Chagall, Renato Guttuso, Giuseppe Capogrossi, tra gli altri, fino ad arrivare alle più recenti invenzioni di artisti che utilizzano la tecnica musiva come principale linguaggio espressivo. In laboratorio bambini e ragazzi potranno confrontarsi con il linguaggio del mosaico contemporaneo e come influenza l'immaginario visivo tra punti, pixel e frammentazione di immagini e concetti.**Obiettivi:** Scoprire la Storia del Mosaico Contemporaneo attraverso la straordinaria Collezione del Museo d'Arte della città**Contenuti e organizzazione:** Visita animata alla Collezione dei Mosaici Contemporanei e laboratorio didattico**Destinatari:** scuola dell'infanzia e primarie**Insegnanti coinvolti:** Sì**Tempistica e durata:** 1 ora e 30**Risorse impiegate:** Personale del MAR e RavennAntica**Costo:** 5 euro**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

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

**COSTRUIAMO LA STORIA:  
L'ARCHEOLOGO E I SUOI  
AIUTANTI**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La lezione è da considerarsi come attività non frazionabile e da svolgersi presso gli ambienti di Casa Traversari - Università di Bologna (via San Vitale 28-30, Ravenna), sarà possibile raggruppare più classi dello stesso anno. La lezione sarà della durata complessiva di tre ore scandite in pause, giochi e 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:** Incontro a Casa Traversari - Università di Bologna (via San Vitale 28-30, Ravenna - 48121).

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 I e II.

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore

**Risorse impiegate:** Proiettore, cancelleria  
**Gratuito**

**RAVENNA: UNA MACCHINA  
DEL TEMPO**

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La lezione è da considerarsi come attività non frazionabile e da svolgersi presso gli ambienti di Casa Traversari - Università di Bologna (via San Vitale 28-30, Ravenna), sarà possibile raggruppare più classi dello stesso anno. La lezione sarà della durata complessiva di tre ore scandite in pause, giochi e moduli che richiamano alcuni luoghi salienti della topografia ravennate al fine di chiarire l'evoluzione della città.

**Obiettivi:** 1. 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.

2. 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:** Incontro a Casa Traversari - Università di Bologna (via

San Vitale 28-30, Ravenna - 48121).

PRIMA ORA: si affronteranno alcuni cenni cronologici (VIII 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 custoditi al DiScI rinvenuti durante le campagne di scavo dell'Università di Bologna presso Classe, seguirà una riflessione circa le informazioni che gli archeologi sono riusciti ad evincere dai materiali

**Destinatari:** scuole primarie 1° ciclo, classi V

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore

**Risorse impiegate:** Fogli di carta per appunti e disegni, proiettore

**Gratuito**

**Note:** Il Centro di Studi è stato istituito nel 2000 ed è ospitato presso Casa Traversari, una delle sedi del Campus di Ravenna dell'Università di Bologna, è sostenuto

dalla Fondazione Flaminia e dal Comune di Ravenna e promuove le ricerche e gli studi di archeologia dell'intero bacino dell'Adriatico, valorizzandone la conoscenza mediante congressi, pubblicazioni e patrocinando iniziative scientifiche e di divulgazione. Fanno parte del Centro diverse Università, Soprintendenze e Istituzioni Museali delle due coste dell'Adriatico. L'attività del Centro si articola secondo due linee principali:

1. Organizzazione di attività didattiche per le scuole e iniziative divulgative rivolte agli studenti e alla cittadinanza della comunità ravennate;
2. Promuovere il dialogo e la condivisione delle ricerche in ambito internazionale, attraverso workshop nelle sedi adriatiche degli enti coinvolti e di Congressi nella sede ravennate.

**Soggetto proponente:** Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico - Università di Bologna

**Referente / contatti:**

*Michael Benfatti*

c/o Casa Traversari - Università di Bologna  
Via San Vitale, 28/30 - Ravenna

Tel. 0544 4937100

Email: [adriatico.arch@unibo.it](mailto:adriatico.arch@unibo.it)

## CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

## RAVENNANTICA

## SITO ARCHEOLOGICO 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 scolastico 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

## ARKEOLAB

## Visita guidata e laboratorio

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al sito archeologico e laboratorio sul "mestiere dell'archeologo", durante il quale i parte-

cipanti simuleranno un vero scavo, scoprendo materiali archeologici all'interno di contesti ricostruiti in cassa.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del sito archeologico, 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.

**Contenuti e organizzazione:** Le educatrici museali specializzate in archeologia introducono la conoscenza storica e archeologica del territorio ravennate e approfondiscono il mestiere dell'archeologo oggi, le tecniche e le fasi di scavo archeologico.

**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 dell'Antico Porto e visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza della Basilica di Sant'Apollinare in Classe, monumento Unesco, i cui splendidi mosaici policromi del catino absidale, introducono alla conoscenza dell'arte bizantina. Diffon-

dere la conoscenza del sito archeologico dell'Antico Porto, sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico-archeologico del territorio. Creare collegamenti tra i monumenti di Classe e approfondire il tema del commercio delle materie prime.

**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 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 ANTICO PORTO, BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE E MUSEO CLASSIS

## Visite guidate

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al sito archeologico dell'Antico Porto, alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e al Museo

Classis - Museo della Città e del Territorio.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio artistico e archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla sperimentazione e all'ascolto. Creare collegamenti tra i monumenti di Classe, approfondire il commercio delle materie prime nel mondo antico.

**Contenuti e organizzazione:** Visite guidate in cui le educatrici museali specializzate in archeologia introducono e approfondiscono la conoscenza storica, artistica e archeologica del territorio 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:** 12 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

## CLASSIS RAVENNA - MUSEO DELLA CITTÀ E DEL TERRITORIO

## TI RACCONTO CLASSIS

## Visita guidata animata

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** 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 celebri 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 scolastico nei confronti del patrimonio storico-archeologico del territorio dalla Preistoria al Medioevo.

**Contenuti e organizzazione:** In Museo: Visita guidata animata condotta da educatrici museali specializzate in archeologia, du-



rante la quale viene approfondita la storia del territorio di Ravenna, attraverso la ricca collezione archeologica, plastici ricostruttivi e apparati grafici e multimediali. La visita è caratterizzata da un percorso polisen-soriale dove vista, olfatto e tatto diventano strumenti di conoscenza.

**Online:** Questa modalità prevede l'accesso di una educatrice alla classe digitale durante la quale viene approfondita la storia del territorio di Ravenna, attraverso un power point che racconta la ricca collezione archeologica e mediante video di ricostruzione 3D.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora

**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 sulle tecniche musive antiche, gli alunni realizzano in aula didattica il proprio mosaico ispirato ai soggetti esposti.

**Online:** questa modalità prevede una prima fase dove un' educatore didattico 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, racconto e osservazione delle materie prime. La seconda fase prevede la produzione da parte degli alunni di un elaborato tematico su tavolette di legno con

colla e tessere musive (materiali contenuti nel kit dedicato alle scuole).

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali musivi sensibilizzando il pubblico scolare 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 le abilità artistiche e artigianali e la capacità di manipolazione dell'argilla nei millenni. La prima fase introduttiva si sviluppa all'interno delle sale del Museo e racconta l'uso dell'argilla nella storia. In laboratorio gli alunni realizzano un elaborato che sarà diverso a seconda dell'età degli studenti, come un vaso a colombino, un vaso preistorico, una kylix greca, una lucerna romana, ispirati ai reperti conservati 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 di un elaborato che sarà diverso a seconda dell'età degli studenti, come un vaso a colombino, un vaso preistorico, una kylix greca, una lucerna romana, ispirati ai reperti sotto la guida di una educatrice museale.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali ceramici sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico – archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** L'attività online propone un laboratorio guidato, in cui gli alunni realizzano 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 scolare nei confronti del tecnica di scrittura, gli strumenti medievali, la stampa partendo dal patri-

monio archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio esperienziale di calligrafia medievale per approfondire gli strumenti, i colori naturali degli inchiostri e i supporti di scrittura, come pergamena e carta di tessuto.

**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, la vita dopo la morte, la scrittura e la lavorazione dei metalli. A seguito della prima fase introduttiva in Museo, gli alunni realizzano in laboratorio una riproduzione di un manufatto etrusco in lamina di rame.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del Museo e dei materiali archeologici esposti, approfondendo la scrittura etrusca, gli usi e i costumi dell'età del ferro e il mondo dei morti.

**Contenuti e organizzazione:** Laboratorio pratico esperienziale per approfondire il mondo etrusco e la lavorazione del rame a sbalzo.

**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 SANT'APOLLINARE IN CLASSE E LABORATORIO DI MOSAICO PRESSO MUSEO CLASSIS. RAVENNA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Percorso che prevede la visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e il laboratorio di mosaico con tecnica tradizionale su cemento presso il Museo Classis Ravenna. Il laboratorio, preceduto da una breve introduzione sui mosaici presenti all'interno del Museo Classis, consiste nella realizzazione di una copia a mosaico con soggetto naturalistico presente nell'abside della Basilica, come il cisto rosso, il giglio di mare, la colomba.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del Museo e della Basilica, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Due visite guidate e un laboratorio improntati sulla partecipazione attiva e sull'interazione tra educatrice museale e 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

**Risorse impiegate:** Educatori museali di RavennAntica

**Costo:** 9 euro in Museo

## PERCORSO MAUSOLEO DI TEODORICO E MUSEO CLASSIS RAVENNA. Visite guidate

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Visita guidata al Mausoleo di Teodorico, uno dei più importanti monumenti di Ravenna, inserito dall'Unesco nella lista dei siti italiani Patrimonio

dell'Umanità, e visita guidata al Museo Classis Ravenna, Museo della Città e del territorio.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del Mausoleo e del Museo Classis, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.

**Contenuti e organizzazione:** La visita guidata al Mausoleo di Teodorico spazia dalla contestualizzazione storica e paesaggistica del monumento, all'approfondimento dei suoi aspetti architettonici e artistici, per concludersi con la storia delle tradizioni e leggende nate sul re Teodorico dalla sua morte ad oggi. La visita guidata animata presso il Museo Classis consiste in un excursus sensoriale e in una partecipazione attiva di ricerca e sperimentazione dove gli alunni sono protagonisti della Storia.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatrici museali di RavennAntica

**Costo:** 9 euro ad alunno

## RAVENNA PER MANO. PERCORSO DI INCLUSIONE BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE E MUSEO CLASSIS RAVENNA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Progetto legato all'accessibilità del patrimonio che rientra nell'ambito della legge 77/2006, grazie al quale sono stati realizzati supporti ed iniziative che favoriscono la fruizione e la conoscenza dei monumenti Unesco di Ravenna. Il progetto è rivolto anche alla scuola con particolare attenzione all'inclusione degli alunni aventi diverse tipologie di disabilità, anche sensoriali e cognitive. Grazie a speciali maschere plastiche è possibile re-

alizzare un laboratorio facilitato di mosaico e attraverso l'utilizzo di supporti cartacei contenuti all'interno di appositi cofanetti, si possono effettuare visite tematiche adatte a tutti.

**Obiettivi:** La proposta ha come obiettivo un approccio per immagini volto a superare le barriere sensoriali e cognitive e adatto a tutti. Le visite e i laboratori sono accessibili a tutti, grazie a speciali strumenti appositamente studiati che guidano i partecipanti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto coinvolge numerosi monumenti ravennati, RavennAntica per l'A.S. 2022/2023 propone un percorso che prevede la visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e il laboratorio di mosaico.

La visita guidata in compagnia di una educatrice museale, prevede l'utilizzo di speciali schede tattili che permettono un approccio per immagini volto a superare le barriere sensoriali e cognitive. Il progetto si è sviluppato intorno a simboli presenti nei monumenti ravennati (stella, agnello, croce, monogramma, pavone, colomba, conchiglia e cervo). Il percorso prosegue con un laboratorio di mosaico presso il Museo Classis. I partecipanti andranno alla scoperta della tecnica musiva attraverso l'utilizzo di particolari maschere create ad hoc. Le schede sono inclusive, pensate per tutti, con carattere di alta leggibilità, traduzione in Braille e Comunicazione Aumentativa e Alternativa, con illustrazioni studiate per essere più accessibili anche attraverso materiali tattili.

**Destinatari:** scuole infanzia (solo 5 anni), primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore e 30 minuti.

Visite guidate e laboratori possono essere svolti in una giornata o in giornate differenti.

**Costo:** 13 euro

**Note:** Il progetto è sviluppato da un comitato scientifico, composto dal Comune di

Ravenna in quanto capofila, dal Polo Museale dell'Emilia-Romagna, dall'Opera di Religione della Diocesi di Ravenna, dal MAR - Museo d'Arte della città di Ravenna e dalla Fondazione RavennAntica.

## MOSY E IL MOSAICO MISTERIOSO. UNA MAGICA AVVENTURA NELLA STORIA DI RAVENNA.

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Una esperienza digitale e immersiva all'interno del Museo Classis Ravenna, dell'Antico Porto di Classe e della Domus dei Tappeti di Pietra, in compagnia di Mosy, robotto 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.

E' una attività innovativa, ricca di stimoli e spunti da vivere direttamente in classe e uno strumento propedeutico alle visite fisiche del Museo Classis, Domus dei Tappeti di Pietra e Antico Porto.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza dei musei e dei materiali musivi sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico - archeologico del territorio attraverso strumenti digitali.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso digitale 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 educativa anche grazie alla possibilità di usufruire di contenuti extra.

**Destinatari:** scuole primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali di RavennAntica

**Costo:** 4 euro ad alunno

**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

## LE GIORNATE DEL PATRIMONIO

### MODULO A - RAVENNA

**Attività:** in presenza / online  
**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:** In presenza: la prima parte del modulo prevede la visita guidata alla Basilica di San Vitale, al Mausoleo di Galla Placidia e alla Domus dei Tappeti di Pietra. La seconda parte prosegue con la visita guidata al Museo Tamo Mosaico e laboratorio di mosaico, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate.

Online: videolezione di circa 1 ora sulla storia della Basilica di San Vitale, Mausoleo di Galla Placidia e alla Domus dei Tappeti di Pietra. Nella stessa giornata o in un'altra mattina, laboratorio di mosaico online con produzione da parte degli alunni di un elaborato tematico su tavolette di legno e tessere musive (materiali contenuti nel kit

dedicato alle scuole).

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** In presenza: mattina e pomeriggio oppure due mattine.  
Online: 2 ore  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali RavennAntica  
**Costo:** 4 euro ad alunno (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

### MODULO B - RAVENNA

**Attività:** in presenza / online  
**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:** In presenza: la prima parte del modulo prevede la visita guidata al Battistero degli Ortodossi,

al Battistero degli Ariani e alla Basilica di Sant'Apollinare Nuovo. La seconda parte prosegue con la visita guidata al Museo Tamo Mosaico e laboratorio di mosaico, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate.  
Online: videolezione di circa 1 ora sulla storia del Battistero degli Ortodossi, Battistero degli Ariani e Basilica di Sant'Apollinare Nuovo. Nella stessa giornata o in altra mattina laboratorio di mosaico online con produzione da parte degli alunni di un elaborato tematico su tavolette di legno e tessere musive (materiali contenuti nel kit dedicato alle scuole).

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** In presenza: mattina e pomeriggio oppure due mattine  
Online: 2 ore  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali di RavennAntica  
**Costo:** 4 euro ad alunno (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

### MODULO C - CLASSE

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** 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:** In presenza: visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe, al Museo Classis Ravenna e laboratorio di mosaico durante il quale si realizza una copia dal ricco repertorio mu-

sivo della Basilica  
Online: videolezione di circa 1 ora sulla storia della Basilica di Sant'Apollinare in Classe e sul Museo Classis Ravenna. Nella stessa giornata o in altra mattinata laboratorio di mosaico online con produzione da parte degli alunni di un elaborato tematico su tavolette di legno e tessere musive (materiali contenuti nel kit dedicato alle scuole).

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** In presenza 1 mattina  
Online: 2 ore  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali RavennAntica  
**Costo:** 4 euro ad alunno (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:** Percorso semplificato per la scuola dell'infanzia (sezione di 5 anni), volto 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 realizza una copia tratta dal repertorio musivi del Museo. Percorso adattato alla Scuola dell'Infanzia, dove trovano spazio anche il gioco e la creatività.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 mattina  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali RavennAntica  
**Costo:** 4 euro ad alunno (grazie al contributo del Comune di Ravenna)

## MODULO E - RAVENNA

### Percorso per la scuola dell'infanzia (sezione di 5 anni)

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Percorso semplificato per la scuola dell'infanzia (sezione di 5 anni), volto 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:** La prima parte del modulo prevede la visita guidata alla Basilica di San Vitale e al Mausoleo di Galla Placidia. La seconda parte prosegue con

il laboratorio di mosaico presso il Museo Tamo, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate. Percorso adattato alla Scuola dell'Infanzia, dove trovano spazio anche il gioco e la creatività.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 2 mattine  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali di 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

**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

#### Laboratorio

**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, stimulate 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:** Educatrici Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

### DOMUS DEI TAPPETI DI PIETRA

#### Laboratorio di mosaico

**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:** In presenza: 1 ora e 30 minuti. Online: 1 ora  
**Risorse impiegate:** Educatori Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

### TUTTO FA MOSAICO

#### Laboratorio

**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:** Attività in laboratorio: realizzazione di un mosaico che rielabora la tecnica tradizionale sostituendo le tessere musive con materiali diversi, anche di riciclo.  
**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**Risorse impiegate:** Educatrici Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## DURO COME UN SASSO Laboratorio

**Attività:** in presenza / online  
**Breve descrizione:** Laboratorio alla scoperta dei sassi e dei ciottoli naturali, prime rudimentali tessere che la natura 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:** Il laboratorio si può svolgere 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 infanzia, scuole primarie 1° ciclo  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti  
**Risorse impiegate:** Educatrici Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## ARGILLA Laboratorio

**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 infanzia, primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti  
**Risorse impiegate:** Educatrici Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## AFFRESCO Laboratorio

**Attività:** in presenza  
**Breve descrizione:** Sperimentazione della pittura a fresco attraverso l'analisi della tecnica approfondendo gli spolveri, i colori e le rappresentazioni su intonaco fresco..  
**Obiettivi:** Conoscere la tecnica della pittura a fresco nell'antichità.  
**Contenuti e organizzazione:** 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.  
**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 Laboratorio di mosaico

**Attività:** in presenza  
**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 sue opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.  
**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio prenderà avvio dalla visita alla sezione "Mosaici tra Inferno e Paradiso", dedicata ai mosaici a tema dantesco del museo TAMO e terminerà con la realizzazione di una copia tratta dalle opere esposte.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti  
**Risorse impiegate:** Educatrici museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. MA TU LO CONOSCI DANTE? Laboratorio di 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:** Attività in Museo, in classe o a distanza: narrazione

e laboratorio di mosaico per conoscere meglio Dante e il suo incredibile viaggio. I bambini avranno la possibilità di realizzare un mosaico su supporto mobile (tavoletta di legno), colla e tessere di vetro.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie 1° grado  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** in presenza: 1 ora e 30 minuti. Online: 1 ora  
**Risorse impiegate:** Educatrici Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro

## SPECIALE DANTE. UN VIAGGIO DA PAURA! FATE, MOSTRI E CANI A TRE TESTE... Laboratorio di 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 laboratori didattici dedicati.  
**Obiettivi:** Conoscere Dante, la sua vita e le opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.  
**Contenuti e organizzazione:** Attività in Museo, in classe o a distanza: narrazione e laboratorio di mosaico per conoscere meglio Dante e il suo incredibile viaggio. I bambini avranno la possibilità di realizzare un mosaico su supporto mobile (tavoletta di legno), colla e tessere di vetro.  
**Destinatari:** nidi e scuole dell'infanzia  
**Insegnanti coinvolti:** Sì  
**Tempistica e durata:** in presenza: 1 ora e 30 minuti. Online: 1 ora  
**Risorse impiegate:** Educatrici Museali di RavennAntica  
**Costo:** 6 euro



## SPECIALE DANTE. QUASI COME UNA FIABA Laboratorio di grafica creativa

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** A Ravenna, capitale del mosaico, anche Dante e il suo viaggio possono essere riletti in chiave musiva attraverso laboratori didattici dedicati.

**Obiettivi:** Conoscere Dante, la sua vita e le opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.

**Contenuti e organizzazione:** Attività in Museo, in classe o a distanza: laboratorio didattico incentrato sulla conoscenza dei tre regni danteschi: inferno, purgatorio e paradiso. Narrazione e laboratorio grafico

per la realizzazione di un regno in 3D attraverso l'utilizzo di carte, cartoncini e colori.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In presenza: 1 ora e 30 minuti. Online: 1 ora

**Risorse impiegate:** Educatrici Museali di RavennAntica

**Costo:** 6 euro

**Soggetto proponente:**

Fondazione RavennAntica

**Referente / contatti:**

*Sezione Didattica Museo Tamo*

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 di archeologia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** 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.

**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 presenza presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) si affianca quella della didattica

digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali che 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. Nella seconda fase gli alunni realizzeranno un elaborato tematico attraverso l'esperienza manipolativa dell'argilla, utilizzando la tecniche neolitiche per la costruzione di un vaso. 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: 1 ora e 30 minuti; 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 di archeologia

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Lo scavo stratigrafico nelle moderne tecniche di indagine, svolto con materiali archeologici all'interno di contesti ricostruiti in cassetta. 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 sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico - archeologico. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto. Far avvicinare bambini e ragazzi all'archeologia, alla stratigrafia e alla storia in maniera semplice, diretta e divertente attraverso la partecipazione attiva.

**Contenuti e organizzazione:** L'attività si svolge presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) e le sue aule attrezzate. Il nuovo museo racconta attraverso snodi cronologici essenziali le vicende che caratterizzano la storia di Ravenna e del suo territorio. L'esposizione di materiali archeologici particolarmente significativi, sviluppa un racconto storico completo e attrattivo che illustra la nascita e l'evoluzione della città di Ravenna e della vicina città portuale di Classe. La visita al Museo è complementare allo svolgimento del laboratorio incentrato sullo scavo e sull'archeologia.

**Destinatari:** scuole primarie (dalla classe III) e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**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 di archeologia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** 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 in presenza 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:** Alla proposta tradizionale di laboratorio presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) 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: 1 ora e 30 minuti; 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

### Laboratorio di archeologia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un percorso 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 cena, per comprendere la società del tempo a partire dallo studio delle ricette e degli alimenti consumati dai diversi ceti.

**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 presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) si affianca anche la didattica digitale: questa modalità prevede una prima fase dove una educatrice didattica ha accesso alla classe digitale e interagisce direttamente con i ragazzi. Il percorso sviluppa 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 piatto tipico romano in argilla analizzando ricette originali antiche. I materiali neces-

sari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile per il ritiro presso il museo.

**Destinatari:** scuole primarie (dalla classe V) e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo/in classe: 1 ora e 30 minuti; 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 di archeologia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Laboratorio che racconta la nascita della scrittura attraverso la sperimentazione di diversi alfabeti come il mesopotamico, il geroglifico e il latino. Durante l'attività gli alunni si calano nelle vesti di antichi mercanti e imparano a scrivere su tavolette d'argilla con l'alfabeto mesopotamico e vestono i panni dello scriba egiziano realizzando il proprio cartiglio egizio.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Alla proposta tradizionale di laboratorio presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) si affianca la didattica digitale: in questa modalità, nella prima fase l'educatrice didattica ha accesso alla classe digitale e 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 scritte. In una seconda fase laboratoriale, i ragazzi si caleranno nelle vesti di antichi mercanti e impareranno a scrivere su tavolette d'argilla con l'alfabeto mesopotamico e vestiranno i panni dello scriba egiziano. 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: 1 ora e 30 minuti; 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 di archeologia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** 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.

**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 presenza presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) si affianca la didattica digitale: questa modalità prevede una prima fase dove un educatore didattico 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. I materiali necessari per realizzare il laboratorio in questa modalità sono preparati in un kit, disponibile per il ritiro presso il museo.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo: 1 ora e 30 minuti; 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 NEL MEDIOEVO

### Laboratorio di archeologia

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Un laboratorio di archeo-cucina per sperimentare ricette del basso Medioevo. I luoghi e gli ambienti, i prodotti della terra e la loro lenta trasformazione al mortaio. Tradurre la lingua volgare delle ricette e cimentarsi fra spezie e aromi nell'allestimento del banchetto di corte.

**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 presenza presso il Museo Classis Ravenna (le Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli potranno realizzarlo a San Pietro in Campiano presso M.D.T - Museo didattico del territorio) in cui la classe, divisa in gruppi di



cuochi, prepara alcune ricette tramandate dal 1300, si affianca la didattica digitale: questa modalità prevede una prima fase dove un educatore didattico ha accesso alla classe digitale e interagisce direttamente con i ragazzi analizzando gli aspetti sociali e quotidiani dell'alimentazione nei diversi ambiti come la città, il monastero e la campagna. Nella seconda fase, ogni partecipante realizzerà un menù attraverso la manipolazione dell'argilla, attingendo da ricette tratte da libri di testo antichi. 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: 1 ora e 30 minuti; 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.

**Note:** I laboratori in presenza saranno svolti solo presso il Museo Classis Ravenna ad eccezione delle Scuole appartenenti all'I.C. San Pietro in Vincoli che potranno realizzarli presso M.D.T. Museo didattico del territorio San Pietro in Campiano.

## FAVOLA, FIABA E MITO: LA FOLA ROMAGNOLA Laboratorio di etnografia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Le fiabe hanno il pregio di offrire all'immaginazione nuove dimensioni; la loro forma e 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.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio 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, presso MDT - Museo didattico del territorio di San Pietro in Campiano, si affianca anche la didattica digitale che propone un videolaboratorio guidato dagli educatori museali, in cui gli alunni potranno realizzare un'esperienza, anche manipolativa, per approfondire e completare i programmi scolastici.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** In Museo: 1 ora e 30 minuti; 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 PANE COME UNA VOLTA Laboratorio di etnografia

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** 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 tecniche di panificazione tradizionale. Setacciare, impastare a mano e con la grama. Dopo una prima fase di racconto gli alunni realizzano 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:** Presso MDT. 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 infanzia, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 1 ora e 30 minuti

**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.

## I GIOCHI DEI NONNI. Laboratorio di etnografia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Un laboratorio per raccontare e rivivere i passatempi di ieri e di oggi. Dopo una prima fase introduttiva sui giochi di una volta, la stagionalità del gioco e i valori del "mettersi in gioco", in una seconda fase laboratoriale con pochi e semplici materiali naturali come legno, lana e colla naturale, gli alunni costruiranno i 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:** Presso MDT e in modalità online. Il laboratorio prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e se-

condarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** in Museo: 1 ora e 30 minuti. 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 TAVOLA DEI NONNI. ALIMENTAZIONE CONTADINA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** 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 dedicati alla produzione e trasformazione del cibo nella civiltà contadina. Dopo una prima fase introduttiva gli alunni impareranno a tirare la sfoglia per preparare gli strozzapreti.

**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:** Presso MDT. Il laboratorio prevede momenti teorici, narrativi e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità. Occorre munirsi di contenitori per il trasporto della pasta.

**Destinatari:** scuole infanzia, 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.

## LA STAMPA A RUGGINE

### Laboratorio

**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 a ruggine su tela: realizzazione degli stampi lignei, produzione della materia colorante, analisi dei più comuni elementi iconografici e decorativi, dimostrazione di fissaggio del colore e prova di stampa.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Educare alla cultura contadina. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.

**Contenuti e organizzazione:** Presso MDT. 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 infanzia, 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.

## LA TINTURA VEGETALE: COLORARSI DI NATURA

### Laboratorio

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Comprendere e sperimentare in prima persona lo stretto rapporto fra le attività dell'uomo e la co-

noscenza 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:** Presso MDT. Il laboratorio prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità.

**Destinatari:** scuole infanzia, 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.

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 attraverso lezioni collettive durante l'orario scolastico. 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 ed 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 che il canto è innanzitutto disciplina. • Far comprendere l'importanza dello stare insieme in coro 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 anche 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 che rafforza la personalità, infonde coraggio e sviluppa l'autostima e 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 voce.

• Spiegare sinteticamente: la differenza tra la voce bianca e la voce adulta, la suddivisione timbrica di quest'ultima, l'uso della voce solista e in ambito corale, nozioni basilari sulla tecnica del canto.

**Contenuti e organizzazione:** • Esecuzione di semplici esercizi tecnici e ritmici mirati alla respirazione, all'intonazione e alla padronanza del proprio suono e di quello dei compagni. • Esecuzione di 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 esercizi 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 sull'espressività (lavoro attoriale). • Studio di eventuali semplici coreografie. • Esecuzione in pubblico delle cante romagnole studiate (generalmente due).

**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 generalmente 12 lezioni da un'ora ciascuna durante l'anno 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 dell'Associazione "Canterini Romagnoli Pratella Martuzzi di Ravenna APS" da concordare direttamente con la scuola o le classi interessate

### Soggetto proponente:

Associazione "Canterini Romagnoli Pratella-Martuzzi di Ravenna APS" tramite la collaborazione di Linda Dugheria

### Referente / contatti:

*Bruna Galeandro, Presidente dell'Associazione*  
www.canteriniromagnoli.it

Cell. 339 1438308

Email: presidente@canteriniromagnoli.it

**Note:** Nata nel 1961, l'Associazione "Canterini Romagnoli Pratella Martuzzi di Ravenna APS" si è costituita per raccogliere, mantenere e tramandare il folklore romagnolo e tutte le attività culturali e ricreative che, con i tempi moderni, tendono a scomparire. Il Gruppo Corale, composto da 6 sezioni miste per un totale di 30 Canterini, che ha al suo attivo un'importante

discografia e la direzione artistica del M<sup>o</sup> Matteo Unich. Per lo scambio culturale con gli altri paesi, sono stati eseguiti concerti in tutta Italia ed anche all'estero: Francia, Germania, Inghilterra, Polonia, ex Jugoslavia e Spagna. Il Gruppo Corale ha altresì partecipato a spettacoli radiofonici e televisivi per la Rai, Canale 5 e Rete 4. Inoltre, per tradizione, il Gruppo Corale partecipa ogni anno ad Ostia Antica alle celebrazioni in memoria degli "Scariolanti Romagnoli", bonificatori del Litorale Romano.

Linda Dugheria docente di canto, musica e recitazione con i seguenti titoli di studio, culturali e lavorativi: • diploma di Laurea di II livello in Canto, acquisito presso il Conservatorio Bruno Maderna di Cesena; • corso triennale svolto presso Accademia di Musical BSMT di Bologna; • esperienza pluriennale di laboratori didattico/artistici per bambini delle scuole primarie e secondarie di 1° grado • esperienza pluriennale di palco in ambito artistico/teatrale in qualità di cantante/artista del coro/attrice/musicalista (musical, prosa, opera, musica da ascolto e da ballo) in vari contesti (teatro, villaggi turistici, parchi divertimento, locali pubblici vari). Tra i vari, ha collaborato con: Emma Dante, Steven Mercurio, Cristina M. Muti, Beatrice Venezi, Arturo Brachetti, Claudio Desderi, Mario Menicagli, Dino Colombi.

## EDUC'ARTE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Proposta di corsi/progetti 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, ad es.: la solidarietà, 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, da svolgersi all'interno di una singola classe, o eventualmente a gruppi di due, possibilmente dello stesso livello. Alcuni tipi di progetti sono già comprovati e consolidati, altri si possono creare, personalizzare o modificare in collaborazione coi docenti delle scuole ed 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.

**Obiettivi:** • Maturare la capacità e la consapevolezza 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 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, tecnica di canto, recitazione e di passi di danza. • Favorire l'introiezione 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.

**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. Tutto viene svolto attraverso lezioni collettive all'interno o all'esterno dell'orario scolastico, in base all'organizzazione del progetto.

**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 caratteristiche e al numero di ore del progetto (indicativamente 25 euro netti all'ora)

**Soggetto proponente:**

Docente Linda Dugheria

**Referente / contatti:**

Linda Dugheria

Cell. 347 8939556

Email: lindadugheria@gmail.com

**Note:** Linda Dugheria docente di canto, musica e recitazione con i seguenti titoli di studio, culturali e lavorativi:

- Diploma di Laurea di II livello in Canto, acquisito presso il Conservatorio Bruno Maderna di Cesena;
- corso triennale svolto presso Accademia di Musical BSMT di Bologna;
- esperienza pluriennale di laboratori didattico/artistici per bambini delle scuole primarie e secondarie di 1° grado;
- esperienza pluriennale di palco in ambito artistico/teatrale in qualità di cantante-artista del coro-attrice-musicista (musical, prosa, opera, musica da ascolto e da ballo) in vari contesti (teatri, villaggi turistici, parchi divertimento, locali pubblici vari).

Tra i vari, ha collaborato con: Emma Dante, Steven Mercurio, Cristina M. Muti, Beatrice Venezi, Arturo Brachetti, Claudio Desderi, Mario Menicagli, Dino Colombi.

## MULTICENTRO CEAS - ENISCUOLA

## LABORATORIO DI PITTURA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il corso si focalizzerà sulla Pittura come mezzo di espressione utilizzato dall'uomo. Dall'analisi di come è nata la necessità di dipingere al concetto di associazione tra idee e colori, dalla realizzazione dei primi pigmenti naturali ai colori prodotti nella modernità

**Obiettivi:** Obiettivo del corso è fornire agli studenti elementi tecnici e teorici sulla pittura che potranno utilizzare nel futuro ogni qual volta entreranno in contatto con l'arte, sia a scuola che al di fuori di essa.

**Contenuti e organizzazione:** Le lezioni comprenderanno una parte teorica, con l'analisi di alcune opere d'arte e l'illustrazione delle diverse tecniche di pittura, e una parte laboratoriale, dove gli studenti si cimenteranno con le diverse pratiche pittoriche, utilizzando materiale d'uso comune.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri da 90 minuti

**Risorse impiegate:** Schede da colorare, pennarelli e pigmenti vari

**Gratuito**

**Soggetto proponente:** Eniscuola, Multicentro CEAS del Comune di Ravenna

## LABORATORIO MUSICALE: DIGITAL HIP HOP

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Utilizzando le proprie conoscenze intuitive della musica e traendo spunti dalla "Grammatica della Fantasia" di Gianni Rodari, i bambini scriveranno e interpreteranno un testo hip hop interagendo con delle basi musicali (preparate ad hoc).

**Obiettivi:** Obiettivo del percorso laboratoriale è favorire la costruzione di percorsi didattico-musicali, che porteranno alla creazione di un brano hip hop.

**Contenuti e organizzazione:** Dopo una breve analisi di 3 diverse basi musicali, gli studenti inizieranno a scrivere un testo hip hop, per poi procedere con la registrazione del brano realizzato.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri da 90 minuti

**Risorse impiegate:** Basi musicali mp3 e video tutorial

**Gratuito**

**Soggetto proponente:** Eniscuola

## LABORATORIO DI TEATRO

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Tra gli aspetti più affascinanti del lavoro teatrale c'è sicuramente quello del travestimento. Il laboratorio vuole fornire ai bambini i primissimi strumenti necessari per approcciare l'interpretazione di un personaggio.

**Obiettivi:** L'obiettivo è quello di introdurre gli alunni al travestimento e alla libertà di sperimentazione vocale e interpretativa, con particolare attenzione alla qualità della lettura ad alta voce.

**Contenuti e organizzazione:** Nel primo incontro, dopo un breve momento di introduzione e di presentazione degli alunni (con piccoli giochi di riscaldamento vocale), inizieremo a vedere da quali aspetti e da quali domande partire per la costruzione del personaggio che andremo ad interpretare.

tare. Che tipo di voce ha? In che modo parla? Come cammina? Per questo verranno illustrati alcuni personaggi della storia di "Harry Potter" dall'insegnante, che dopo il primo incontro lascerà delle informazioni e degli elementi semplici su cui gli alunni potranno lavorare per il secondo incontro in cui si lavorerà su un breve dialogo estratto dal film (Lo smistamento del Cappello Parlante).

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri da 90 minuti

**Risorse impiegate:** Testo di Harry Potter e

materiale vario per la realizzazione dei costumi di scena

**Gratuito**

**Soggetto proponente:** Eniscuola

**Referente / contatti:**

Maddalena Mendolicchio

Tel. 02 52058489

maddalena.mendolicchio@eni.com

**Note:** La disponibilità nel numero di laboratori è limitata, le adesioni verranno raccolte in ordine cronologico di richiesta. E' possibile selezionare uno o più laboratori tra quelli in programma.

## 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

## 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:** 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

## 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 melodicoarmonica alla composizione di testi in metrica musicale e alla direzione nonché al fare musica d'insieme. • Attraverso la forte interdisciplinarietà della metodologia Tititom, operare collegamenti teorico/pratici con altre discipline collegate (matematica, italiano, scienze). • Coinvolgere gli insegnanti nelle attività con lo scopo di far acquisire agli stessi, in modo rapido ed efficace, gli strumenti fondamentali per poter poi continuare a lavorare con la musica. • Realizzare un'esecuzione finale che condensi i risultati di questo lavoro da esibire possibilmente alla presenza delle famiglie. • Il Metodo Tititom è utilizzabile da tutti gli insegnanti di ogni disciplina da momento che non richiede alcuna preparazione specifica di tipo musicale.

**Contenuti e organizzazione:** il laboratorio si prefigge di trasferire una serie di competenze, anche complesse, con la modalità trasversale e interdisciplinare che il Metodo 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'indipendenza degli arti. Attraverso il laboratorio si realizzerà un brano che i bambini potranno eseguire in un'occasione pubblica da concordarsi. 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, primarie e secondarie 1° grado

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 6 incontri da 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** 1 educatore e 1 assistente. Strumento brevettato Tititom e proprio strumentario musicale a supporto e integrazione di quello di pertinenza della scuola (percussioni, tastiere, chitarre ecc.)

**Costo:** il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

**Soggetto proponente:**

Associazione Tititom Aps

**Referente / contatti:**

Prof. Luciano Titi

Via Faentina 248 - Ravenna

Email: centrotititom@gmail.com

**Note:** per maggiori informazioni visitate il sito [www.tititom.org](http://www.tititom.org)

## 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 Seconde ("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 2022 all'ultimo giorno dell'A.S. 2022/23.

**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](mailto:pickappradio@gmail.com)

**Note:** La disponibilità degli operatori di Quartetto Fauves APS è fissata per tutti lunedì ed i martedì delle prime tre settimane di ogni mese; su specifica richiesta, pervenuta in tempo utile, sarà possibile svolgere i laboratori in giornate differenti, compatibilmente con le disponibilità degli operatori.



## 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 Ldo Adriano.

**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: orchestrascslab@gmail.com

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

## I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

## 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 primo grado Don Minzoni, che ad oggi ospita l'associazione, mettendole a disposizione uno spazio per le proprie attività.

**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:** 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. In particolare si prevede l'organizzazione di laboratori didattici legati alla musica. Sono previsti n. 8 incontri mensili della durata di un giorno con un docente qualificato per gli strumenti a fiato, in particolare tromba, trombone, euphonium e tuba. I ragazzi coinvolti nel progetto sono circa 100, che a rotazione partecipano al progetto.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado - Riservato alle scuole dell'area Ravenna Centro Urbano (Ufficio decentrato Via Maggiore) - Partecipazione di studenti già usciti dalla scuola secondaria frequentata

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** da febbraio a dicembre

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Orchestra dei Giovani

**Gratuito**

## PIPPY VA A SCUOLA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Promuovere la lettura attraverso letture animate, narrazioni e progetti per avvicinare i bambini e le bambine all'oggetto libro. Con il progetto "Pip-py 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:** Incontri della durata di due ore circa ciascuno, in orario scolastico, con le classi aderenti

**Destinatari:** scuole primarie - Riservato alle scuole dell'area Ravenna Sud (Ufficio Decentrato via Berlinguer)

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Asja Lacis

**Gratuito**

## ARTE IN DARSENA: LA STREET ART A RAVENNA TRA PORTO E CITTÀ.

### Laboratorio creativo

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il progetto intende stimolare l'interesse dei più giovani per il mondo dell'arte, ed in particolare per quello della Street Art. Infatti da alcuni anni, più di 80 murales abbelliscono i muri della città di Ravenna. In particolare, nel quartiere Darsena, artisti di fama mondiale, quali Erikailcane, Pixel Pancho, Jim Avignon, MILLO e molti altri hanno trasformato una zona urbana in un quartiere di altissimo interesse artistico e turistico, facendo diventare Ravenna una piccola capitale della Street Art, un museo a cielo aperto, riconosciuta nelle guide del settore. Il laboratorio, partendo da albi illustrati selezionati sull'argomento e da libri d'arte quali "Ravenna Urban art guide 2021" del produttore - gallerista Marco Miccoli, fornirà informazioni in modo giocoso, ma puntuale, sulla Street Art, dal punto di vista storico, artistico e tecnico-scientifico, e promuoverà attività laboratoriali creative di recupero dei materiali.

**Obiettivi:** Conoscere la Street Art, distinguendola dal graffito abusivo, capendo come ha ridisegnato e rivalutato in modo

creativo gli spazi urbani; promuovere alcune discipline artistiche tra i giovani e abituarli a lavorare con metodo e serietà; promuovere la passione per l'Arte, il legame fra arte antica e moderna, vedendone le evoluzioni; stimolare la fantasia, la curiosità, e l'esplorazione della città, del territorio, con gli occhi del turista; promuovere atteggiamenti responsabili e corretti inerenti il rispetto del bene comune.

**Contenuti e organizzazione:** Associazione Fatabutega

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado - Progetto riservato alle scuole dell'area territoriale Darsena (ufficio decentrato Via Aquilea)

**Insegnanti coinvolti:** No

**Tempistica e durata:** settembre-dicembre 2022

**Risorse impiegate:** progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Quelli del Ponte

**Gratuito**

## AMBASCIATORI DEI BUONI COMPORTAMENTI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** In linea di continuità con le esigenze e le attitudini futuribili ed attuabili attraverso la condivisione e la collaborazione con il personale docente dell'area territoriale di Sant'Alberto, si propone alle sedi scolastiche di riferimento un ciclo di incontri laboratoriali incentrati su tematiche sociali finalizzate all'acquisizione e promozione di buoni comportamenti, al rispetto dell'altro, alla cura e alla salvaguardia dell'ambiente, all'essere cittadini/e partecipi e consapevoli.

**Obiettivi:** Approfondimento su tematiche sociali quali: acquisire e promuovere buoni comportamenti; libertà di espressione; rispetto dell'altro; cura e salvaguardia dell'ambiente; essere cittadini/e partecipi e consapevoli.

**Contenuti e organizzazione:** Il progetto si attuerà in un ciclo di laboratori di di scrittura creativa e laboratori pittorici e di manipolazione ispirati al linguaggio Futurista. Ogni bambino realizzerà un'immagine ed uno slogan personali; inoltre, ogni classe realizzerà uno slogan collettivo e ogni plesso realizzerà un'immagine collettiva (lavoro trasversale per stimolare la collaborazione). Per ogni plesso sarà realizzato e stampato un manifesto riportante immagine e slogan scelto. Inoltre, relativamente al progetto trasversale di Outdoor education, si prevedono n. 3 appositi incontri da svolgersi nei parchi e nelle aree verdi del territorio che intendono rinnovare e riqualificare le citate aree attraverso attività artistiche e culturali all'aria aperta.

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo - Riservato alle scuole delle aree territoriali di S. Alberto e Mezzano

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'associazione Altr'e20.

**Gratuito**

## LABORATORI E MOSTRA FUTURISTA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** al fine di promuovere la partecipazione dei bambini/e e delle famiglie alle realtà culturali del proprio paese, il progetto prevede la realizzazione di alcuni laboratori artistici ed una mostra attraverso cui si vogliono coinvolgere le famiglie dei bambini/e delle classi che hanno preso parte al progetto "Ambasciatori dei buoni comportamenti", in modo tale da gratificare il loro lavoro condividendolo con familiari e amici e creare altresì un ulteriore ponte di conoscenza fra scuola e famiglia.

**Obiettivi:** Creare un ponte di conoscenza

tra scuola e famiglia; promuovere la partecipazione dei bambini/e e le famiglie alle realtà culturali del proprio territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Per realizzare il progetto saranno coinvolti operatori ed esperti con diverse competenze per realizzare i seguenti appuntamenti: 3 laboratori di arte plastica e pittorica, rivolte principalmente a bambini/e, ragazzi/e e famiglie, sulla tematica della corrente artistica del Futurismo con particolare attenzione al lavoro di Fortunato Depero; 1 mostra degli elaborati realizzati da tutti i bambini/e delle classi coinvolte nel progetto "Ambasciatori dei buoni comportamenti".

**Destinatari:** scuole primarie 2° ciclo - Riservato alle scuole delle aree territoriali di S. Alberto e Mezzano

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Progetto realizzato in compartecipazione con l'associazione Altr'e20.

**Gratuito**

## LETTURE JUKE BOX

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** E' 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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Anno scolastico 2022/2023

**Risorse impiegate:** Lettrici e lettori volontari

**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

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### IMMAGINANTE - LABORATORIO MUSEO ITINERANTE

#### ILLUSTRAZIONI SONORE

##### Mostra interattiva

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Illustrazioni sonore è un'esposizione che coniuga musica, arte e narrazione con percorsi diversificati per fasce di età. Si tratta di una galleria speciale in cui le immagini prendono vita attraverso le azioni dei/delle bambini/e e degli adulti che li accompagnano. Luoghi e personaggi si animano, seguendo un filo narrativo che intreccia musiche ed effetti acustici. Alcune opere pittoriche diventano pagine di un silent book che si fa partitura; storie famose, come Pierino e il lupo, escono da un libro pop-up che accoglie invenzioni ritmiche e melodiche; filastrocche e rime volteggiano nell'aria tratteggiando segni da interpretare con uno strumentario speciale. Un percorso giocoso per creare connessioni tra colore e suono, tra forma e spazio acustico.

**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 musica e arte si fanno racconto. Le diverse attività proposte possono, inoltre, essere utilizzate da educatori e insegnanti come nuclei generativi di nuove idee progettuali per la didattica creativa.

**Contenuti e organizzazione:** Illustrazioni sonore è una mostra concepita come spazio laboratorio per giocare con musica, arte e narrazione attraverso approcci diversificati: dalle esperienze sensoriali ed esplorative all'interpretazione di immagini e segni, fino all'elaborazione di sequenze ritmiche, sonorizzazioni e partiture per voce e strumenti. Il percorso si conclude con un

momento laboratoriale per costruire un oggetto dalle molteplici qualità sonore.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia - Illustrazioni sonore è rivolta anche al 1° ciclo della scuola primaria

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Periodo espositivo febbraio/marzo 2023, sede espositiva MAR, Ravenna. Durata del percorso 1 ora circa, su prenotazione. La versione itinerante viaggerà da aprile a giugno 2023.

**Risorse impiegate:** Atelieristi, artisti e narratori esperti di educazione all'arte e alla musica.

**Costo:** per la mostra al Mar è previsto un biglietto di euro 5 a bambino, per gli insegnanti è gratuito. Per la versione itinerante il costo sarà definito in base al numero dei bambini coinvolti e al numero delle giornate prenotate.

#### ILLUSTRAZIONI SONORE I laboratori in valigia

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Ogni laboratorio mette in gioco arte, musica e narrazione: opere d'arte, silent book e musiche a programma saranno punto di partenza per esplorazioni visive e sonore. Si creeranno partiture di disegni, sonorizzazioni e scenografie mobili.

**Obiettivi:** Offrire ai/alle bambini/e cornici ludiche per esperienze sensoriali ed estetiche.

**Contenuti e organizzazione:** • Come suona l'arte?: raccontare un quadro (selezione di opere del Novecento) con tecniche multimediali e con uno strumentario musicale inventato

- Giardino sonoro: dall'ascolto attivo del brano Tuileries (dai Quadri di un'esposizione di Musorgsky) alla creazione di personaggi e scenografie mobili
- Onde, gocce, pesci e ranocchie: dalla lettura di albi illustrati alla creazione di strumenti e paesaggi sonori
- Disegnare l'acqua: ascoltare la natura e inventare partiture per gli occhi
- Kamishibai sonoro: creazione di uno spettacolo di carta con sonorizzazione a vista

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie di 1° grado - I laboratori sono pensati anche per i nidi

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** Ogni laboratorio si può svolgere 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 2023.

**Risorse impiegate:** Atelieristi esperti di educazione all'arte e alla musica

**Costo:** Il preventivo verrà presentato su richiesta e varierà in base a numero di incontri e 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.

## ATTIVITÀ NEL TERRITORIO: MOSTRE, MUSICA E...

### PAZZI DI JAZZ 2023

**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 autonomia 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.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado. destinatari di questa originale iniziativa, in stretta collaborazione con i presidi e gli insegnanti, sono le scuole della città di Ravenna e del circondario, rappresentative delle varie fasi dell'istruzione scolastica, e di conseguenza delle varie fasce generazionali: in particolare, scuole primarie e scuole medie, ma non saranno esclusi gli istituti superiori né eventualmente Accademia di Belle Arti, Conservatorio e Università.

**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, nel periodo tra febbraio e maggio

**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, dir. art.)

Via Faentina, 121/d - Ravenna

Tel. 0544 405666 / 338 2900959

Catia Gori (co-curatrice)

c/o scuola primaria F. Mordani,

via Mordani, 5 - Ravenna

Tel. 0544 212081 - 333 -8518940

Email: [catia.gori@libero.it](mailto:catia.gori@libero.it)

**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 2022/23

## LA STAGIONE DEI TEATRI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La storica rassegna RAGAZZI A TEATRO – che da quest'anno diventa un ramo organico de LA STAGIONE DEI TEATRI come sezione rivolta alle Famiglie e alle Scuole di ogni ordine e grado – si svolgerà al Teatro Rasi e al Teatro Sociale di Piangipane, a partire da novembre 2022, organizzata da Ravenna Teatro e sostenuta dal Comune di Ravenna. Al centro temi come la crescita, l'intercultura, ma anche la magia delle fiabe e del racconto; sul palco, attraverso la narrazione, l'uso di maschere e oggetti, il teatro d'ombra e la musica dal vivo, opere ispirate a Gianni Rodari, Roald Dahl, Hans Christian Andersen, fino a una riflessione sul piacere della lettura e a un affondo storico da un insolito punto di vista. Un'articolazione di spettacoli per chiamare il giovane pubblico – e gli adulti che ne accompagnano la crescita – intorno al fuoco del teatro, arte comunitaria per eccellenza, capace di muovere l'immaginario e sviluppare l'attenzione e il senso critico.

**Obiettivi:** Il teatro rivolto all'infanzia e all'adolescenza si pone come strumento di conoscenza e non di istruzione. I temi civici, favolistici, o di attualità affrontati negli spettacoli sono posti al centro della scena con l'intento di aprire domande, scatenare le idee, suscitare nei giovani spettatori e spettatrici una propria elaborazione personale intorno ai nodi che attraversano la loro vita di individui e di comunità. Il carattere interdisciplinare del teatro – che intreccia nello stesso linguaggio la scrittura, il gesto, il movimento, il suono, l'immagine e il segno – si offre inoltre come esempio di pluralità comunicativa e

come occasione di scoperta artistica. I momenti propedeutici e gli incontri post-spettacolo assumono infine un valore di relazione che completa l'esperienza, in cui è possibile incontrare gli artisti, scoprire i trucchi, e poter manifestare liberamente e spontaneamente la propria interpretazione.

**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 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, lo stesso Rasi e il Teatro Alighieri. Irradiato dalla poetica degli artisti che l'hanno fondato, il Centro produce opere, programmazioni, azioni di cultura teatrale, ed è riconosciuto dal Ministero della Cultura con il massimo punteggio di qualità della sua categoria.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** novembre 2022 – maggio 2023

**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, gratuito per insegnanti e accompagnatori.

Le scuole possono fare richiesta di tra-

sporto organizzato al costo di 4 euro a persona (il servizio non copre Piangipane).

**Note:** PRENOTAZIONI ESCLUSIVAMENTE per via telefonica dal martedì al giovedì dalle 9:30 alle 12:00 e il mercoledì anche dalle 15:00 alle 18:00 allo 0544 30227 (referenti Sara Maioli e Monica Randi). Il modulo per la conferma della prenotazione va scaricato dal sito [ravennateatro.com](http://ravennateatro.com) e inviato entro tre giorni a [ragazziateatro@ravennateatro.com](mailto:ragazziateatro@ravennateatro.com). Il pagamento va effettuato con bonifico bancario inviando la ricevuta via mail una settimana prima dello spettacolo. Le disdette vanno comunicate sia telefonicamente che via mail 20 giorni prima: la mancata comunicazione (escluse cause di forza maggiore) comporta il pagamento di una penale pari a 3 euro per ogni prenotato. Gli uffici di Ravenna Teatro sono aperti dal lunedì al venerdì dalle 10:00 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 18:00, tel. 0544 36239. Informazioni più dettagliate sugli spettacoli in rassegna sono sul sito [ravennateatro.com](http://ravennateatro.com), si consiglia inoltre l'iscrizione alla mailing list dal sito stesso. Ogni attività verrà svolta nel pieno rispetto delle norme vigenti in materia di prevenzione e contenimento del Covid-19. Questo programma è stato stampato in agosto 2022. 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 alla stampa, su Facebook e alla mailing list.

## SPETTACOLI AL TEATRO RASI DI RAVENNA

## THIARO. UN CAPPUCETTO ROSSO SENEGALESE

Ker Théâtre Mandiaye Ndiaye

martedì 25, mercoledì 26,  
giovedì 27 ottobre ore 10

**Breve descrizione:** Teatro di narrazione con

danze e musica dal vivo. Tra sonorità ancestrali e ribollente energia tribale prendono vita, nell'interpretazione di attori e musicisti sene-galesi e italiani, personaggi inediti, con forte coinvolgimento degli spettatori seduti in cerchio.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado (5 - 12 anni)

**Tempistica e durata:** 45 minuti

## MEDORO, IL PRINCIPE CIECO

Drammatico Vegetale / Jenny Burnazzi e Andrea Carella

mercoledì 9 novembre ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di narrazione con musica dal vivo e videoproiezioni. Ispirato all'universo snaturato di Gianni Rodari, una storia per riflettere sulla diversità, che invita a scoprire la bellezza nascosta dietro alle paure.

**Destinatari:** scuole primarie 6-10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 35 minuti

## CHE SÌ CHE NO

Drammatico Vegetale

lunedì 14, martedì 15 novembre ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura. Un incontro tra due figure in continua metamorfosi per un viaggio onirico sul tema della scelta, fatto di materie bizzarre e tocchi di poesia.

**Destinatari:** nidi e scuole infanzia, 2-6 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 35 minuti

## LEI CONOSCE ARPAD WEISZ?

Menoventi / E production

Martedì 24, mercoledì 25, giovedì 26,  
venerdì 27 gennaio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore in occasione della giornata della memoria. Rea-



ding tratto da Dallo scudetto a Auschwitz di Matteo Marani. Un testo in cui convivono l'entusiasmo per un allenatore che ha rivoluzionato il gioco del calcio e l'indignazione per l'indifferenza all'antisemitismo che segnò la fine degli anni Trenta.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado, 9-14 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 40 minuti

## IL MESSAGGERO DELLE STELLE

Compagnia del sole / Fondazione Teatro Ragazzi e Giovani / Accademia Perduta - Romagna Teatri  
giovedì 2 febbraio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore. Come evitai la guerra, salvai il mondo e divenni amico di Galileo Galilei

Direttamente da L'Orlando Furioso, il paladino Astolfo incontra grandi scienziati per indagare i misteri della conoscenza.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado, 10-14 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 70 minuti

## PINOCCHIO IN 7T

Drammatico Vegetale

Lunedì 13 febbraio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura e musica dal vivo. Il burattino di Collodi attraversa sette teatrini per inseguire il destino che lo porterà a trasformarsi in un bambino.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 5-10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 40 minuti

## MELUSINA (DI FATE E DI STREGHE)

Fosca

Giovedì 16 febbraio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore. Un progetto dedicato alla figura femminile che racchiude in sé il potere di creare e distruggere. Un dialogo tra sottosuolo e mondo di sopra dove il bene e il male non sono poi così nettamente separati.

**Destinatari:** scuole primarie, 6-10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 60 minuti

## I MUSICANTI DI BREMA

Teatroperdavvero

Mercoledì 1, giovedì 2 marzo ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore e di figura. Celebre storia rivisitata dove quattro animali abbandonati a causa dei loro difetti imparano a collaborare per superare le difficoltà.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 3-10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 45 minuti

## TEATRINO DIGITALE

Teatro Telaio

Lunedì 13 marzo ore 9.20 e ore 10.45

**Breve descrizione:** Teatro di narrazione, un viso e due dita. Le parti di un attore che non si vede mai per intero portano a riflettere sul concetto di attesa, sullo sguardo dalla finestra e sulla ribellione, temi attuali affrontati in uno spazio intimo.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 3-8 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 40 minuti

## ANOUK

Compagnia TPO

Giovedì 16 marzo ore 9.20, ore 10.45

**Breve descrizione:** Azione teatrale condita

**Obiettivi:** Attraverso l'ascolto in cuffia prende corpo un'azione teatrale nata per condividere l'esperienza dell'amicizia tra culture diverse.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 5-10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 50 minuti

## ALBERO

Drammatico Vegetale

Mercoledì 12, giovedì 13, venerdì 14 aprile ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura. Da una suggestione di Giorgio Munari, uno spettacolo ispirato all'albero come simbolo della circolarità della vita, dove ogni singola esistenza trova la propria ragione.

**Destinatari:** nidi, scuole dell'infanzia e primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 35 minuti

## STREGHE

Progetto G.G.

Lunedì 17, martedì 18 aprile ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura e narrazione. Ispirato all'opera dello scrittore e aviatore Roald Dahl, un racconto che invita ad affrontare i propri mostri imparando dalle favole.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 3-8 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 50 minuti

## VIAGGIO IN AEREO

Drammatico Vegetale

Mercoledì 26, giovedì 27, venerdì 28 aprile, martedì 2 maggio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore, di figura e ombre. Lo spettacolo si svolge all'interno di una navicella esagonale: un aviatore in panne vive un surreale incontro con un bambino, piccolo principe dalla sciarpa d'oro piovuto dal cielo.

**Destinatari:** scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado, 5-11 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 55 minuti

## UNA STORIA SOTTOSOPRA

La Baracca

Mercoledì 3 maggio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura. Un racconto in musica in cui due personaggi, che vivono la vita su piani differenti, si trovano a cambiare il proprio punto di vista grazie all'amore per un gatto rosso che li farà conoscere.

**Destinatari:** nidi, scuole dell'infanzia e primarie 1° ciclo

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 35 minuti

## CARO LUPO

Drogheria Rebelot / Nadia Milani

Lunedì 22 maggio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro su nero e d'ombre. Una bimba, un lupo e un orso di pezza scomparso sono i protagonisti di uno spettacolo sulla paura e sulla possibilità di attraversarla per farla diventare piccola e preziosa. In collaborazione con Arrivano da Mare! Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure.

**Destinatari:** scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, 3-8 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 55 minuti

## SPETTACOLI AL TEATRO SOCIALE - PIANGIPANE

### QUATTRO VOLTE ANDERSEN

**Drammatico Vegetale**

Lunedì 21 novembre ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura e narrazione. Ispirato al celebre autore della tradizione fiabesca, uno spettacolo in cui un teatrino di piccole cose all'apparenza insignificanti diventa il microcosmo di gioie e paure in cui riconoscersi.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 3-8 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 40 minuti

### LEGGERE? MA PER PIACERE!

**Giorgio Scaramuzzino / Teatro Evento**

Giovedì 24 novembre ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore. Come un romanzo da Calvino a Pennac. Immergersi nel piacere della lettura e riscoprire la potenza immaginifica attraverso un dialogo fatto di gioco e ironia.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado Eventuali specifiche: 9-14 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 40 minuti

### L'ATTESA. ANITA GARIBALDI: MORTE E VITA DI UNA REGINA

**Valeria Magrini**

Mercoledì 25 gennaio ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro d'attore. Una

vita avventurosa, nell'incontro con l'eroe dei due mondi, raccontata da una nuova angolazione per diradare le nebbie della storia ufficiale.

**Destinatari:** scuole primarie e secondarie di 1° grado, 9-11 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 55 minuti

### RUMORI NASCOSTI

**Teatro del Buratto - CSS Teatro**

**stabile di innovazione**

**del Friuli Venezia Giulia**

Lunedì 6 marzo ore 10.00

**Breve descrizione:** Teatro di figura. Una fiaba pop-up in cui una bambina, che abita in una grande casa e si trova spesso a giocare da sola, affronta i propri fantasmi e impara a vincerli.

**Destinatari:** scuole dell'infanzia e primarie, 4-10 anni

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 60 minuti

#### Soggetto proponente:

Ravenna Teatro - Centro di Produzione Teatrale. La programmazione relativa al calendario di teatro Scuola è realizzata in collaborazione con Accademia Perduta Romagna Teatri

#### Referente / contatti:

*Sara Maioli, Monica Randi*

Ravenna Teatro Centro di Produzione

Teatrale via di Roma, 39 - Ravenna

Tel. 0544 36239

Prenotazioni tel. 0544 30227 giovedì dalle 9:30 alle 12:00 e il mercoledì anche dalle 15:00 alle 18:00

ragazziateatro@ravennateatro.com

## TEATRO PER BAMBINI/E - RAGAZZI/E

### TEATRO DEL DRAGO / MUSEO LA CASA DELLE MARIONETTE

#### ALL'INCIRCA IL CIRCO. Laboratorio di espressività teatrale e pratiche circensi ispirato all'immaginario felliniano

**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, conoscere 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, svolta 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 5 incontri di ore 1,30

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare con le classi partecipanti

#### 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 sapere 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 di 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare con le classi partecipanti

### 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 5 incontri di 2 ore

**Risorse impiegate:** 2 operatori

**Costo:** da concordare con le classi partecipanti

#### Soggetto proponente:

Teatro del Drago/Museo La Casa delle Marionette

#### Referente / contatti:

Dott.ssa Sarah Maria Bonomi

Via Venezia 26 - Ravenna

Cell. 3403109780

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

**Note:** La Famiglia d'arte Monticelli, da cui nasce la compagnia Teatro del Drago, è attiva nell'ambito del teatro di figura da cinque generazioni e detiene un patrimonio prezioso e vastissimo di conoscenze tecniche e artistiche. Inoltre l'esperienza della Compagnia si è ulteriormente ampliata negli ultimi due anni avendo esteso la propria ricerca al settore digitale e avendo sperimentato numerosi laboratori e eventi online, maturando così una grande consapevolezza sulle potenzialità degli strumenti didattici ed espressivi digitali. La compenetrazione di tali diverse conoscenze, l'unione di tradizione e innovazione, ha portato alla creazione di percorsi laboratoriali innovativi ed esperienziali appositamente pensati per affrontare i problemi e le peculiarità dell'epoca contemporanea anche in caso di limitazioni necessarie imposte dalle norme sanitarie vigenti.

ATTIVITÀ PERFORMATIVE  
/ESPRESSIVE

## CASA DELLE CULTURE

## 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 primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 incontri di 2 ore ciascuno

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali e Operatori

**Gratuito**

## MAMA LINGUA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Coltivando la cono-

scenza e l'uso della Lingua Madre 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 Lingua Madre l'alunno preserverà vincoli familiari e contribuirà alla diminuzione dei conflitti /incomprensioni tra diverse generazioni.

**Obiettivi:** L'obiettivo generale afferisce alla volontà di offrire agli studenti, insegnanti e alle famiglie, un'esperienza che sappia valorizzare l'importanza della conoscenza e della prativa della Lingua Madre nel percorso di crescita del bambino non italofono; al tempo stesso, grazie a questa valorizzazione si offriranno agli studenti italofoni 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**

## IN UNA NOTTE DI TEMPORALE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Percorso di interclasse che consente di individuare e mettere a fuoco concetti e parole chiave per aiutare gli alunni a interpretare fatti, fenomeni socio-culturali, anche attraverso una visione plurima e comparata delle diverse discipline.

## CON IL CORPO E CON LA MUSICA

**Attività:** in presenza / online

**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", espressione di sé, corallità 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.

**Obiettivi:** Valorizzare le differenze culturali attraverso la trasversalità e l'universalità di molte tematiche letterarie e mitologiche, simili in molti popoli. • Orientare alla costruzione di identità aperte, cioè al cambiamento e alla trasformazione, all'alterità e alla differenza. • 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, inserimento e integrazione dei bambini nella classe e dei genitori nella scuola.

**Contenuti e organizzazione:** Il laboratorio è formato da 4/5 incontri:

1. Narrazione: un incontro di 1 ora e mezza per ogni classe con due mediatori in contemporanea per la narrazione, con la tecnica del teatro delle ombre.
2. Narrazione sensoriale in lingua madre: un incontro della durata di 2 ore per ogni gruppo mono linguistico (un mediatore per ogni gruppo) centrato sulla narrazione in lingua madre, proponendo come filo conduttore i sensi, tra cui: olfatto, vista, udito e tatto.
3. Potenziamento del lessico lingua madre/lingua italiana: 1 incontro o 2 della durata di 2 ore per ogni gruppo mono linguistico, in cui si individuano le parole chiave del testo, le qualità, i sinonimi e i contrari, realizzando alla fine un gioco multilingue dell'oca con tutte le parole.
4. Restituzione in plenaria dei lavori: un incontro della durata di 1 ora e mezza per la restituzione dei lavori di gruppo alla classe, con la presenza di tutti i mediatori che hanno collaborato al progetto.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 4 o 5 incontri per ciascun laboratorio

**Risorse impiegate:** Mediatori Interculturali

**Gratuito**

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

**Soggetto proponente:** U.O. Politiche per l'Immigrazione – Casa delle Culture - Terra Mia Coop. Sociale

**Referente / contatti:**

*Simona Ciobanu*  
Piazza Medaglie D'Oro 4 - Ravenna  
Tel. 0544 591876  
mediazioneculturale@comune.ravenna.it

CINEMA E FOTOGRAFIA



## CINEMA E FOTOGRAFIA

## START CINEMA

## IL LATO FEMMINILE DELLA DISNEY

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Ravenna Nightmare Film Fest propone anche quest'anno un'ampia offerta di proiezioni, incontri e tante altre iniziative dedicate a studenti e studentesse di diverse età e insegnanti con gli eventi della sezione Visioni Fantastiche. In collaborazione con l'Assessorato alla Cultura del Comune di Ravenna, Assessorato Pubblica Istruzione, Regione Emilia-Romagna e Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Visioni fantastiche è un progetto che si sviluppa durante tutto l'anno scolastico e che trova spazio nelle giornate del Ravenna Nightmare Film Fest. Gli studenti avranno la possibilità di dialogare con esperti del settore, di approfondire la loro conoscenza cinematografica e assistere a proiezioni in presenza.

**Obiettivi:** Obiettivo centrale è quello di far conoscere ai ragazzi il cambiamento dello stereotipo femminile negli anni in maniera divertente e allegra, concentrandosi sul rispetto della figura femminile. La problematica di genere e la violenza intrafamiliare sono al centro dell'attenzione da parte di molte realtà sociali e delle normative nazionali e internazionali da diverso tempo, ma ancora oggi il piano della riflessione si scontra con una cultura profondamente sessista. La Disney dà la possibilità di raccontare i cambiamenti sotto forma di gioco affrontando temi importanti con spirito creativo senza però sminuirli.

**Contenuti e organizzazione:** Lunedì 14 novembre 2022 - dalle ore 8.30. Palazzo del Cinema e dei Congressi, Largo Firenze 1, Ravenna. I ragazzi osserveranno e commenteranno

alcuni titoli Disney, sottolineando le azioni e i comportamenti dei personaggi femminili. I dibattiti e gli scambi di idee serviranno ai ragazzi e agli insegnanti per confrontarsi sulle dinamiche del gioco dei ruoli. Uno sguardo attento e mirato che pone l'obiettivo dell'inclusione sociale della donna e della sua riqualificazione e emancipazione, partendo da uno stereotipo di "principessa" che non appartiene più alla nostra società.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore circa

**Risorse impiegate:** Valentina Scentoni docente primaria di sostegno ha uno sguardo attento all'inclusione. Opera con le classi e con le insegnati per rafforzare l'accettazione con un ascolto profondo, finalizzato ad aiutare a dare voce ad emozioni mai espresse.

**Gratuito**

## IL CORTO DI INCLUSIONE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Ravenna Nightmare Film Fest propone anche quest'anno un'ampia offerta di proiezioni, incontri e tante altre iniziative dedicate a studenti e studentesse di diverse età e insegnanti con gli eventi della sezione Visioni Fantastiche. In collaborazione con l'Assessorato alla Cultura del Comune di Ravenna, Assessorato Pubblica Istruzione, Regione Emilia-Romagna e Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Visioni fantastiche è un progetto che si sviluppa durante tutto l'anno scolastico e che trova spazio nelle giornate del Ravenna Nightmare Film Fest. Gli studenti avranno la possibilità di dialogare con esperti del settore, di approfondire la

loro conoscenza cinematografica e assistere a proiezioni in presenza.

**Obiettivi:** L'educazione all'inclusione e al rispetto dell'altro comincia da piccoli, da quando i bambini iniziano ad osservare i comportamenti in casa e fuori casa delle persone vicine a loro. La nostra proposta è mirata a far acquisire consapevolezza del diverso attraverso lo strumento digitale, attraverso la proiezione di cortometraggi e con la successiva discussione, aumentare la consapevolezza delle differenze che esistono tra sé e gli altri. Ecco cosa significa educare all'inclusione: non un elenco di regole da seguire ma qualcosa che deve entrare a far parte del modo di essere dei ragazzi a seconda delle fasce d'età.

**Contenuti e organizzazione:** Venerdì 18 novembre 2022 - dalle ore 8.30 Palazzo del Cinema e dei Congressi Largo Firenze 1, Ravenna.

I ragazzi osserveranno alcuni cortometraggi animati Disney e Pixar aventi come tema principale l'inclusione: di genere, sociale, razziale. Ogni pacchetto di cortometraggi sarà seguito da una riflessione e un approfondimento che può a discrezione degli insegnanti essere continuato in classe.

**Destinatari:** scuole primarie

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore circa

**Risorse impiegate:** Valentina Scentoni docente primaria di sostegno ha uno sguardo attento all'inclusione. Opera con le classi e con le insegnati per rafforzare l'accettazione con un ascolto profondo, finalizzato ad aiutare a dare voce ad emozioni mai espresse.

**Gratuito**

## COME FARE UN PODCAST

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Ravenna Nightmare Film Fest propone anche quest'anno un'ampia offerta di proiezioni, incontri e tante altre iniziative dedicate a studenti

e studentesse di diverse età e insegnanti con gli eventi della sezione Visioni Fantastiche. In collaborazione con l'Assessorato alla Cultura del Comune di Ravenna, Assessorato Pubblica Istruzione, Regione Emilia-Romagna e Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Visioni fantastiche è un progetto che si sviluppa durante tutto l'anno scolastico e che trova spazio nelle giornate del Ravenna Nightmare Film Fest. Gli studenti avranno la possibilità di dialogare con esperti del settore, di approfondire la loro conoscenza cinematografica e assistere a proiezioni in presenza.

**Obiettivi:** In questo corso analizziamo e impariamo come si realizza un podcast narrativo di qualità dall'inizio alla fine: a partire da casi studio ed esercitazioni pratiche, affrontiamo la fase di ideazione, la scrittura, la scelta della voce e dei suoni, fino alla promozione e alla distribuzione.

Il corso, partendo da una riflessione su come il mondo della comunicazione stia cambiando, si pone come obiettivo quello di offrire un nuovo modo di esprimere se stessi e il proprio talento, inquadrando una nuova professionalità grazie allo sviluppo della tecnologia e del digitale, ambiti in cui nascono nuove professioni creative e di innovazione sociale che possono avere un impatto sul proprio territorio.

**Contenuti e organizzazione:** Mercoledì 16 novembre 2022 - dalle 8.30

Palazzo del Cinema e dei Congressi Largo Firenze 1, Ravenna

Introduzione ai concetti teorici del podcasting. Ascolto e analisi di podcast e introduzione ai format per podcast: Fiction, Audio Doc, Storytelling, Repurposed content e Talk. I concetti fondamentali del podcasting, il parlato digitale e la fiducia dell'ascolto. Introduzione al Sound design. Attrezzature necessarie per la registrazione in studio e in esterno. Le tecniche di narrazione e lo script per podcast. Scelta del proprio format. Esercitazioni pratiche. Ideazione di una puntata pilota del proprio podcast. L'uso della voce, tecniche di

lettura ad alta voce. Analisi di uno script con Sound Design e Esercitazioni pratiche. Tecniche di registrazione dei podcast, esercitazioni pratiche.

Introduzione alle tecniche di montaggio audio. Studio della copertina, pubblicazione, promozione e distribuzione del proprio podcast

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 2 ore circa

**Risorse impiegate:** Il docente Gianni Gozzoli vive a Forlì ed è uno speaker radiofonico web. utore e transmedia storyteller, è stato un voice talent, doppiatore pubblicitario e montatore, ma ha esperienza anche in televisione, come conduttore e presentatore.

**Gratuito**

## SPOT SI GIRA

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Ravenna Nightmare Film Fest propone anche quest'anno un'ampia offerta di proiezioni, incontri e tante altre iniziative dedicate a studenti e studentesse di diverse età e insegnanti con gli eventi della sezione Visioni Fantastiche. In collaborazione con l'Assessorato alla Cultura del Comune di Ravenna, Assessorato Pubblica Istruzione, Regione Emilia-Romagna e Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Visioni fantastiche è un progetto che si sviluppa durante tutto l'anno scolastico e che trova spazio nelle giornate del Ravenna Nightmare Film Fest. Gli studenti avranno la possibilità di dialogare con esperti del settore, di approfondire la loro conoscenza cinematografica e assistere a proiezioni in presenza.

**Obiettivi:** Inventiamo, interpretiamo e giriamo uno spot per promuovere l'immaginazione, la visione e la fantasia. Studieremo alcuni spot pubblicitari, scopriremo alcuni meccanismi comunicativi e ci divertiremo a riutilizzarli per creare uno spot

unico. Non vendiamo prodotti, ma la forza dell'immaginazione. Tutti noi possiamo trovare le idee che ci servono, basta porsi le domande giuste.

**Contenuti e organizzazione:** Martedì 15 novembre 2022 - dalle 8.00

Palazzo del Cinema e dei Congressi

Largo Firenze 1, Ravenna

Il laboratorio si suddivide in tre fasi:

1) Proiezione di alcuni spot e analisi interattiva, che metta in luce il livello di attendibilità di uno spot, la distinzione tra bisogni e desideri indotti, la strategia dell'associazione (spesso arbitraria) tra un prodotto e un'emozione, la differenza tra pubblicità ingannevole e a finalità sociale. La pubblicità è dunque uno strumento comunicativo che va maneggiato con cautela.

2) Ideazione collettiva di un spot che promuova un tema caro ai partecipanti e che metta in pratica gli strumenti individuati nella precedente fase di lavoro.

3) I partecipanti si dividono tra attori e membri della troupe (riprese audio e video, ciak, segretario di edizione...) e girano lo spot. Il montaggio verrà realizzato dal docente in un secondo momento e il risultato finale verrà condiviso coi partecipanti.

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

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 3 ore circa

**Risorse impiegate:** Francesco Filippi è un regista, sceneggiatore e animatore in Stop-Motion. I suoi corti più conosciuti, premiati in tutto il mondo sono Home (2009), Gamba Trista (2020), Memorial (2013) e il medio-traggio Mani Rosse (2018).

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

St. Art Cinema s.c.r.l.

**Referente / contatti:**

Valentina Scentoni

Via Canala, 43 - Ravenna

Cell. 349 5162425

coordinamento@startcinema.it

# Formazione per insegnanti e operatori del territorio



# Indice

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

### I seminari dell'Istituzione Biblioteca Classense:

• I visivi. Albi illustrati per grandi .....	pag. 244
• La lettura in classe: adozione alternativa ai libri di testo e buone pratiche .....	» 244
• Mammalingua. Storie per tutti nessuno escluso .....	» 244
• Read on - Liberi di leggere a scuola con Read More .....	» 244
• La lettura accessibile: cosa, come, per chi .....	» 245
• Letteratura dell'infanzia come alfabeto... ..	» 245
• Bill - Biblioteca della legalità .....	» 245

### Museo Nazionale di Ravenna:

Storie d'Arte al Museo Nazionale: conversazioni su arte, iconografia, storia, archeologia .....	» 246
--	-------

### Ass.ne Femminile Maschile Plurale:

Si può giocare alla pari? - Sport e contrasto alle discriminazioni di (ogni) genere .....	» 246
--	-------

### Coop Soc. La Pieve:

• Tuttingioco "Il gioco da tavolo come strumento educativo" 1 .....	» 248
• Tuttingioco "Il gioco da tavolo come strumento educativo" 2 .....	» 248

### Centro Europe Direct CED della Romagna:

L'Unione Europea nelle scuole: giornata di presentazione delle attività e dei servizi del CED .....	» 250
--	-------

### Ass.ne Psicologia Urbana e Creativa:

Educazione alla pace e alla non violenza: 2 seminari per la scuola .....	» 250
--	-------

### Ass.ne Lucertola Ludens:

• Ludica in-formazione: giocare a costruire giocattoli .....	» 252
• Giocare con i fili - Diritto al gioco e manualità .....	» 252

## AMBITI FORMATIVI

### Ufficio Qualificazione Scolastica e Formazione Comune di Ravenna:

La formazione 0-6 anni .....	pag. 256
------------------------------	----------

### Conoscenza del patrimonio artistico e culturale

### Fondazione Parco Archeologico di Classe-RavennAntica:

La mia città è un tesoro da scoprire .....	» 257
--	-------

### Centro Studi Archeologia dell'Adriatico UNIBO:

Conoscere e insegnare Ravenna: verso una consapevolezza civica dei beni culturali .....	» 258
--	-------

### Attività performative, espressive, musica, teatro e gioco

MAR - Breve corso di disegno dal vero .....	» 259
---	-------

## Cantieri Danza – Corpo Giochi:

Capovolti - Percorso di formazione per docenti ..... » 260

## Teatro del Drago:

Comunicare, narrare, educare con le immagini 2ª edizione ..... » 261

## Immaginante:

Illustrazioni sonore - Percorsi tra musica, arte e narrazione ..... » 262

## Diritti e Cittadinanza attiva

### Area Infanzia Istruzione e Giovani Comune di Ravenna

#### e Dipartimento Scienze Giuridiche UNIBO:

Cittadinanza Digitale e Comunità Educante edizione 2022 ..... » 263

### UDI Ravenna e Istituto Storico della Resistenza di Ravenna:

Sottosopra. Cittadinanza e Didattica contro la violenza  
- Corso riconosciuto dal MIUR ..... » 264

### Sportello ESC Ravenna Russi e Cervia:

Videogiochi e gioco d'azzardo-conoscere per comprendere,  
comprendere per gestire ..... » 265

## Educazione e sostenibilità ambientale

### Centro Gioco Natura Creatività “La Lucertola”:

- A scuola da Mastro Geppetto 2° edizione ..... » 266
- Esapolis ..... » 266

## Benessere, Salute e Sport

### AUSL Romagna - IORscuola - Proposte che promuovono salute:

- Life skills e salute ..... » 267
- Generazione Zeta ..... » 268

### Ufficio Politiche Europee Comune di Ravenna:

Formazione di Istruttore di Sport e Giochi Tradizionali Progetto PROPACT ..... » 270

## Disabilità: metodologie e strumenti

### Centro ReciprocaMente - Il Cerchio

- Costruire con la CAA Comunicazione Aumentativa Alternativa ..... » 271
- Coding Unplugget ..... » 271
- Autismo e CAA Comunicazione Aumentativa Alternativa ..... » 271

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI  
ED EVENTI

## ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSE

## 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

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** Data e orari da definire periodo novembre 2022

**Risorse impiegate:** a cura di Nicoletta Bacco

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:** Sala Dante - Biblioteca Classense

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** Date da definire, periodo ottobre-novembre 2022

## 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:** Data e orari da definire marzo 2023 - Sala Dantesca / Sala Muratori - Via Baccarini 3 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

## READ ON - LIBERI DI LEGGERE A SCUOLA CON READ MORE

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** I temi al centro di questi incontri saranno in particolare:

- La scelta delle letture (coinvolgimento dei ragazzi, interazione con le risorse presenti sul territorio, manutenzione e aggiornamento della «biblioteca», indicazioni bibliografiche e modalità di collaborazione con la biblioteca Classense;
- Visita alla Holden con la classe per scegliere i libri oppure prestito alla classe con i libri scelti dalle biblioteche;
- 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)

**Destinatari:** Insegnanti. Aperto ai bibliotecari e alle biblioteche della Rete bibliotecaria di Romagna e San Marino

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** Incontro previsto entro il 15 ottobre 2022

**Risorse impiegate:** a cura di Francesca Ferruzzi e Silvia Travaglini

## LA LETTURA ACCESSIBILE: COSA, COME, PER CHI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** E' in programma un ciclo di incontri formativi, alcuni a cura di Reciprocamente, il centro servizi e consulenze in comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) di Ravenna e altri con Fabio Fornasari, architetto e museologo specializzato in accessibilità.

**Obiettivi:** Approfondire competenze e strumenti di insegnanti, educatrici ed educatori rispetto ai differenti sussidi per la lettura accessibile e alle caratteristiche che devono avere.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori, aperto ai genitori

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Risorse impiegate:** a cura di Nicoletta Bacco

**Tempistica e durata:** Date da definire - Sala Muratori, Biblioteca Classense Via Baccarini, 5 - ore 17.30

## LETTERATURA DELL'INFANZIA COME ALFABETO: UN VIAGGIO VERSO LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEI BAMBINI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Incontro formativo finalizzato ad arricchire le conoscenze dei docenti che hanno anche il compito di approntare una didattica di educazione visiva e artistica

**Contenuti e organizzazione:** Sala Dante - Biblioteca Classense - Via Baccarini, 3

data e orario in via di definizione

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** Date da definire (mese di settembre).

**Risorse impiegate:** Maria Cereti, Marta Marchi, Caterina Pinna, Alessandro Uda

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

Silvia Travaglini

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544485106

Email: straviglini@classense.ra.it

## BILL - BIBLIOTECA DELLA LEGALITÀ

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** La Biblioteca Classense promuove nel nostro territorio il progetto nazionale lbbby sulla Biblioteca della legalità e invita le scuole ad aderire: durante gli incontri formativi verranno illustrate le bibliografie da cui saranno tratte le dotazioni di libri destinate alle scuole partecipanti.

**Obiettivi:** Fornire alle insegnanti spunti di lavoro intorno ai temi legati al concetto di legalità attraverso i libri che potranno essere messi a disposizione delle classi che aderiranno.

**Destinatari:** Insegnanti. La formazione è riservata alle insegnanti che iscriveranno le loro classi al progetto Bill per avere i libri a partire da metà gennaio

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 1 incontro destinato alle scuole primarie, 1 alle scuole secondarie entro gennaio 2023

**Risorse impiegate:** A cura di Francesca Ferruzzi

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Istituzione Biblioteca Classense

**Referente / contatti:**

Francesca Ferruzzi

Via Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482120

Email: fferruzzi@comune.ravenna.it

**Note:** prenotazione obbligatoria su

www.classense.ra.it/formazione\_docenti

In ottemperanza ai protocolli per prevenzione anti-covid l'accesso alla sala potrebbe prevedere una limitazione dei posti.

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

**STORIE D'ARTE AL MUSEO NAZIONALE****Attività:** in presenza**Contenuti e organizzazione:** I Servizi Educativi del Museo Nazionale di Ravenna - Direzione Regionale Musei Emilia-Romagna - propongono anche per l'anno scolastico 2022-2023 una serie di conversazioni sull'arte, l'iconografia, la storia e l'archeologia per approfondire la conoscenza del patrimonio cittadino.**Destinatari:** Insegnanti**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado**Soggetto proponente:**

Museo Nazionale di Ravenna - Direzione Regionale Musei Emilia-Romagna

**Referente / contatti:**

Segreteria Sede di Ravenna

Piazzetta Esarcato

Tel. 0544 543710/20

Email: drm-ero.musnaz-ra@cultura.gov.it

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

**SI PUÒ GIOCARE ALLA PARI? SPORT E CONTRASTO ALLE DISCRIMINAZIONI DI (OGNI) GENERE****Attività:** in presenza / online**Breve descrizione:** La proposta è articolata con un momento di laboratorio ed un percorso di 4 incontri, ed è tesa 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 l'accezione data dalla "Carta europea dello sport" del 1992, Art.2, comma primo), per mettere in discussione gli stereotipi di genere, facilitare una concezione di promozione delbenessere psicofisico, dell'inclusione, di libera fruibilità della cultura del movimento, favorendo la conoscenza e divulgazione della "Carta europea dei diritti delle donne nello sport", di recente adottata anche dal Comune di Ravenna in Giunta comunale. Essa è parte integrante del progetto Pluriverso di genere - Sport e fairplay relazionale (che ha uno sviluppo pluriennale) e comprende anche laboratori per le scuole ed interventi che mettono in connessione società civile, istituzioni e mondo sportivo. **Obiettivi:** Favorire il superamento di modelli stereotipati sulla corporeità e sull'approccio all'attività motoria e sportiva, condizionati da questioni di - ogni - genere, concepito in modo strumentale all'ottenimento del "corpo ideale" (con risvolti anche

clinici es. ortoressia).

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, articoli di giornale e l'uso di fumetti, attività di piccolo e grande gruppo. Nelle attività si vuole stimolare il confronto di esperienze su temi quali 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 buone pratiche (frutto del percorso realizzato l'anno scorso) accompagna e permette di approfondire le conoscenze delle tematiche affrontate, nonché ispirare la didattica.

Il laboratorio di 3 ore sarà in presenza, condotto da docente universitario del gruppo di Scienze della Qualità della vita dell'Univer-

sità di Bologna.

A cui seguirà percorso di 4 incontri in modalità mista di 2 ore ciascuno

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori Eventuali specifiche: attività aperte alla presenza di operatori sportivi di tutti i livelli**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado**Tempistica e durata:** laboratorio realizzato tra fine settembre e ottobre sarà connesso all'evento Sport in Darsena; e percorso di 4 incontri tra novembre e dicembre 2023**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 Scuola, Politiche di genere e Sport.**Soggetto proponente:**

Associazione Femminile Maschile Plurale APS

**Referente / contatti:**

formazione@femminilemaschileplurale.it

**Note:** Attestato di partecipazione rilasciato con frequenza minima del 75%.



## TUTTINGIOCO "IL GIOCO DA TAVOLO COME STRUMENTO EDUCATIVO"

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'incontro 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 primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 90' ottobre 2022

**Risorse impiegate:** 1 Educatore Ludico SolCo Ravenna e la collaborazione di Cobblepot Games e Cacciatori di Idee odv

## TUTTINGIOCO "IL GIOCO DA TAVOLO COME STRUMENTO EDUCATIVO"

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** L'incontro 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 pra-

tiche 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:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** 1 incontro di 90' ottobre 2022

**Risorse impiegate:** 1 Educatore Ludico SolCo Ravenna e la collaborazione di Cobblepot Games e Cacciatori di Idee odv  
**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Cooperativa La Pieve

**Referente / contatti:**

Christian Rivalta

Via Don Carlo Sala 7 - Ravenna

Cell. 3426059424

Email: progetti.innovativi@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 RicreAzioni.

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

L'UNIONE EUROPEA  
NELLE SCUOLE

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Giornata di presentazione e informazione sulle attività proposte dal centro Europe Direct della Romagna sul tema della Cittadinanza Europea, dalle attività da svolgere in collaborazione con il centro (incontri nelle scuole, attività laboratoriali) alle opportunità offerte dal centro in termini di formazione e informazione per operatori e insegnanti.

**Obiettivi:** Presentare l'attività laboratoriale di Educazione alla cittadinanza europea svolta nelle scuole secondarie di 1° grado; Permettere agli insegnanti di conoscere le opportunità offerte dal centro Europe Direct della Romagna; mettere a disposizione le risorse del centro ED per la formazione e l'informazione degli insegnanti; supportare gli insegnanti nelle attività di educazione civica e di educazione all'Unione Europea; progettare attività e azioni condivise.

**Contenuti e organizzazione:** Giornata di

presentazione nella quale lo staff dello Europe Direct fornirà un'ampia rassegna delle attività svolte dal centro e dei servizi e strumenti offerti che possono interessare insegnanti ed educatori. Presentazione della attività di formazione e seminari previsti. Presentazione dei risultati ottenuti dalla collaborazione con le scuole negli anni precedenti.

**Destinatari:** insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

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

**Risorse impiegate:** Operatori, operatrici e consulenti U.O. Politiche europee e EUDIC Romagna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

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

**Referente / contatti:**

*Emanuela Medeghini*

Via Luca Longhi, 9 - Ravenna

Tel. 0544 485040

europedirectromagna@comune.ravenna.it

## SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

EDUCAZIONE ALLA PACE  
E NONVIOLENZA

## Due seminari per la scuola

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** La percezione di un bisogno di pace sia negli animi che nelle relazioni fra le persone e fra gli Stati del mondo è spesso accompagnata da un senso di impotenza che a volte si declina in rabbia e altre volte in rassegnazione. L'estendersi del clima di conflittualità, inasprito dalla guerra, e dalle prevaricazioni che colo-

ro che si ritengono più potenti esercitano sugli altri, si unisce alla sensazione che la belligeranza pervada anche gran parte delle relazioni interpersonali. Tali comportamenti costituiscono un modello che le bambine e i bambini vivono e imparano. La preoccupazione anche a livello pedagogico e psicologico rende urgente la riflessione, la ricerca, e la pratica del cambiamento. Ci sono altri modi di comportarsi: alla violenza c'è sempre un'alternativa. Non crediamo che sia visionario attivarsi per favorire un diverso modo di pensare al bene collet-

tivo e di educare le generazioni ad un futuro di relazioni pacifiche.

**Obiettivi:** Conoscenza di diverse filosofie e metodi di approccio all'Educazione alla pace e nonviolenza. Conoscenza di buone pratiche attuate nel territorio da parte di diverse organizzazioni e che possono avere implicazioni nell'ambito scolastico. Sensibilizzare e recuperare una cultura e pratica pedagogica sulla pace e non violenza nella scuola e società. Attivazione di un Tavolo per la pace e nonviolenza che veda coinvolti soggetti del terzo settore, scuola ed istituzioni del Comune di Ravenna e che riprende la continuità con quanto fatto in passato

**Contenuti e organizzazione:** Se genericamente per Educazione alla Pace si è inteso un percorso di Educazione Civica, mentre l'Educazione alla Non Violenza è stata incentrata sulla gestione dei conflitti, la proposta favorisce la confluenza dei due elementi, quello personale e quello collettivo. I due seminari intendono dare avvio ad un processo culturale che colga il valore dell'investimento sociale sui processi educativi fondati sul rispetto delle potenzialità di ognuno e sulle buone relazioni volte al benessere comune. Si prevede di svolgere relazioni offerte da esperti accademici delle buone pratiche e di momenti di confronto con i partecipanti. Questi i temi che saranno trattati:

- Piano Psicologico e Psicanalitico - Perché lavorare con e sul soggetto per avere riscontro sulla società
- Piano della Pedagogia - Educazione alla nonviolenza
- Piano di Genere - Le ricerche femministe

e il loro contributo del rinnovamento dell'educazione

- Piano delle Esperienze Locali e delle Proposte Educative

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori. Attività aperte alla presenza di operatori del terzo settore.

**Ordine di scuola:** nidi e scuole dell'infanzia  
**Tempistica e durata:** due seminari nelle giornate del giovedì 13 e 27 ottobre 2022, dalle 17,00 alle 19,30, in modalità mista (online e presenza), presso Sala Buzzi via Berlinguer sede Circoscrizione Sud (Ravenna)

**Risorse impiegate:** Rete delle associazioni Psicologia Urbana e Creativa APS, Psiche-digitale, ARCI provinciale, Lucertola Ludens, Centro per le famiglie, UNICEF Comitato locale, Cittativa, GENERA, Femminile Maschile Plurale, Comune di Ravenna

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Psicologia Urbana  
e Creativa APS

**Referente / contatti:**

*Giancarla Tisselli*

Via Cerchio, 38 - Ravenna

Cell. 348 3183354

Email: educazioneapuc@gmail.com

**Note:** si può partecipare ad entrambi i seminari o ad uno solo da specificare al momento dell'iscrizione insieme alla modalità scelta (presenza/online) - verrà rilasciato attestato di partecipazione ad ogni incontro. Aperto a docenti di ogni ordine e grado di scuola.

## LUDICA IN-FORMAZIONE, GIOCARE A COSTRUIRE GIOCATTOLI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** I laboratori di costruzione del giocattolo riguardano l'utilizzo alternativo di materiali facilmente accessibili, come quelli che finiscono il loro ciclo nella differenziata: nonché con il ricorso agli scarti del legno di lavorazione; ma con essi si può avere anche una divertente "seconda vita delle cose". Con 2 seminari "Ludica in-formazione", propone la riscoperta della manualità creativa con materiali di riutilizzo e di facile accesso. Le proposte formative per operatori educativi del contesto scuola, di vario ordine e grado, ed aperte ad operatori del terzo settore, sono già state oggetto di laboratori e progetti, tanto nell'ambito scuola che in famiglia e per questo si può affermare che "funzionano": c'è coinvolgimento e c'è attivazione di molteplici apprendimenti, intenzionali e non, perché fondati sulla motivazione interna e sul gioco; nonché trasferibili in altri contesti, dove sarà il gruppo dei minorenni di età ad essere da protagonista.

**Obiettivi:** Acquisire tecniche ed abilità di base nell'uso di strumenti di pre-lavorazione del materiale in sicurezza e a scuola. Giocare e riflettere sull'esperienza in vari modi, per sviluppare la competenza educativa a "farsi strumenti" per lo sviluppo del gioco. • Acquisizione di conoscenze per sviluppare progetti personali, confrontando e rilevando notizie da progetti già messi in opera, di cui è facile la trasferibilità.

**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 un giocattolo dopo l'altro secondo un processo di "assimilare facendo", tanto le conoscenze che

le competenze. Nel percorso si prevede di approcciare dapprima giocattoli semplici e standardizzati e per poi passare ai 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 dimenticare di "giocare" e di riflettere insieme sull'esperienza, nel dopo-gioco. Oggetti di questo "ripensare condiviso" saranno sia la sfida con se stessi/e di fronte al compito di costruire qualcosa che deve "funzionare", e sia l'interazione con gli altri attraverso l'attività ludica.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** Da metà marzo 2023 - due seminari di sabato mattina di tre ore ciascuno

**Risorse impiegate:** Materiali e strumenti in parte forniti dall'associazione, in parte portati dai partecipanti su indicazione ricevuta qualche settimana prima dell'evento.

## GIOCARE CON I FILI - DIRITTO AL GIOCO E MANUALITÀ

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Tavola rotonda online - convergono a convegno sia autorevoli voci dell'ambito accademico che testimonianze di esperienze significative realizzate in diversificati contesti educativi e non. Nell'ipotesi si auspica anche dell'apporto offerto da alcune voci di operatori internazionali, che operano nell'ambito di progetti di ricerca sul gioco e della neuro scienza evolutiva. Hanno dato la loro disponibilità Gabriella Falcicchio (UNI Bari), Raffaele Mantegazza (UNI La Bicocca), Roberto Farnè (UNI Bologna), con brevi testimonianze di Jean Pierre Rossie (antropologo ricercatore sul gioco) e Theresa Casey (dell'In-

ternational Play Association). Ai nomi accademici faranno seguito alcuni di coloro che, operando da sempre in relazione alle nuove generazioni, hanno portato innovazione, cambiamento ed arricchimento delle buone pratiche per garantire continuità tra processi di apprendimento concettuali e quelli esperienziali

**Obiettivi:** Conoscere e comprendere da più punti di vista l'importanza dell'esercizio della manualità per la crescita della persona, soprattutto se in età dello sviluppo, per questo si andrà alla ricerca di ciò che fonda il valore della manualità purtroppo tanto "pre-giudicata", bistrattata, nell'odierna società, che spesso trova egual riflesso nei contesti educativi, presumendo che vi è qualcosa di più alto, veloce e virtuale da conquistare. Aggiornare il ruolo ed i compiti educativi per facilitare le attività del "costruire con le proprie mani", individualmente e con gli altri, soprattutto se l'atto viene esercitato in contesti liberi dal giudizio, possibilmente in uno sfondo ludico e creativo, con azioni significative per i partecipanti e per questo con la possibilità di esercitare un alto livello di protagonismo.

**Contenuti e organizzazione:** L'evento avrà una durata di tre ore, probabilmente di sabato mattina, prevedendo un momento di trasmissione di saperi espresso da più voci, a cui fare seguire una fase di libera condivisione tra partecipanti ed ospiti, ed una successiva di conclusione affidata agli ospiti autorevoli. La partecipazione all'evento è garantita da una pre iscrizione a cui

seguirà la trasmissione del link per accedere alla piattaforma online. L'evento sarà registrato e presume il consenso per la partecipazione. Seguiranno episodi dell'evento trasmessi su piattaforma Youtube.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori. L'evento è aperto a operatori del terzo settore  
**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** L'evento accadrà prima di Pasqua 2023, un sabato mattina in data da destinarsi e conseguente alla disponibilità dei principali relatori

**Risorse impiegate:** Piattaforma online Zoom

**Gratis**

**Soggetto proponente:**

Ass. Lucertola Ludens APS, a promozione della cultura ludica partecipata e inclusiva  
**Referente / contatti:**

*Renzo Laporta*

Viale delle Americhe, 179 - Punta Marina  
Cell. 339 1714686

Email: [associazione@lucertolaludens.it](mailto:associazione@lucertolaludens.it)

**Note:** Per l'evento ci si affida ad una rete organizzativa nazionale costituita dalla Libera Università del Gioco (LUnGi) e Ali per Giocare (Ludobus e ludoteche italiane) locale, con riferimento al Tavolo per il diritto al gioco del progetto della Festa del diritto al gioco 2023

Le insegnanti possono partecipare ad entrambi gli incontri o ad uno solo; da specificare al momento dell'iscrizione.

## 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'Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia nell'a.s. 2022/23, saranno le seguenti:

- la dimensione emotiva dell'apprendimento
- percorso di accompagnamento ai gruppi

sul tema della motivazione

- psicologia dello sviluppo - visione bambino/a 0/6 - tappe evolutive e continuità - zona di sviluppo prossimale - sviluppo sociale - raggruppamenti
- osservazione - progettazione - documentazione e valutazione
- resilienza e disabilità - metodi di apprendimento
- materiali poveri - allestimento degli spazi - attività
- mindfulness e tecniche di rilassamento
- orientamento 0/3 e linee guida 0/6
- i comportamenti oppositivi: metodologie e strumenti per affrontarli
- benessere fisico e prevenzione della salute
- benessere, respiro e voce: ruolo della creatività e dell'improvvisazione

**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  
mbartolini@comune.ra.it

## CONOSCENZA DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

## LA MIA CITTÀ È UN TESORO DA SCOPRIRE

**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 formativa per insegnanti. Il corso si alternerà fra visite guidate e attività di laboratorio dedicate in particolare alla figura di Dante Alighieri e alle nuove realtà museali a lui dedicate Casa Dante e Museo Dante, situati nel cuore della Zona del Silenzio, che comprende anche gli Antichi Chiostri Francescani, la Tomba di Dante, il Quadraro di Braccioforte e la Chiesa di San Francesco. In occasione del ventennale dall'inaugurazione del sito archeologico della Domus dei Tappeti di Pietra, alcuni appuntamenti saranno dedicati anche alla riscoperta di questo importante sito.

**Obiettivi:** Le visite e gli approfondimenti diventeranno strumenti di conoscenza sulla storia e la cultura della nostra città. Il focus sarà incentrato sulla figura di Dante a Ravenna, sul sito archeologico Domus dei Tappeti di Pietra e sulla tecnica del mosaico.

**Contenuti e organizzazione:**

- 1° incontro: 20 ottobre ore 17,00  
Casa Dante e Museo Dante: visita guidata alla scoperta dei nuovi spazi dedicati al poeta.
- 2° incontro: 27 ottobre ore 17,00  
Dante e la visione dei mosaici ravennati nei versi della Commedia. Laboratorio di mosaico.
- 3° incontro: 3 novembre ore 17,00  
La Domus dei Tappeti di Pietra: visita guidata al sito archeologico.
- 4° incontro: 10 novembre ore 17,00  
La Domus dei Tappeti di Pietra: nodi, trecce e intrecci. Laboratorio di mosaico.

**Destinatari:** insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 4 incontri della durata di due ore ciascuno:

1° incontro: 20 ottobre ore 17,00

2° incontro: 27 ottobre ore 17,00

3° incontro: 3 novembre ore 17,00

4° incontro: 10 novembre ore 17,00

**Risorse impiegate:** Educatrici 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

## CONOSCERE E INSEGNARE RAVENNA: VERSO UNA CONSAPEVOLEZZA CIVICA DEI BENI CULTURALI

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il corso formativo si svolgerà con una serie di incontri e terminerà con una visita presso la città di Ravenna, sarà prevista inoltre una sperimentazione autonoma in classe. Il Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico dell'Università di Bologna propone un corso di archeologia e storia dell'arte ravennate. Durante gli incontri si approfondiranno alcune tematiche di carattere storico allo scopo di acquisire maggiore consapevolezza sulle antichità cittadine. Il percorso proposto indaga le attestazioni archeologiche e storico-artistiche di Ravenna dal VI secolo a.C. al X secolo d.C. I singoli incontri verteranno su contesti e beni materiali e immateriali solitamente poco noti o trattati unicamente dalla storiografia specialistica. I beni e i monumenti ravennati offriranno la possibilità di riflettere circa il valore della cultura visuale nell'antichità, sui beni effimeri e immateriali avendo la possibilità di valutare tecniche di didattica innovative.

**Obiettivi:** • 1. Incrementare la conoscenza di beni culturali materiali e immateriali della città di Ravenna, specialmente per quanto riguarda contesti sepolti o scarsamente noti. • 2. Riflettere circa le modalità di trasmissione dei contenuti storici, della padronanza della profondità storica e sulla gestione della complessità diacronica. • 3. Maggiore coscienza del contesto ravennate affinché i cittadini non si sentano custodi dei beni culturali locali, ma riescano a percepirla come luoghi identitari e su cui poter investire con profitto (non necessariamente economico). • 4. Incrementare gli strumenti utili alla ricerca scientifica in ambito storico, così da poter trasmettere con-

tenuti e concetti precisi in modo efficace.

### **Contenuti e organizzazione:**

Temi affrontati:

- 1. Archeologia: Ravenna dal VI a.C. al X d.C.;
- 2. Storia dell'arte: cultura visuale come fenomeno di lunga durata;
- 3. Beni materiali e immateriali;
- 4. Cultura visuale e ricerca storica;
- 5. Insegnare la storia: strategie ed esperienze. Esiste la semplificazione storica?

Successivamente ai seminari frontali (3 moduli da 2 ore anche pomeridiane fino alle 18.30) è prevista una visita ai principali contesti analizzati affrontando un itinerario che sarà possibile riproporre, frazionato, anche nella propria classe. Ultimata questa prima parte di corso, verranno dedicate 8 ore autonome in biblioteca, suddivisibili al bisogno, alla ricerca storica relativa a un tema concordato con l'obiettivo di acquisire una conoscenza scientifica profonda di un determinato fenomeno storico che dovrà essere affrontato in classe con tecniche di didattica innovativa. Le ricerche dovranno essere consegnate con un progetto di didattica che le riguardi e infine esposte in classe.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori, materie umanistiche e scientifiche

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 25 ore distribuite in 1/2 mesi e ripartite come di seguito:

- 6 ore di corso frontale (3 incontri di 2 ore);
- 8 ore di visita;
- 8 ore di ricerca storica;
- 3 ore di pratica autonoma in classe.

**Risorse impiegate:** Biblioteca, proiettore, fogli e cancelleria.

**Note:** Il Centro di Studi è stato istituito nel 2000 ed è ospitato presso Casa Traversari, una delle sedi del Campus di Ravenna dell'Università di Bologna, è sostenuto

dalla Fondazione Flaminia e dal Comune di Ravenna e promuove le ricerche e gli studi di archeologia dell'intero bacino dell'Adriatico, valorizzandone la conoscenza mediante congressi, pubblicazioni e patrocinando iniziative scientifiche e di divulgazione. Fanno parte del Centro diverse Università, Soprintendenze e Istituzioni Museali delle due coste dell'Adriatico.

L'attività del Centro si articola secondo due linee principali:

1. Organizzazione di attività didattiche per le scuole e iniziative divulgative rivolte agli studenti e alla cittadinanza della comunità ravennate;

2. Promuovere il dialogo e la condivisione delle ricerche in ambito internazionale, attraverso workshop nelle sedi adriatiche degli enti coinvolti e di Congressi nella sede ravennate.

### **Soggetto proponente:**

Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico - Università di Bologna

### **Referente / contatti:**

Michael Benfatti

c/o Casa Traversari - Università di Bologna, via San Vitale 28-30, Ravenna  
Tel. 0544 4937100

Email: [adriatico.arch@unibo.it](mailto:adriatico.arch@unibo.it)

## ATTIVITÀ PERFORMATIVE, ESPRESSIVE, MUSICA, TEATRO E GIOCO

### BREVE CORSO DI DISEGNO DAL VERO

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Comunicare con il disegno

**Obiettivi:** Il disegno è un importante mezzo di comunicazione, attraverso il disegno si può conoscere e sintetizzare il mondo che ci circonda e trasformarlo, si possono comunicare concetti che sarebbe difficile comunicare a parole e conoscere i rudimenti del disegno permette di poter aiutare i bambini nelle loro esperienze grafico-motorie. Il corso, articolato in 3 incontri, utilizzerà semplici tecniche di sintesi visiva per permettere ai partecipanti di apprendere come trasformare efficacemente in disegni sia la realtà che le idee astratte.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** Il corso è organizzato in 3 incontri della durata di 2 ore l'uno - Date da programmare nella primavera 2023

**Risorse impiegate:** personale del MAR

### **Soggetto proponente:**

Museo d'Arte della città di Ravenna

### **Referente / contatti:**

Filippo Farneti

Via di Roma - Ravenna

Tel. 0544 482042

Email: [ffarneti@museocitta.ra.it](mailto:ffarneti@museocitta.ra.it)

**Note:** per iscrizioni inviare mail a [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it)



## CAPOVOLTI PERCORSO DI FORMAZIONE PER DOCENTI

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Creare comunità, fare squadra, fare team building, entrare in relazione... sono alcune espressioni che ci capita spesso di sentire. Come concretizzare però queste parole trasformandole in un'esperienza reale e utile al miglioramento dell'atmosfera della classe? Monica Francia conduce questo percorso formativo per docenti della scuola secondaria accettando la sfida di continuare a mettere al centro il corpo anche in periodo di distanziamento fisico, perché oggi più che mai, proprio nell'assenza, percepiamo l'immenso valore delle relazioni e di quello che i nostri corpi possono fare per il nostro benessere, individuale e collettivo.

**Obiettivi:** Mai come ora, con questa pandemia abbiamo capito la centralità del corpo, le sue possibilità e la sua assenza. Di quanto sia trascurato, immaginato e agito ingabbiato in schemi, abitudini e automatismi. In ambienti fortemente condizionati come le aule in questo momento, crediamo che interventi come questo diventino 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.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** Cantieri Danza APS in collaborazione con CorpoGiochi ASD

**Risorse impiegate:** conduttori professionisti

### 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:** Una riflessione sull'insegnamento e sul ruolo degli insegnanti.

Prendendo come spunto dalle riflessioni di Rocco Ronchi-ordinario di Filosofia Teoretica Università degli Studi di L'Aquila espresse in un recente incontro a Ravenna, mi piace sottolineare questi aspetti: Se l'insegnamento fosse la trasmissione del sapere o una questione di contenuti, la didattica online funzionerebbe perfettamente. La presenza è invece fondamentale. Non c'è scuola senza presenza. Presenza vuol dire: contatto fisico, contiguità dei corpi, luoghi che devono contenerli per un tempo circoscritto, la vitalità di questi corpi che è difficile disciplinare. Questa presenza è essenziale alla pratica dell'insegnante.

Come trasformare questa situazione che non ci siamo scelti per dare spazio all'esigenza fondamentale di ogni insegnamento inteso come mestiere: la relazione che è una relazione di corpi?

## "COMUNICARE, NARRARE, EDUCARE CON LE IMMAGINI" Formazione sulle tecniche del teatro di figura per insegnanti 2° edizione

**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'emotività 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 a 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 e scuole dell'infanzia

**Tempistica e durata:** 4 incontri da 2 ore ciascuno - Date da definire 2023

**Risorse impiegate:** 2/3 operatori  
**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Teatro del Drago/Museo La Casa delle Marionette

### Referente / contatti:

Dott.ssa Roberta Colombo

Vicolo Padenna, 4a - Ravenna

Cell. 335 6171900

Email: lacasadellemarionette@gmail.com

**Note:** Per iscrizioni inviare mail a [claudiatessadri@comune.ra.it](mailto:claudiatessadri@comune.ra.it)

La Famiglia d'arte Monticelli, da cui nasce la compagnia Teatro del Drago, è attiva nell'ambito del teatro di figura da cinque generazioni e detiene un patrimonio prezioso e vastissimo di conoscenze tecniche e artistiche. Inoltre l'esperienza della Compagnia si è ulteriormente ampliata negli ultimi due anni avendo esteso la propria ricerca al settore digitale e avendo sperimentato numerosi laboratori e eventi online, maturando così una grande consapevolezza sulle potenzialità degli strumenti didattici e espressivi digitali. La compenetrazione di tali diverse conoscenze, l'unione di tradizione e innovazione, ha portato alla creazione di percorsi laboratoriali innovativi e appositamente pensati per affrontare i problemi e le peculiarità dell'epoca contemporanea anche in caso di limitazioni necessarie imposte dalle norme sanitarie vigenti.

## ILLUSTRAZIONI SONORE

### Percorsi tra musica, arte e narrazione

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il corso propone approfondimenti teorici e attività pratiche che mettono in relazione esperienze visive e sonore. Come suona un'opera d'arte? Quale personaggio nasce da una musica? Vedremo come colori, forme, figure e segni possono diventare un vero e proprio alfabeto sonoro per comporre partiture in dialogo con le immagini.

**Obiettivi:** Offrire idee per progetti in cui immagini e suoni dialogano (opere d'arte che evocano paesaggi da ascoltare, musiche a programma che sollecitano storie e visioni, filastrocche e conte che si fanno intrecci ritmici di voci e strumenti, silent book da sfogliare come partiture); sollecitare percorsi di ricerca e bellezza che connettono esperienze visive e uditive; scoprire nuovi modi di raccontare un'esperienza sensoriale ed estetica; progettare itinerari educativi per esplorare arte e musica giocando e inventando racconti; sperimentare materiali, oggetti, strumenti e tecniche.

**Contenuti e organizzazione:** Il corso si apre con la visita guidata alla mostra Illustrazioni sonore, presso Mar: ogni installazione suggerirà attività e giochi da proporre in sezione e in classe. Successivamente approfondiremo il rapporto tra immagine e suono attraverso molteplici declinazioni. Analizzeremo alcune opere d'arte (Duchamp, Magritte, Hockney, ecc.) in riferimento ai paesaggi sonori che evocano; rileggeremo e riascolteremo storie in musica (come Pierino e il lupo) e tradurremo gli andamenti ritmici e melodici con colori, segni e forme, creando nuove partiture per

gli occhi; sfoglieremo silent book interpretandoli come pagine da suonare e inventeremo uno strumentario rumoristico. Tutte le proposte potranno essere organizzate 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 3 incontri di 2 ore e 30: 1° incontro gennaio, 2° e 3° incontro febbraio-aprile 2023. Sede in via di definizione.

**Risorse impiegate:** Esperti di educazione alla musica e all'arte del gruppo Immaginante

**Gratuito**

#### Soggetto proponente:

Comune di Ravenna - Assessorato bilancio, politiche per le famiglie, l'infanzia e la natalità

#### 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 e installazioni interattive, eventi ed 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 numerosi 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.

## CITTADINANZA DIGITALE

### E COMUNITÀ EDUCANTE

#### A.S. 2022/23

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Le nuove tecnologie, la società dell'informazione, stanno ridefinendo la realtà che va pertanto ripensata in profondità dal profilo etico, sociale e quindi anche politico e giuridico. La distinzione fra online e offline soprattutto per le disposizioni anticontagio dovute alla pandemia da Covid19 si è ormai definitivamente persa in quanto siamo costantemente "onlife". È in questo nuovo contesto che si definisce l'identità digitale dell'individuo, dalla sua determinazione al suo sviluppo passando per tutte le scelte che con la propria libertà è chiamato ad assumere. Lo sfruttamento dei big data, il design delle applicazioni e delle interfacce secondo logiche di mercato, la raccolta continua e diffusa dei dati personali, la presenza ubiqua di sistemi per il reperimento, il tracciamento, l'elaborazione e l'analisi dei dati, sono elementi che incidono fortemente su questa libertà..

**Obiettivi:** Il progetto vuole porre le basi per la creazione di consapevolezza e di senso critico nell'impiego delle tecnologie, con un nuovo approccio costruttivo, volto a capire il funzionamento e le logiche sottese alle tecnologie al fine di poter sviluppare nuovi paradigmi di cooperazione uomo-macchina. Solo intervenendo in giovane età e coinvolgendo la rete degli educatori è possibile tentare di radicare una nuova forma di cittadinanza digitale e un utilizzo attivo delle tecnologie.

**Contenuti e organizzazione:** Programma: 6 incontri dalle 15 alle 17:

**5 ottobre** - Identità personale, identità digitale e protezione dei dati personali nell'ambito delle attività che riguardano la scuola. Prof. Michele Martoni

**12 ottobre** - La società dei dati e la cittadinanza digitale. Prof. Monica Palmirani

**13 ottobre** - La Carta dei Diritti in Internet. Prof. Monica Palmirani

**19 ottobre** - Diritto d'autore in rete nell'ambito delle attività che coinvolgono la scuola. Prof. Giorgio Spedicato

**20 ottobre** - Aggressioni e vulnerabilità nel mondo del web. Prof. Annalisa Verza

**26 ottobre** - False verità (fake news) e ricerca dell'informazione affidabile in rete. Prof. Giovanni Boccia Artieri.

Iscrizioni: [cittaeducativa@comune.ra.it](mailto:cittaeducativa@comune.ra.it)

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** 6 incontri dalle 15 alle 17 nel mese di ottobre 2022

**Risorse impiegate:** Docenti Universitari di UNIBO e Università di Urbino

**Gratuito**

#### Soggetto proponente:

Dipartimento di Scienze Giuridiche UNIBO Campus di Ravenna + Assessorato Scuola e Politiche Giovanili Comune di Ravenna

#### Referente / contatti:

*Maria Grazia Bartolini*

Via Massimo d'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544 482889 - 3316378271

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

## SOTTOSOPRA. CITTADINANZA E DIDATTICA CONTRO LA VIOLENZA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Nasce dalla collaborazione di Udi Unione donne in Italia Ravenna Aps con l'Istituto Storico della Resistenza di Ravenna il corso di formazione sulle differenze per una didattica innovativa contro la violenza. I e le partecipanti saranno guidate/i nell'approfondimento delle tematiche all'individuazione e al superamento degli stereotipi di genere e di un linguaggio sessista. Sono previste visite guidate agli archivi storici, documentali e fotografici dell'Udi di Ravenna e alla mostra "Oltre Dafne fermare Apollo", a cura di Udi Nazionale sulla storia del contrasto alla violenza di genere. Il corso è riconosciuto dal MIUR con il codice n. 74614 su Piattaforma Sofia.

**Obiettivi:** Fornire una panoramica di spunti e strumenti che si possano utilizzare nella progettazione didattica ed educativa per valorizzare le differenze, decostruire gli stereotipi, educare alla cittadinanza digitale.

**Contenuti e organizzazione:** Il Corso si articola in 25 ore in aula e online, suddivisi in 11 incontri a cadenza settimanale. Le tematiche affrontate sono: Convenzione di Istanbul con giornaliste e avvocate; educazione alla differenza di genere by S.CO.S.S.E: il linguaggio della e nella scuola; Parole O-Stili e il Manifesto della comunicazione non ostile; i bullismi e la violenza; strumenti per progettare l'educazione civica; Nuovi Occhi per i Media con Lorella Zannardo: mass media, diritti ed educazione; il corpo delle donne dai media alla realtà;

la scomparsa dei volti fra fotoritocco, social media e relazioni sociali; gli archivi dell'Udi con la storica Laura Orlandini e l'Archivista Dario Taraborelli; la mostra "Oltre Dafne fermare Apollo" con Udi Nazionale.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** Docenti delle scuole secondarie di 1° e 2° grado

**Tempistica e durata:** 25 ore di lezione in presenza alla Casa delle donne di Ravenna e online; cadenza settimanale dal 28 settembre al 7 dicembre 2022.

**Risorse impiegate:** Docenti e professioniste/i, google workspace, materiali audiovisivi e multimediali, lezioni frontali e visite guidate. Il Corso è finanziato da UDI Ravenna Aps.

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Udi, Unione donne in Italia Ravenna Aps - Istituto Storico della Resistenza di Ravenna

### Referente / contatti:

*Luana Vacchi*

*Deborah Bandini*

UDI Ravenna Aps, via Maggiore, 120

Tel. 0544 500335

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

**Note:** Il Corso, finanziato da UDI Ravenna Aps, è riconosciuto dal MIUR con il codice n. 74614 su Piattaforma Sofia.

Udi, Unione donne in Italia Ravenna Aps, associazione politica e culturale che si occupa fin dal 1945 di emancipazione e libertà delle donne.

Istituto Storico della Resistenza di Ravenna, istituzione che si occupa della valorizzazione della memoria della Resistenza e di storia contemporanea.

## 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, composto da 3 incontri da 2 ore. E' prevista la possibilità di realizzazione sia dal vivo che online. Gli incontri permettono una introduzione al "mondo" del gioco d'azzardo e a quello del gaming, anche esplorando le commistioni tra i due.

**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 degli adolescenti (e non solo). Anche per quanto riguarda 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. Il corso prevede momenti di formazione frontale e momenti di confronto di gruppo realizzati sulla base di domande, esperienze concrete, richieste di supporto.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

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

**Risorse impiegate:** Psicologa e psicoterapeuta, educatore ludico, avvocato

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

ESC sportello dei Comuni di Ravenna, Cervia e Russi e di AUSL Romagna

### Referente / contatti:

*Andrea Caccia*

Via Venezia, 26 - Ravenna

Cell. 342 7454232

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

**Note:** ESC è lo sportello dei Comuni di Ravenna, Cervia e Russi e di AUSL Romagna nato nel 2020 per supportare i giocatori d'azzardo patologici e i loro familiari. Offre supporto al cambiamento ai giocatori patologici e in particolare consulenze di tipo psicologico e legale. Lo sportello è anche attivo, in collaborazione con il Centro per le Famiglie, nella formazione sul fenomeno del gaming rivolta ad insegnanti, educatori e genitori, ed offre consulenze a famiglie ed adolescenti rispetto al gaming e alle relazioni online.

## A scuola da Mastro Geppetto 2ª edizione QUANTI GIOCATTOLE 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 favole in barattolo, la pesca del pesciolino Cleo, bigliodromi, il gatto Figaro e i suoi amici, spericolati equilibristi. 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.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi e scuole dell'infanzia

**Tempistica e durata:** 4 incontri di 2 ore ciascuno da svolgersi nella primavera 2023

**Gratuito**

## ESAPOLIS

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Insetti, ragni, millepiedi, scorpioni sono animali presenti un po' ovunque, nel cortile della scuola, sugli alberi, sul nostro balcone, nei parchi delle nostre città. Troppo spesso vengono però confusi e considerati tutti appartenenti alla

vasta classe degli insetti. Impareremo a distinguere, a scoprire le loro infinite abilità, a comprenderne l'utilità e a sfatare false credenze. Gli insetti non sono solo la più numerosa classe animale presente sulla Terra per numero di specie ma anche preziosi alleati dell'uomo quali impollinatori della maggior parte delle piante coltivate. Cercarli, scoprirli, catturarne immagini ravvicinate, osservarli al microscopio rappresenta per bambini e bambine un momento importante di attenzione all'ambiente e di sana curiosità per il mondo che li circonda. Formiche, api, coccinelle, farfalle e scarabei saranno i protagonisti dei nostri incontri e ispireranno una serie di attività artistiche e di manualità creativa.

**Obiettivi:** Fornire nuove prospettive e strumenti di indagine per comprendere il favoloso mondo degli insetti nell'ottica dell'Outdoor education e della Pedagogia dell'Essenziale.

**Contenuti e organizzazione:** realizzeremo mini bugs-hotel, bilboquet e trottole a tema, "ronzanti" vibrafoni, artistici e scientifici diorami, modellini in scala snodabili di scarabei e spettacolari farfalle. Le attività saranno supportate da scatole scientifiche di riconoscimento, power point sull'argomento, microscopi e letture di albi illustrati.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** 4 incontri di 2 ore ciascuno da svolgersi nella primavera 2023

**Gratuito**

**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 [claudiatessa-dri@comune.ra.it](mailto:claudiatessa-dri@comune.ra.it) indicando nome, cognome, scuola, contatti. Il numero delle

iscrizioni sarà soggetto alle normative antiCovid in vigore.

## BENESSERE, SALUTE E SPORT

### SALUTE E SCUOLE - I PROGETTI DELL'AZIENDA USL DELLA ROMAGNA

#### LIFE SKILLS E SALUTE Salute e Scuole: i progetti dell'Azienda USL della Romagna

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Prima edizione di modulo formativo La proposta formativa deriva dal confronto fra i tavoli distrettuali (Ra-Fa-Lu) dedicati all'adolescenza e dal tavolo provinciale 'Gruppo salute e Scuola' attivato presso l'Ufficio scolastico provinciale a cui partecipano servizi dell'AUSL, Scuole e rappresentanti della Comunità locale ('Verso scuole che promuovono salute'). Intende coniugare gli obiettivi del Piano regionale della prevenzione (programmi orientati alle Life Skills) con le Linee di indirizzo regionale per la prevenzione del ritiro sociale e della dispersione scolastica (che prevedono azioni di prevenzione universale: vengono descritte quelle di promozione del benessere a scuola con particolare riferimento alla creazione di un ambiente positivo ed al sostegno dello sviluppo delle abilità sociali, con esplicito riferimento alle life skills 'sociali', oltre al ruolo degli sportelli di ascolto) in modo che non si creino duplicazioni, sovrapposizioni o incongruenze. E' coerente col Documento regionale di pratiche raccomandate (PP01 del PRP). La proposta formative ha al centro, nel contesto dell'approccio globale di Scuole che promuovono salute, • le life skills per la scuola primaria e dell'infanzia • le life skills, con particolare focus su quelle relazionali, per la scuola secon-

daria di 1° grado • per mettere in grado i discendenti di trasferirne l'insegnamento nei propri contesti a supporto delle attività didattiche, di educazione alla salute e di gestione di gruppi • le abilità per intercettare i segnali di disagio nella popolazione giovanile, con primi elementi di gestione • metodiche volte a migliorare la capacità degli adulti di operare in contesti relazionali difficili con bambini e adolescenti

**Obiettivi:** Promozione del benessere e della salute della popolazione giovanile, in un contesto influenzato dalla pandemia e dalle restrizioni prolungate all'attività scolastica e in cui è necessario promuovere stili di vita sani, un più adeguato movimento e il benessere emotivo e relazionale, con approccio inclusivo e non discriminante, per ridurre il disagio giovanile e il ricorso a comportamenti a rischio attraverso l'educazione alle life skills.

**Contenuti e organizzazione:** Si intende costruire un percorso che interessi il cammino dello studente dalla scuola dell'infanzia alle prime due classi delle secondarie di secondo grado. Ogni istituto comprensivo quindi dovrebbe partecipare dall'infanzia alla secondaria di 1° grado. La prima edizione serve a tarare il percorso, per poi successivamente valutarlo e modellizzarlo per replicare l'esperienza formativa estendendola in modo 'sostenibile'. Saranno individuati per la prima edizione 4 istituti comprensivi nella provincia, in base alla disponibilità a svolgere il percorso formativo e ad aderire alla Rete di Scuole che

promuovono salute (e quindi alla redazione di un profilo di salute della scuola, a effettuare buone pratiche di contesto, buone pratiche curriculari, a costituire un gruppo di lavoro rappresentativo delle componenti scolastiche, come da Accordo Regionale); altri eventuali criteri si vaglieranno con l'USP. Si privilegerà la formazione in presenza per tutto il percorso, salvo necessità. Il percorso è da definire ulteriormente; i formatori saranno scelti in base a adeguate professionalità, esperienza e capacità di sostenere tutti i moduli del percorso nei tempi richiesti. Bozza di percorso [scuola secondaria 1° grado]:

- 1 - gestione emozioni, consapevolezza di sé - gestione dello stress, 3 ore;
- 2 - empatia-comunicazione efficace-relazioni efficaci, 3 ore;
- 3 - prendere decisioni-risolvere problemi, 2 ore;
- 4 - pensiero critico-pensiero creativo, 2 ore;
- 5 - le abilità degli adulti in contesti difficili, 4 ore;
- 6 - regolazione e disregolazione emotiva - segnali di allarme, rete di protezione, 3 ore
- 7 - applicazione su obiettivi di salute scelti dalla scuola, 3 ore;
- 8 - gruppo di lavoro docenti: scansione del percorso nelle annualità, autoformazione durante il percorso, incontri di confronto in post-formazione.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori, anche psicologi sportelli scolastici, educatori comunali, operatori sociosanitari

**Ordine di scuola:** scuole dell'infanzia e primarie

**Tempistica e durata:** scuole infanzia, primarie, secondarie 1° grado e 2° grado. Rivolto a tutta la Provincia.

**SCUOLA INFANZIA:** percorso di 10 ore - max 24 docenti provenienti da più scuole.

**SCUOLA PRIMARIA:** 2 moduli: 20-25 ore prime 2 classi, 20-25 ore da III a V classe - per ogni modulo 20/24 docenti provenienti da più scuole, almeno 4 docenti per scuola.

**SECONDARIA 1° GRADO:** 25 ore, 24 docenti provenienti da più scuole, almeno 4 docenti per scuola.

Da ottobre a marzo. Successiva valutazione.

**Risorse impiegate:** Risorse AUSL  
**Gratuito**

**Note:** Proposta formativa in corso di ulteriore definizione. **L'offerta formativa aggiornata sarà presente da metà settembre all'indirizzo <http://auslromagna.it/servizi/scuola> (Scuole che promuovono salute).**

## GENERAZIONE ZETA

**Attività:** online

**Breve descrizione:** L'azienda USL della Romagna, attraverso gli operatori specializzati nel settore, propone un progetto di educazione alla salute centrato sul tema del buon uso delle tecnologie digitali nel periodo preadolescenziale. Il gruppo che ha elaborato il progetto educativo comprende ispettore della polizia di stato, pediatri, neuropsichiatri, medici ed educatori e avrà la funzione di formare e sostenere i docenti nella realizzazione del progetto.

La salute mentale è un bene dinamico, prezioso e fragile, che va curato e coltivato per restare integro e vitale lungo l'intero arco della vita. E' un patrimonio della comunità che favorisce relazioni improntate al reciproco star bene. I processi di crescita e di individuazione che i preadolescenti attraversano stimolano esperienze di autonomie personali. Occorre però sottolineare che autonomia non significa 'fare da soli', ma utilizzare al meglio l'aiuto che la famiglia, la scuola, gli amici, i servizi sanitari possono dare per sviluppare l'impegnativa ed interessante invenzione del proprio modo di stare nel mondo.

**Obiettivi:** Aumentare le conoscenze sulle tecnologie digitali e promuovere un utilizzo equilibrato e consapevole.

**Contenuti e organizzazione:** 3 incontri con i docenti (con priorità ad animatori digitale e responsabili della prevenzione del cyber bullismo) per aumentare le conoscenze sul tema delle tecnologie digitali, promuovere

la strategia metodologica e gli strumenti didattici (utilizzo della piattaforma Classroom), 1 un incontro finale per la valutazione del progetto. A seguito della formazione, gli insegnanti partecipanti attiveranno nel corso del secondo quadrimestre il programma educativo, in stretta collaborazione e supervisione con il gruppo promotore del progetto stesso. Struttura del progetto: 10 moduli di 1 o 2 ore ciascuno che l'insegnante, con flessibilità, potrà scegliere di inserire nell'attività curricolare in toto o parzialmente. E' consigliabile iniziare il progetto con gli studenti delle prime classi per proseguirlo e completarlo nei successivi due anni scolastici. Gli studenti lavoreranno sui temi dell'identità digitale, sul concetto pubblico-privato, sui rapporti 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 e l'impiego di PC, tablet o smartphone per esercitazioni, foto ed attivazioni, previo consenso dei genitori.

**Destinatari:** Insegnanti, studenti destinatari finali

**Ordine di scuola:** secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** incontri di formazione insegnanti ottobre-novembre. Lavoro con gli studenti novembre-maggio. Incontro finale giugno.

**Risorse impiegate:** risorse AUSL

**Soggetto proponente:**

Azienda Usl della Romagna

**Referente / contatti:**

*Cosetta Ricci*

Email: [salutescuole.ra@auslromagna.it](mailto:salutescuole.ra@auslromagna.it)

**Note:** Il progetto è attivo da 4 anni ed è in costante miglioramento recependo le indicazioni dei docenti. Accredito SOFIA. E' svolto in tutta la Romagna. Nella 4° edizione hanno partecipato 128 docenti.

**L'offerta formativa aggiornata sarà presente da settembre all'indirizzo <http://auslromagna.it/servizi/scuola> (Scuole che promuovono salute).**

## FORMAZIONE DI ISTRUTTORE DI SPORT E GIOCHI TRADIZIONALI

**Attività:** online

**Breve descrizione:** Corso di e-learning su piattaforma realizzata dai partner del progetto PROPACT (Promozione dell'attività fisica attraverso gli sport tradizionali europei) finanziato dal programma ERASMUS+ SPORT.

**Obiettivi:** Diffondere la conoscenza degli sport e giochi tradizionali che il Comune di Ravenna individuerà nel percorso del progetto PROPACT e promuovere l'attività fisica come strumento di vita sana e di inclusione sociale ed intergenerazionale.

**Contenuti e organizzazione:** A seguito di un sondaggio conoscitivo sugli sport tradizionali e sugli stili di vita sani da somministrare agli allievi tramite i docenti e gli istruttori sportivi verrà realizzata una guida sugli sport e giochi tradizionali europei e una piattaforma di e-learning per acquisire il certificato di Istruttore di Sport

e Giochi Tradizionali rilasciato dall'Associazione Europea di Sport e Giochi Tradizionali (AEJeST).

**Destinatari:** Insegnanti

**Ordine di scuola:** scuole primarie e secondarie di 1° grado

**Tempistica e durata:** entro aprile 2023

**Risorse impiegate:** Finanziamento dal Programma Erasmus+ Sport

### Soggetto proponente:

Comune di Ravenna - U.O. Politiche Europee

### Referente / contatti:

Stefania Gambi

Silvia Ceccarelli

Via Luca Longhi, 9 - Ravenna

Tel. 0544 482845

Email: upe@comune.ravenna.it

**Note:** sito internet del progetto PROPACT: <https://sport-project.org/category/propact/>

## AUTISMO E CAA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il corso prevede una panoramica sull'ASD. Il corso prevede di fare una panoramica sui programmi di intervento validi scientificamente e che costituiscono il perno delle buone prassi. Prevede di fornire metodologie, strumenti per l'osservazione, pianificazione e progettazione dell'intervento con le persone ASD.

**Obiettivi:** Conoscenze e competenze di base sull'ASD • Conoscenza di base sulle tecniche di osservazione • Conoscenze di base sull'analisi del comportamento • Strumenti e tecniche per una comunicazione efficace con le persone con ASD.

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** il corso prevede 20 ore suddivisi in più incontri. Periodo ottobre-dicembre.

**Risorse impiegate:** 2 formatori

**Gratuito**

## COSTRUIRE CON LA CAA

**Attività:** in presenza / online

**Breve descrizione:** Il mini-corso prevede tre incontri a distanza. Nel primo incontro si prevede di analizzare il contesto lavorativo/educativo degli educatori/insegnanti e su questo scegliere gli strumenti della CAA necessari per poter attuare degli interventi adeguati al PEI del bambini e al raggiungimento di determinati obiettivi. Nel secondo incontro si prevede la costruzione degli strumenti ad hoc e di creare momenti in cui viene appreso la modalità di utilizzo di questi strumenti. Nell'ultimo incontro, fatto a distanza si verifica la messa in campo degli strumenti, il loro utilizzo e la possibile modifica e vengono fat-

te, se necessarie, attività di role-playing.

**Obiettivi:** • conoscenza degli strumenti della CAA (pianificazione e comunicazione) • modalità di utilizzo degli strumenti della CAA • role-playing con gli strumenti dove vengono ricreati momenti di possibile utilizzo all'interno del contesto lavorativo.

**Contenuti e organizzazione:** • strumenti di pianificazione (agenda visiva, task analysis, etichettatura e videomodeling) • strumenti di comunicazione (quadernino peca e tabelle della comunicazione)

**Destinatari:** Insegnanti ed educatori

**Ordine di scuola:** nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

**Tempistica e durata:** 3 incontri di 2 ore periodo settembre-dicembre

**Risorse impiegate:** 2 formatori o in base al numero dei corsisti

**Gratuito**

### Soggetto proponente:

Cooperativa Il Cerchio

### Referente / contatti:

Mila Alpi - Elisa Baraghini

Viale della Lirica, 15 - Ravenna

Cell. 393 9111627

Email: mila@ilcerchio.ra.it



## I NUOVI PROGETTI DI PANDA PROJECT

## “LA GRAMMATICA DI RODARI”

**Attività:** in presenza/online

**Breve descrizione:** Il progetto si ispira a “La grammatica della fantasia” di Gianni Rodari per arrivare a creare delle filastrocche e delle storie con i bambini, sulla tematica dello stare assieme e delle buone pratiche dell'essere bambino e dell'essere adulto, dove l'unione e lo scambio tra le persone sono alla base di un vivere più intenso ed appagante. Un'educazione interattiva ed esperienziale, di forte impatto sulle classi coinvolte.

**Obiettivi:** L'utilizzo della voce, l'esplorazione delle emozioni, il lavoro di gruppo, la gestione del conflitto, la prevenzione al bullismo e l'utilizzo della fantasia saranno le basi del nostro fare teatro e con l'aggiunta di alcuni esercizi di scrittura creativa, arriveremo a definire una grammatica dello stare assieme, incentivando gli studenti all'ascolto di sé stessi e della classe. Verrà sviluppato un lavoro individuale e di gruppo e l'esito finale consiste in un audio libro realizzato con la classe.

**Contenuti e organizzazione:** Il percorso non è preconstituito, ma è vissuto nella relazione con e tra i bambini/e: è nel gioco di interazioni che si sviluppano con esercizi e giochi teatrali, che si creano momenti significativi ed occasioni di riflessione che il conduttore ha come strumento educativo. Scopo dei laboratori è quello di approfondire competenze teatrali per risolvere questioni linguistiche, comportamentali in classi miste, per migliorare il rapporto insegnante-allievo e allievi tra loro.

**Destinatari:** scuole primarie del territorio di Ravenna. In particolare classi IV e V

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 8 incontri da 2 ore l'uno

**Risorse impiegate:** 2 operatori teatrali

**Gratuito**

## “IL SIGNORE DELLE PAROLE – IL TEATRO PER UNA COMUNICAZIONE NON VIOLENTA”

**Attività:** in presenza

**Breve descrizione:** Il laboratorio prende spunto dal romanzo “Il Signore delle mosche” di William Golding in cui l'autore scrive di un gruppo di ragazzi e di come immagina si comporterebbero in una situazione estrema. Il racconto è crudo perché sembra non lasciare spazio a speranze di un finale positivo. Ma quella raccontata è davvero l'unica possibilità? La gestione del conflitto tra pari, l'empatia, l'educazione all'espressione libera dei sentimenti avrebbero cambiato qualcosa? Cosa sarebbe successo se qualcuno avesse agito diversamente?

**Obiettivi:** Col lavoro in classe useremo le tecniche della creazione teatrale per indagare le dinamiche possibili e dare alla storia uno, due, tre svolgimenti diversi. Il progetto trae ispirazione anche dalle suggestioni derivanti da “Le parole sono finestre [oppure muri] introduzione alla comunicazione non violenta” di M. B. Rosenberg. Si dialogherà con i partecipanti e si stimolerà l'interazione attraverso esercizi e giochi teatrali per creare un clima di ascolto reciproco e creazione collettiva

**Contenuti e organizzazione:** Cercheremo di intraprendere un viaggio divertente ed ironico, alla scoperta delle nostre attitudini, limiti e pensieri preconstituiti, valutando quello che può essere il nostro ruolo all'in-

terno di un gruppo di pari, dove dobbiamo trovare un posto per esprimere pienamente noi stessi senza pesare sul benessere degli altri, dove l'unione e lo scambio tra le persone sono alla base di un vivere più intenso ed appagante, provando a sperimentare la forza dirompente delle parole se usate per creare empatia. Una educazione attiva ed esperienziale, di forte impatto sulle classi coinvolte.

**Destinatari:** scuole secondarie di 1° grado del territorio di Ravenna

**Insegnanti coinvolti:** Sì

**Tempistica e durata:** 7 incontri da 2 ore l'uno

**Risorse impiegate:** 2 operatori teatrali

**Gratuito**

**Soggetto proponente:**

Associazione Culturale Panda Project

**Referente / contatti:**

*Dott.ssa Beatrice Cevolani*

Via Montalto, 10 - Faenza

Cell. 347 0743593

Email: [pandaproject.it@gmail.com](mailto:pandaproject.it@gmail.com)

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