



Comune di Ravenna
Assessorato Scuola, Infanzia, Politiche e Cultura di genere



Con il patrocinio della



paf^t

piano. arricchimento.
formativo. del territorio.

Proposte per la Qualificazione Scolastica
Anno Scolastico **2026-2027**



NIDI • INFANZIA • PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO



Comune di Ravenna
Assessorato Scuola, Infanzia, Politiche e Cultura di genere



Con il patrocinio della



Proposte per la Qualificazione Scolastica

NIDI • SCUOLE DELL'INFANZIA

PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO



Anno Scolastico **2026-2027**

Comune di Ravenna

Assessora a Scuola Infanzia e Politiche di Genere

Francesca Impellizzeri

Capo Area Infanzia Saperi e Giovani Generazioni

Massimiliano Morelli

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. Inclusione Educativa e Qualificazione Pedagogica

Maria Grazia Bartolini

Coordinatrice Pedagogica

Claudia Tessadri

Istruttore

Grafica e impaginazione

Delio Mancini

UN TERRITORIO CHE EDUCA, UNA COMUNITÀ CHE CRESCE

Come il mare non è mai lo stesso mare, così una comunità educante non è mai una realtà immobile.

Essa è attraversata perennemente da correnti, incontri, scambi e movimenti continui.

Le onde arrivano da lontano, si incontrano, si sovrappongono e trasformano la riva. Metaforicamente la scuola può esser immaginata proprio come quella riva, capace sia di accogliere le differenti onde che arrivano dal territorio che, al tempo stesso, generare nuove onde che tornano verso di esso.

Sappiamo quanto la scuola sia, prima di tutto, luogo di relazioni. È lo spazio nel quale bambine, bambini, ragazze e ragazzi incontrano il sapere, ma anche persone, esperienze, linguaggi e punti di vista differenti.

Per questo il suo ruolo non può essere separato dal contesto sociale e culturale nel quale è inserita: la scuola appartiene alla comunità e, al tempo stesso, la comunità può diventare parte dell'esperienza educativa.

Il Piano dell'Arricchimento Formativo del Territorio del Comune di Ravenna nasce proprio dalla consapevolezza che la qualità dell'esperienza scolastica si costruisce attraverso la collaborazione tra scuole, servizi, istituzioni, associazioni e realtà del territorio.

Il PAFT raccoglie e mette in relazione questa ricchezza, configurandosi come una mappa di opportunità

educative che amplia e arricchisce l'esperienza formativa delle nostre scuole.

A questa idea di comunità educante può corrispondere anche una diversa idea dello spazio scolastico: una scuola non chiusa entro i propri confini, capace di entrare sempre di più in relazione con il territorio.

Pensare la scuola come spazio aperto significa superare l'idea dell'edificio scolastico come luogo destinato esclusivamente alle attività didattiche e immaginare invece una vera e propria infrastruttura sociale di comunità. Un luogo nel quale possano incontrarsi studenti, insegnanti, famiglie, associazioni culturali e sportive, realtà del terzo settore, professionisti, istituzioni e cittadini. Un luogo nel quale le competenze e le esperienze presenti nel territorio possano entrare nella scuola e, contemporaneamente, la scuola possa aprirsi al territorio.

In questa visione immaginare una scuola aperta significa garantire relazioni educative più ricche, nelle quali la comunità possa diventare parte del processo formativo e la scuola diventa così un luogo nel quale il sapere non viene soltanto trasmesso, ma nasce dall'incontro tra competenze, esperienze e persone diverse.

Immaginiamo una scuola aperta, *porosa*, nella quale il confine tra dentro e fuori non viene eliminato, ma reso permeabile. La comunità entra

nella scuola portando conoscenze, esperienze e nuove occasioni formative; la scuola esce nel territorio, utilizzandolo come un ambiente di apprendimento diffuso.

In questo scambio, studenti e studentesse possono incontrare la complessità e vastità del mare aperto e sperimentare forme concrete di partecipazione, collaborazione e cittadinanza.

Il valore di questa apertura non è soltanto sociale o spaziale, ma profondamente educativo.

Imparare in una scuola aperta significa imparare dentro una comunità e attraverso la comunità.

La ricchezza delle esperienze già presenti nella comunità educante può trovare negli edifici scolastici nuovi luoghi di incontro e di collaborazione, mentre gli spazi della scuola possono diventare risorse condivise, capaci di generare nuove relazioni.

La scuola aperta diventa così una scuola che non si limita a preparare alla vita della comunità, ma costruisce quotidianamente comunità.

E forse è proprio questo il senso più profondo dell'educare: riconosce-

re che nessuno cresce da solo. Per educare un bambino e una bambina, per accompagnare un ragazzo e una ragazza verso il futuro, serve un villaggio intero. *Serve una comunità capace di esserci, di ascoltare, di mettere in comune competenze e responsabilità*; una comunità che sappia offrire ai più giovani non soltanto luoghi in cui imparare, ma luoghi in cui sentirsi parte di qualcosa.

Come il mare nasce dall'incontro di infinite acque e ogni onda porta con sé una parte del viaggio che l'ha generata, così ogni nuova generazione porta nel futuro ciò che una comunità ha saputo trasmettere, condividere e costruire insieme. Aprire la scuola significa allora aprire una possibilità di futuro: perché quando un intero villaggio si prende cura della crescita dei suoi bambini e dei suoi ragazzi, è l'intera comunità che impara a guardare più lontano.

Francesca Impellizzeri
*Assessora a Scuola Infanzia
e Politiche di genere
del Comune di Ravenna*

IL PAF DEL TERRITORIO – PIANO DELL'ARRICCHIMENTO FORMATIVO A.S. 2026/27

Il Piano dell'Arricchimento Formativo del Territorio (PAFT) è la pubblicazione che il Comune di Ravenna realizza da anni in accordo con le scuole e il territorio, in attuazione dei principi della Legge 107/2015, art. 14 (sostitutivo dell'art. 3 del DPR 275/1999) e delle Leggi Regionali n. 12/2003 e n. 26/2001 e successive modifiche. Il documento raccoglie le proposte per la qualificazione educativa e scolastica rivolte a bambine e bambini, ragazze e ragazzi e docenti, dal Nido d'infanzia alla Scuola dell'Infanzia, dalla Scuola Primaria fino alle Scuole Secondarie di primo e secondo grado, nell'ottica di una continuità verticale e orizzontale che abbraccia l'intero ciclo di educazione e istruzione.

Attraverso un percorso di dialogo e confronto con dirigenti scolastici, referenti della redazione dei PTOF e i diversi soggetti proponenti – istituzionali e non – il Comune di Ravenna ha sistematizzato la molteplicità di proposte offerte dal territorio, con l'obiettivo di rafforzare i curricoli educativi e scolastici e valorizzare i servizi per l'infanzia e la scuola come comunità attive e agenzie formative per eccellenza.

Il PAFT si articola in due pubblicazioni: una dedicata ai Nidi e agli Istituti Comprensivi, l'altra agli Istituti Secondari di secondo grado. Entrambe saranno disponibili in forma cartacea e in versione interattiva online sul sito del

Comune di Ravenna, configurandosi come una vera e propria "mappa" che agevola servizi educativi, istituti scolastici e insegnanti nella conoscenza e nell'accesso alle opportunità proposte dal Comune, da altri Enti pubblici, Istituzioni, Musei, Università, Biblioteche e soggetti del Terzo Settore attivi nel territorio provinciale. Le proposte sono organizzate in diversi ambiti tematici: **Educazione civica, cittadinanza globale, cittadinanza digitale, diritti e legalità; Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute e Benessere; Arti e Letteratura; Proposte formative.** Ogni ambito raccoglie la descrizione dei progetti e delle attività – alcuni già ben definiti, altri in fase di aggiornamento o co-costruzione – nell'ambito di un dialogo costante tra istituzioni, servizi comunali, associazioni e scuole interessate.

Quest'anno, in occasione del riconoscimento di Ravenna come prima città italiana a essersi aggiudicata il titolo di *Capitale italiana del Mare*, nomina istituita dal bando indetto dal Dipartimento per le Politiche del Mare della Presidenza del Consiglio dei Ministri, è stato introdotto un nuovo ambito: "**Ravenna Capitale del Mare**", che raccoglie i progetti volti a valorizzare e rendere accessibili il mare e il suo habitat. Il territorio ravennate infatti ha un legame speciale con l'acqua: conta 9 lidi lungo 35 km di costa, pinete, valli, un porto stori-

co, la Darsena di città e gli ambienti naturali del Parco del Delta del Po. Un mosaico di paesaggi diversi che unisce natura, storia, lavoro e ricerca scientifica. Grazie al riconoscimento, la città riceverà un contributo destinato a tante attività: dalla scoperta della cultura del mare alla protezione degli animali marini, fino alla promozione di un uso più sostenibile delle risorse dell'acqua. Durante tutto il 2026 sono previsti eventi, incontri e iniziative aperte anche alle scuole, per far conoscere ai più giovani la ricchezza del territorio costiero e l'importanza di prendersi cura del mare.

Grazie all'esperienza maturata negli anni e al dialogo continuo tra i soggetti coinvolti, le proposte del PAFT nascono, evolvono e si modificano in stretto raccordo con i servizi educativi e le scuole, affinché rappresentino un reale sostegno e approfondimento del curriculum e non semplici azioni

episodiche. I servizi 0-6 e le scuole costituiscono presidi educativi civici e civili fondamentali per le 61 comunità distribuite nel vasto territorio del Comune di Ravenna. Proprio grazie al PAFT, il territorio attiva ogni anno una comunicazione sempre più proficua con il mondo della scuola, in una visione che supera i confini dell'aula: la scuola diventa così un luogo diffuso, dove ogni spazio del territorio – dal museo alla spiaggia, dal laboratorio artigiano alla biblioteca, dal porto alla campagna – può trasformarsi in occasione di apprendimento. È un'idea di scuola che abbraccia l'intera comunità e il paesaggio che la circonda, dove ogni luogo, ogni persona e ogni esperienza possono diventare occasione di crescita e di scoperta.

Massimiliano Morelli

*Capo Area Infanzia
Saperi e Giovani Generazioni*



Consulta PAFT digitale

La documentazione di tutti i progetti sarà reperibile anche all'indirizzo: 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.

RICORRENZE E GIORNATE INTERNAZIONALI

Calendario per l'anno scolastico



SETTEMBRE

- **8** - Giornata Internazionale dell'Alfabetizzazione
- **21** - Giornata Internazionale della Pace
- **30** - Giornata Europea delle Lingue

OTTOBRE

- **2** - Giornata Internazionale della Non Violenza
- **5** - Giornata Mondiale degli Insegnanti
- **10** - Giornata Mondiale della Salute Mentale
- **11** - Giornata Internazionale delle Bambine e delle Ragazze
- **15** - Giornata Internazionale del Bastone Bianco
- **16** - Giornata Mondiale dell'Alimentazione
- **20** - Giornata Mondiale della Statistica (anni dispari)
- **21** - Giornata Mondiale dell'Ascolto
- **24** - Giornata delle Nazioni Unite

NOVEMBRE

- **9** - Giorno della Libertà
- **10** - Giornata Mondiale della Scienza per la Pace e lo Sviluppo
- **12** - Giornata del Ricordo dei Caduti Militari e Civili nelle Missioni Internazionali per la Pace
- **13** - Giornata Mondiale della Gentilezza
- **14** - Giornata Mondiale del Diabete
- **16** - Giornata Internazionale della Tolleranza
- **19** - Giornata Mondiale dell'Infanzia (variante ONU)

- **20** - Giornata Mondiale dei Diritti dei Bambini e degli Adolescenti
- **21** - Giornata Mondiale della Televisione
- **25** - Giornata Internazionale per l'Eliminazione della Violenza contro le Donne

DICEMBRE

- **1** - Giornata Mondiale della Lotta all'AIDS
- **3** - Giornata Internazionale delle Persone con Disabilità
- **5** - Giornata Internazionale del Volontariato
- **9** - Giornata Internazionale contro la Corruzione
- **10** - Giornata Mondiale dei Diritti Umani
- **18** - Giornata Internazionale per i Diritti dei Migranti

GENNAIO

- **7** - Giornata Nazionale della Bandiera (Festa del Tricolore)
- **24** - Giornata Internazionale dell'Educazione
- **27** - Giorno della Memoria

FEBBRAIO

- **4** - Giornata Mondiale contro il Cancro
- **5** - Giornata Nazionale di Prevenzione dello Spreco Alimentare
- **7** - Giornata Nazionale contro il Bullismo e il Cyberbullismo
- **7** - Giornata Nazionale dei Calzini Spaiati
- **8** - Giornata Mondiale per una Rete Più Sicura

- **11** - Giornata Mondiale delle Donne e delle Ragazze nella Scienza
- **11** - Giornata Mondiale della Donazione del Libro
- **13** - Giornata Mondiale della Radio
- **16** - M'illumino di Meno
- **20** - Giornata Mondiale della Giustizia Sociale
- 21** - Giornata Internazionale della Lingua Madre

MARZO

- **1** - Zero Discrimination Day
- **3** - Giornata Mondiale della Vita Selvatica
- **8** - Giornata Internazionale della Donna
- **14** - Pi Greco Day
- **15** - Giornata Mondiale dei Diritti dei Consumatori
- **17** - Anniversario dell'Unità d'Italia
- **19** - Giornata Mondiale di Azione per il Clima
- **20** - Giornata Internazionale della Felicità
- **21** - Giornata della Memoria delle Vittime Innocenti della Mafia
- **21** - Giornata Mondiale della Sindrome di Down
- **21** - Giornata Mondiale della Poesia
- **22** - Giornata Mondiale dell'Acqua
- **27** - Giornata Mondiale del Teatro

APRILE

- **2** - Giornata Mondiale della Consapevolezza sull'Autismo

- **7** - Giornata Mondiale della Salute
- **12** - Giornata Internazionale del Volo Umano nello Spazio
- **22** - Giornata Mondiale della Terra
- **23** - Giornata Mondiale del Libro e del Diritto d'Autore
- **25** - Anniversario della Liberazione
- **26** - Giornata Mondiale della Proprietà Intellettuale

MAGGIO

- **1** - Festa dei Lavoratori
- **3** - Giornata Mondiale della Libertà di Stampa
- **4** - Giornata Mondiale della Risata
- **9** - Festa dell'Europa
- **15** - Giornata Internazionale della Famiglia
- **17** - Giornata Mondiale delle Telecomunicazioni e della Società dell'Informazione
- **21** - Giornata Mondiale della Diversità Culturale
- **22** - Giornata Internazionale della Biodiversità
- **23** - Giornata della Legalità (Anniversario della Strage di Capaci)
- **24** - Giornata Europea dei Parchi

GIUGNO

- **1** - Giornata Mondiale dei Genitori
- **2** - Festa della Repubblica
- **5** - Giornata Mondiale dell'Ambiente
- **8** - Giornata Mondiale degli Oceani
- **12** - Giornata Mondiale contro il Lavoro Minorile

Indice generale

RAVENNA CAPITALE DEL MARE	pag. 11
Storia	» 15
Ambiente	» 18
Alimentazione	» 26
Sport	» 27
Lettura	» 29
Arte	» 31
Teatro	» 34
 EDUCAZIONE CIVICA	 pag. 37
Protagonismo, partecipazione e cittadinanza attiva	» 41
Educazione alla legalità	» 53
Educazione alla mobilità sicura	» 57
Accoglienza, inclusione, intercultura	» 65
Pre e adolescenti: benessere, prevenzione, gestione dei conflitti	» 79
Adolescenti, new media e gaming	» 85
Educare alle differenze	» 89
Memoria, storia, territorio, identità	» 91
Commercio Equo solidale	» 111
Diritto al gioco	» 115
Il Teatro civile	» 121
 SCIENZA TECNICA AMBIENTE SPORT SALUTE.....	 pag. 125
Il Polo scientifico del Comune di Ravenna	» 129
Educazione scientifica, tecnica e sostenibilita' ambientale	» 141
Sport, Salute e Benessere per tutti e tutte	» 199
Bibliosienze	» 205
 ARTI E LETTURA	 pag. 209
Biblioteche e Centri di lettura	» 213
Lecture, attività, laboratori	» 225
Preistoria in gioco	» 239
Conoscenza e sviluppo del patrimonio artistico e culturale	» 243
Tutela e cura del patrimonio culturale	» 277
Monumenti paleocristiani di Ravenna	» 281
Mostre, musica e attività artistiche ed espressive	» 285
Teatro per bambini/e, ragazzi/e	» 315
Cinema e fotografia	» 327

PROPOSTE FORMATIVE pag. 329

Seminari, incontri formativi ed eventi » 333

Ambiti formativi:

• **Conoscenza del patrimonio artistico e culturale » 345**

• **Monumenti Paleocristiani di Ravenna » 346**

• **Attività performative, espressive, musica, teatro e gioco » 347**

• **Didattica e Inclusione » 349**

• **I Bibliocorsi della Classense » 350**

• **Educazione e sostenibilità ambientale » 352**

• **Diritto al Gioco » 354**

• **Orizzonti digitali » 356**

Ravenna

Capitale del Mare



RAVENNA, CAPITALE ITALIANA DEL MARE 2026

Nel 2026 Ravenna ha ricevuto un titolo importante: è diventata la prima **Capitale Italiana del Mare** della storia. Il riconoscimento è stato assegnato dal Ministero per la Protezione Civile e le Politiche del Mare, che ogni anno sceglie una città costiera italiana capace di raccontare al meglio il proprio rapporto con il mare. La proclamazione ufficiale è avvenuta il 4 marzo 2026 a Roma, dove Ravenna è risultata la vincitrice tra 54 Comuni italiani in gara.

Il territorio ravennate ha un legame speciale con l'acqua: conta 9 lidi lungo 35 km di costa, pinete, valli, un porto storico, la Darsena di città e gli ambienti naturali del Parco del Delta del Po. Un mosaico di paesaggi diversi che unisce natura, storia, lavoro e ricerca scientifica

Grazie al riconoscimento, la città riceverà un contributo destinato a tante attività: dalla scoperta della cultura del mare alla protezione degli animali marini, fino alla promozione di un uso più sostenibile delle risorse dell'acqua. Durante tutto il 2026 sono previsti eventi, incontri e iniziative aperte anche alle scuole, per far conoscere ai più giovani la ricchezza del territorio costiero e l'importanza di prendersi cura del mare.

In questo ambito dedicato alla **Capitale del Mare** troverete progetti specifici che i collaboratori del PAFT hanno ideato, ma vi invitiamo ad esplorare tutto il Volume e in particolare l'Ambito **Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute e Benessere** per trovarne altri dove le acque sono soggetto vivo, prezioso patrimonio dei viventi.



Comune di **Ravenna**



Indice

Archivio di Stato - Tema: Storia	
Il "Pineto" di Ravenna e le sue storie	pag. 15
Istituzione Biblioteca Classense - Tema: Storia	
Piccolo cabotaggio per acque ravennesi.	
Il porto, la darsena e i lavori d'acque negli ultimi secoli	» 16
Fondazione Parco Archeologico di Classe - Tema: Storia	
Sulle rotte di classe dove approdano le storie.	
Visita guidata al Museo Classis Ravenna	» 17
CESTHA. Centro Sperimentale per la Tutela dell'Habitat - Tema: Ambiente	
• Mia la sirenetta e il pesce senza Nome	» 18
• Se il mare potesse parlare	» 18
• A nuoto lento	» 19
CEAS Ravenna - Tema: Ambiente	
Alla scoperta del mare di Ravenna	» 20
Assessorato al Decentramento - Tema: Ambiente	
• Il mare che non c'è.....tracce di mare	» 21
• Tra uomo e mare	» 21
Conchigliamo! Molluschi e conchiglie marine - Tema: Ambiente	» 22
Museo NatuRa - Tema: Ambiente	
• La natura a due passi. Botanica Scuole primarie	» 23
• La natura a due passi. Botanica Scuole secondarie 1° grado	» 23
Atlantide - Tema: Ambiente	
• Capire il mare nel Delta del Po	» 24
• Il Mare e la costa: laboratori scientifici e creativi	» 24
• Gli Ambasciatori del Mare	» 25
U.O Diritto allo Studio - Camst Group - Tema: Alimentazione	
Menu dell'Adriatico	» 26
FIAB Ravenna - Tema: Sport	
Tutti al mare in bici	» 27
Ass.ne Marinando Ravenna - Tema: Sport	
Marinando sbarca a scuola	» 28
Istituzione Biblioteca Classense - Tema: Lettura	
Mareviglia. Il mare raccontato dalle figure	» 29
Libreria per Ragazzi Momo - Tema: Lettura	
Chi cerca, trova.....e legge!	» 30
Fondazione Parco Archeologico di Classe - Tema: Arte	
• Storie di imperatori e marinai	» 31
• Blu: il mare raccontato dal mosaico	» 31

Amarganta Lab-Centro Culturale Didattico - *Tema: Arte*

Pesci in tessere pag. 33

Teatro del Drago - *Tema: Teatro*

- Il mare blu. Spettacolo di Teatro di Figura » 34
- Il viaggio della Sirena. Laboratorio di Teatro di Figura » 34

Ravenna Teatro - *Tema: Arte*

“Onde”. Teatro con voci e strumenti dal vivo » 36

ARCHIVIO DI STATO

Tema: storia

IL “PINETO” DI RAVENNA E LE SUE STORIE

Breve descrizione: È difficile sopravvalutare il rapporto fra Ravenna e le sue pinete che accompagnano i pochi chilometri che separano la città dal mare. Il legame con la pineta è storico, ma anche simbolico, iconografico, di autoriconoscimento dei ravennati stessi. Luogo della vita agraria ed economica, fonte di ricchezza, energia, cibo, materie prime. Ma anche di ispirazione letteraria, spirituale e di una certa precoce coscienza ecologica. Contesa fra ricchi, poveri, clero, imprenditori, nobili, e le diverse comunità, la pineta ha generato liti decennali, fomentato il conflitto fra le classi sociali, stimolato l'erudizione, alimentato l'uso e l'abuso delle sue risorse.

Obiettivi: I documenti ci parleranno della raccolta del legno e dei pinoli, delle prime leggi per la protezione dei boschi, delle raffigurazioni dei pini, delle secolari contese sull'essenza della pineta e soprattutto sul suo utilizzo.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

Soggetto proponente:

Archivio di Stato

Referente / contatti:

Fabio Lelli

Piazza dell'Esarcato, 1 - Ravenna

Cell. 3 497 335 621

email: fabio.elli@cultura.gov.it

Note: L'Archivio di Stato di Ravenna da più di un decennio si impegna a diffondere la conoscenza del suo patrimonio anche, e soprattutto, chi non frequenta abitualmente gli archivi e che magari non ne conosce neppure l'esistenza. Abbiamo accolto decine di classi delle scuole medie inferiori e superiori, accompagnato tirocini e lauree di studenti universitari, e ci siamo resi struttura ospitante per il progetto "Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento". È col tramite della scuola e degli insegnanti che la nostra missione di valorizzazione dei beni culturali può trovare la sua autentica direzione, e costruire sempre più e sempre meglio un'offerta culturale dedicata al nostro territorio fruibile da tutti.

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

Tema: storia

PICCOLO CABOTAGGIO PER ACQUE RAVENNESI. IL PORTO, LA DARSENA E I LAVORI D'ACQUE NEGLI ULTIMI SECOLI.

Breve descrizione: In occasione del titolo di Capitale del Mare che Ravenna si è aggiudicata per l'anno 2026 si propone un racconto sulle acque ravennati, in particolare sulla storia dei porti ravennati e dei canali realizzati per congiungere la città al mare a partire dai gustosissimi scritti di Umberto Majoli, spiritosissimo autore ravennano morto sessanta anni fa.

Obiettivi: L'obiettivo è quello di capire come si è costruito nei secoli il rapporto fra la città e il mare, come i ravennati hanno saputo sfruttare le acque per lo sviluppo della città e del territorio e anche di alimentare una riflessione su come i bambini e i ragazzi

vedono il loro rapporto con il mare.

Contenuti e organizzazione: Il racconto si svolgerà attraverso la lettura dei testi che raccontano dei porti di Ravenna, ma anche attraverso le mappe antiche e moderne, le foto d'epoca di Marina di Ravenna e dei primi insediamenti sul litorale e delle colonie estive.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da 1 ora a 2 ore a seconda della disponibilità delle scolaresche

Risorse impiegate: Bibliotecarie

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione biblioteca Classense

Referente / contatti:

Claudia Foschini

via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0 544 482 145

email: cfoschini@classense.ra.it

FONDAZIONE PARCO ARCHEOLOGICO DI CLASSE

Tema: storia

SULLE ROTTE DI CLASSE: DOVE APPRODANO LE STORIE VISITA GUIDATA TEMATICA PRESSO MUSEO CLASSIS RAVENNA

Breve descrizione: Percorso tematico al Museo Classis Ravenna dedicato alla storia del porto di Classe e al ruolo di Ravenna nel Mediterraneo antico. Attraverso reperti archeologici, ricostruzioni e installazioni multimediali, gli studenti scoprono il funzionamento del porto, le rotte commerciali, le merci e gli scambi tra popoli e culture, approfondendo il rapporto tra la città, il mare e il suo territorio.

Obiettivi: Far conoscere agli studenti la storia del porto di Classe e il ruolo strategico di Ravenna nel Mediterraneo antico, favorendo la comprensione delle dinamiche economiche, commerciali e culturali del mondo romano. Promuovere la lettura del patrimonio archeologico come fonte di conoscenza storica e sviluppare la consapevolezza del legame tra uomo, ambiente e trasformazioni del paesaggio, valorizzando il patrimonio culturale locale.

Contenuti e organizzazione: La visita si

svolge lungo il percorso espositivo del Museo Classis Ravenna. Attraverso l'osservazione di reperti, modelli, ricostruzioni e apparati multimediali, gli studenti approfondiscono la storia del porto di Classe, la navigazione, i commerci e l'evoluzione del paesaggio costiero. Il percorso privilegia il dialogo, l'osservazione diretta e il coinvolgimento attivo del gruppo mediante domande, confronto e lettura delle testimonianze archeologiche.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 6

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA - Servizi Educativi Museali
di RavennAntica

via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 - 36 136

email: didattica@ravennantica.org

CESTHA - CENTRO SPERIMENTALE PER LA TUTELA DEGLI HABITAT

Tema: ambiente

MIA LA SIRENETTA E IL PESCE SENZA NOME

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 e da dove realmente arriva

Obiettivi: Sensibilizzare i bambini, attraverso la favola, alle grosse problematiche del sistema mare: inquinamento da rifiuti solidi, problema dell'ingestione delle plastiche da parte degli esseri viventi che popolano il mare o vivono a contatto con questo fragile habitat

Contenuti e organizzazione: Favola animata da un'educatrice che impersonificherà una sirena richiamata nel mondo degli umani da un cantastorie. La sirena MIA racconterà ai bambini un fatto successo legato all'inquinamento marino. I bambini interagiranno con la sirena e la aiuteranno a capire che cos'è l'inquinamento marino. Al termine della favola interattiva, per ricordare ai bambini l'esperienza verrà eseguito un piccolo laboratorio manuale

Destinatari: Nidi e scuole infanzia, dai 3 anni in su

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Laboratorio didattico presso la scuola aderente (salone, aula o

giardino). Durata: 1,5 ore

Risorse impiegate: 2 educatori ambientali
Costo: 5 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

Note: Il laboratorio prevede l'allestimento di una scenografia che occupa spazio; è preferibile quindi un salone o un giardino per effettuare il laboratorio.

SE IL MARE POTESSE PARLARE

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 problematiche relative all'inquinamento, affrontando il concetto di Plastiche e Microplastiche e si osserverà come una semplice bottiglia d'acqua possa avere un effetto devastante per il mare.

Contenuti e organizzazione: Biodiversità marina - inquinamento marino - sovrassfruttamento dei nostri mari

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla 3 elementare in su

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In classe, durata di 2 ore. Possibile uscita didattica della durata di 1 ora presso il Centro di Recupero Tartarughe Marine CESTHA

Risorse impiegate: Biologi marini

Costo: 7 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

A NUOTO LENTO

Breve descrizione: Il Mare Adriatico offre tesori inestimabili e affascinanti, uno su tutti sono sicuramente le Tartarughe Marine. Spesso ci si pongono domande svariate su questi animali: da dove arrivano? Come vivono? Perché fanno il nido lungo le spiagge? Questo particolare modulo didattico permetterà ai ragazzi di entrare nel fantastico mondo delle tartarughe marine, scoprirne peculiarità, caratteristiche e segreti

Obiettivi: Permettere alle nuove generazioni di entrare a contatto con animali stupendi e affascinanti come le tartarughe marine; capire le caratteristiche di questi

animali e le minacce a cui costantemente vengono sottoposti a causa dell'uomo

Contenuti e organizzazione: Nello specifico verranno trattate le seguenti tematiche: - anatomia, biologia e ciclo vitale delle tartarughe marine - focus particolare sulla specie Caretta caretta, - fattori di minaccia e misure di conservazione da attuare; Verranno messi a disposizione degli alunni reperti marini appartenenti alla specie in esame.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado, dalla terza elementare in su

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Visita guidata presso il Centro Recupero Tartarughe Marine - Tempistiche: Scuole dell'Infanzia 40 min. - scuole primarie e secondarie 1 ora

Risorse impiegate: Biologi marini

Costo: 7 euro a partecipante. I bambini portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

Soggetto proponente:

CESTHA Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat

Referente / contatti:

Sara Segati

via Molo Dalmazia, 49/51

Marina di Ravenna

Cell. 3518544072

email: info.cestha@gmail.com

CEAS RAVENNA

Tema: ambiente

ALLA SCOPERTA DEL MARE DI RAVENNA

Breve descrizione: Il percorso accompagna gli studenti alla scoperta dell'ecosistema marino dell'alto Adriatico e del rapporto che lega il mare al territorio ravennate. Attraverso attività in aula e un'esperienza diretta sul campo, le classi approfondiscono le caratteristiche dell'ambiente marino-costiero, il ruolo del porto di Ravenna e le principali sfide ambientali che interessano il mare Adriatico, sperimentando semplici tecniche di osservazione, monitoraggio e campionamento utilizzate nello studio dell'ambiente marino, per comprendere come i dati raccolti sul campo contribuiscano alla conoscenza e alla tutela degli ecosistemi costieri.

Obiettivi: Accompagnare studentesse e studenti nella scoperta del mare e del sistema marino-costiero - Attraverso un approccio esperienziale, laboratoriale e partecipato, il percorso vuole sensibilizzare e portare a conoscenza il tema del mare nelle sue dimensioni ambientali, culturali, sociali ed economiche, rafforzando il rapporto tra giovani e territorio

Contenuti e organizzazione: Il percorso prevede: 1 - incontro in aula - circa 2 h Introduzione all'ecosistema marino dell'alto Adriatico, alle sue caratteristiche chimico-fisiche, alla biodiversità e alle relazioni

tra ambiente naturale e attività umane. 2 - uscita sul territorio - Porto canale e motonave attrezzata (circa 4 h) Passeggiata guidata lungo il porto canale di Ravenna per osservare il sistema portuale e le infrastrutture dedicate alle attività marittime. A seguire, imbarco su motonave attrezzata per attività di osservazione e monitoraggio dell'ambiente marino, con introduzione ai principi della navigazione 3° incontro in aula - Restituzione (circa 2 h) Analisi e interpretazione dei dati raccolti durante l'uscita, osservazione al microscopio dei campioni d'acqua e riconoscimento di fitoplancton e zooplancton prelevati durante la navigazione. L'attività consente di mettere in relazione le osservazioni svolte sul campo con le caratteristiche dell'ecosistema marino.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado posti limitati

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Gratuito

Soggetto proponente:

CEAS Ravenna

Referente / contatti:

Sara Musetti

Viale Berlinguer, 30

Tel. 0544482294

email: ceasra21@comune.ra.it

ASSESSORATO AL DECENTRAMENTO

Tema: ambiente

IL MARE CHE NON C'È...TRACCE DI MARE

Breve descrizione: Il percorso si svilupperà in modo così strutturato: 1° incontro in classe: all'interno del primo incontro verranno trattati e analizzati con i ragazzi i temi sensibili come, ad esempio, l'inquinamento, lo smog, ecc., che riconoscono come "tasti dolenti" nel loro territorio. 2° incontro sul campo o presso il centro di ricerche CESTHA: gli studenti si confronteranno coi ricercatori di CESTHA, che risponderanno a tutti i dubbi, curiosità ed eventuali proposte.

Obiettivi: Conoscere il nostro territorio e la sua ricchezza in habitat - tutelare il mare e le coste attraverso una maggiore conoscenza e consapevolezza - evidenziare il rapporto tra uomo e ambiente, sottolineandone le problematiche - 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 - 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 - approfondire lo studio dell'ecologia e biologia marina, la sua storia e tradizioni culturali come, ad esempio, la raccolta della cozza selvaggia di Marina di Ravenna

Contenuti e organizzazione: 2 incontri a tema tutela dell'habitat, soprattutto quello marino. Un incontro teorico in classe e un incontro pratico sul campo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Scuole dell'area Centro urbano e Darsena

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: A.S. 2026/2027

Risorse impiegate: Compartecipazione con Associazione Cestha

Gratuito

TRA UOMO E MARE

Breve descrizione: Il progetto promuove la sensibilizzazione dei più giovani verso la tutela del mare e delle coste, e il recupero della storia e delle tradizioni culturali del ravennate; focus sulla Cozza di Marina di Ravenna, le tartarughe marine, le attività del centro di ricerca sulla biologia marina Cestha, l'Ospedale delle Tartarughe, la tutela ambientale, le buone pratiche per il riciclo, la salvaguardia dell'ambiente.

Obiettivi: Stimolare la conoscenza di tematiche ambientali e naturali - creare momenti di conoscenza dell'ambiente e delle specie protette - promuovere la conoscenza del territorio - favorire la socializzazione e l'integrazione

Contenuti e organizzazione: Sono previste attività didattiche in classe, attività didattiche in spiaggia, presso le dighe foranee, e il Centro Ricerche Marina Cestha; il progetto è rivolto a sei classi

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado 6 classi delle scuole dell'area territoriale del Mare

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: A.S. 2026 /2027

Risorse impiegate: In compartecipazione con Associazione Cestha

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

CONCHIGLIAMO!

Alla scoperta dei molluschi e delle conchiglie marine

Tema: ambiente

Breve descrizione: il laboratorio svela la sorprendente vita dei molluschi marini (biologia), con un approfondimento sul rapporto tra le conchiglie e l'Uomo, dalla preistoria ad oggi. Durante lo svolgimento, la parte didattica sarà intervallata da momenti di manualità creativa dove si imparerà il metodo per realizzare una collezione. Per i nidi e le scuole d'infanzia i contenuti e lo svolgimento sono adattati all'età, con attività già sperimentate.

Obiettivi: • educare alla conoscenza e al rispetto del mare, creando un legame emozionale con gli esseri viventi; • scoprire il sorprendente 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 sui sensi, sul 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 tutti possiamo fare in spiaggia. Sorprendente è la dimostrazione dello stretto rapporto che le conchiglie hanno avuto con l'Uomo sin dall'antichità in diversi aspetti della 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'ambiente 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: 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video

Risorse impiegate: 1 esperto

Costo: 6 euro a partecipante

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 a tutti, nel 2020 ha pubblicato un libro fotografico sulle conchiglie del nord Adriatico per valorizzare la loro bellezza, inoltre nello stesso anno ha cominciato a svolgere questo laboratorio, unico nel suo genere, e apprezzato per la completezza degli argomenti trattati.

Soggetto proponente:

Delio Mancini

Referente / contatti:

Delio Mancini

Cell. 351 5959667

FB e Instagram: @conchigliamolab

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.

MUSEO NATURA

Tema: ambiente

LA NATURA A DUE PASSI - BOTANICA - Sc. Primarie

Breve descrizione: Spesso il mondo naturale offre ricchezze e varietà a due passi da casa. Accompagnati da un botanico esperto, esploriamo insieme il patrimonio naturalistico che si offre a pochi passi dalla sede scolastica: nomi scientifici, nomi comuni, cicli biologici, metodi di riconoscimento.

Obiettivi: Migliore consapevolezza del contesto ambientale in cui si vive, orientamento spaziale, educazione scientifica, capacità di analisi critica delle osservazioni, riflessioni sul ciclo vitale delle piante

Contenuti e organizzazione: L'attività consta di due moduli di 2 ore ciascuno, per un totale di 4 ore. Il primo modulo è in classe, con spiegazione di alcune slide in preparazione all'uscita. Il secondo modulo è all'aperto: si esplorerà il patrimonio floristico (arboreo e non) presente nei dintorni del plesso scolastico. È necessario concordare preventivamente con l'insegnante le modalità di questa seconda uscita. A seconda della modalità concordata, è possibile l'utilizzo di Tablet con chiave dicotomica per il riconoscimento botanico.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore + 2 ore

Risorse impiegate: LIM

Gratuito

LA NATURA A DUE PASSI - BOTANICA - Sc. Secondarie 1° grado

Breve descrizione: Spesso il mondo naturale offre ricchezze e varietà a due passi da casa. Accompagnati da un botanico esperto, esploriamo insieme il patrimonio naturalistico che si offre a pochi passi dalla sede scolastica: nomi scientifici, nomi comuni, cicli biologici, metodi di riconoscimento.

Obiettivi: Migliore consapevolezza del contesto ambientale in cui si vive, orientamento spaziale, educazione scientifica, capacità di analisi critica delle osservazioni, riflessioni sul ciclo vitale delle piante

Contenuti e organizzazione: L'attività consta di due moduli di 2 ore ciascuno, per un totale di 4 ore. Il primo modulo è in classe, con spiegazione di alcune slide in preparazione all'uscita. Il secondo modulo è all'aperto: si esplorerà il patrimonio floristico (arboreo e non) presente nei dintorni del plesso scolastico. È necessario concordare preventivamente con l'insegnante le modalità di questa seconda uscita. A seconda della modalità concordata, è possibile l'utilizzo di Tablet con chiave dicotomica per il riconoscimento botanico.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore + 2 ore

Risorse impiegate: LIM

Gratuito

Soggetto proponente:

Centro Visite NatuRa - S. Alberto

Referente / contatti:

Luca Alberghi

Cell. 3665364067

email: luca.alberghi@atlantide.net

ATLANTIDE.

Tema: ambiente

CAPIRE IL MARE NEL DELTA DEL PO

Breve descrizione: Esperienza dedicata alla scoperta dell'ecosistema marino-costiero, della biodiversità dell'Adriatico e della cultura del mare: dopo un incontro introduttivo in aula dedicato alla presentazione del percorso e dei temi del mare nel territorio del Parco del Delta del Po, il percorso prosegue con escursioni guidate a piedi o in bicicletta dedicate alla scoperta degli ecosistemi costieri, vallivi e di transizione del territorio ravennate e del Delta, con approfondimenti naturalistici, storici e paesaggistici dedicati alla scoperta del rapporto tra territorio e mare.

Obiettivi: Approfondimenti su mare ed ecosistemi costieri, la biodiversità del Parco del Delta del Po e dell'Adriatico e relazioni tra ambiente, cultura e comunità locali.

Contenuti e organizzazione: Le attività comprendono: - 1 incontro introduttivo in aula di 2 ore - attività outdoor di mezza giornata a piedi o in bicicletta - conduzione dell'attività da parte di educatori esperti - attività di osservazione naturalistica - laboratori pratici, esperienze e approfondimenti dedicati agli ecosistemi marino-costieri e alle comunità del mare - coordinamento organizzativo

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in aula di 2 ore e escursione di mezza giornata

Risorse impiegate: 1 educatore ogni 30 partecipanti

Costo: A partire da euro 280,00/classe

Note: possibilità di escursione in barca. Per informazioni vedi referente contatti.

IL MARE E LA COSTA: LABORATORI SCIENTIFICI E CREATIVI

Breve descrizione: Attività educative, scientifiche e creative dedicate all'ambiente marino e costiero, nella cornice del Parco del Delta del Po, progettate per accompagnare bambine, bambini, ragazze e ragazzi alla scoperta del patrimonio naturale e culturale del territorio. Attraverso esperienze pratiche, laboratori, osservazioni, attività artistiche e momenti di ricerca partecipata, i percorsi favoriscono la conoscenza della biodiversità marina e degli ecosistemi costieri, approfondendo il legame tra ambiente, cultura del mare e sostenibilità. Le attività promuovono un approccio attivo e partecipativo, valorizzando metodologie innovative come strumento di osservazione e raccolta di dati e l'arte come linguaggio per interpretare e raccontare il rapporto tra l'uomo e la natura, stimolando curiosità, senso di responsabilità e consapevolezza ambientale.

Obiettivi: I percorsi hanno l'obiettivo di sviluppare la conoscenza degli ambienti marini e costieri e della loro biodiversità, promuovendo la consapevolezza del valore ecologico, paesaggistico e culturale del mare. Attraverso metodologie esperienziali e partecipative, favoriscono l'osservazione scientifica, il pensiero critico, la capacità di leggere le relazioni tra uomo e ambiente e l'adozione di comportamenti responsabili orientati alla sostenibilità. Le attività valorizzano inoltre la creatività, la collaborazione e la partecipazione attiva, stimolando il senso di cittadinanza e di cura del patrimonio naturale comune.

Contenuti e organizzazione: Percorsi modulabili in base alle necessità dei docenti e delle scuole, con incontri di 2 ore in classe, che approfondiscono le seguenti tematiche: - biodiversità marina - ecosistemi

costieri - sostenibilità ambientale - citizen science - arte e natura - cultura del mare
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Percorsi modulabili in incontri di 2 ore in classe

Risorse impiegate: 1 educatore ogni 30 partecipanti

Costo: A partire da euro 130,00

Referente / contatti:

Farnia Senni
via Levico, 4/A - Cervia (RA)
Tel. 0544 965806
email: farnia.senni@atlantide.net

GLI AMBASCIATORI DEL MARE

Breve descrizione: Questo percorso ha come finalità sensibilizzare sulla salvaguardia dei mari e degli oceani in quanto risorse di enorme importanza per l'equilibrio del nostro pianeta e del genere umano. Durante il percorso la classe potrà conoscere più a fondo anche l'ecosistema marino e costiero, in particolare quello dell'Alto Adriatico con le sue peculiarità in termini di storia, tradizioni e sapori. Verrà inoltre promossa una maggiore consapevolezza sul valore e sul ruolo che il mare ha nel garantire la salute dell'intero pianeta, e approfondita la consapevolezza ambientale. In questo modo potranno acquisire nuove e più approfondite conoscenze e farsi promotori ed educatori della cultura del mare nei confronti dei loro coetanei, ma anche degli adulti. Sarà possibile anche prevedere una visita in presenza presso realtà che si affacciano al mondo della pesca.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza del mare come ecosistema fondamentale per l'equilibrio ambientale, climatico ed economico del pianeta, sviluppando una maggiore consapevolezza del valore della biodiversità marina e costiera. Approfondire il rapporto tra attività umane, tutela degli

ecosistemi e gestione sostenibile delle risorse marine, con particolare riferimento al contesto dell'Alto Adriatico. Favorire l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva, pensiero critico e responsabilità ambientale, incoraggiando studenti e studentesse a diventare promotori di una cultura del mare fondata sulla sostenibilità, in linea con l'SDG 14 - Vita sott'acqua e l'SDG 13 - Lotta contro il cambiamento climatico
Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi della biodiversità marina, degli ecosistemi costieri, della sostenibilità delle risorse marine e della cultura del mare. Il focus è approfondire il ruolo ecologico del mare e dell'Alto Adriatico, analizzando le relazioni tra ambiente, pesca, tradizioni locali e cambiamenti globali. Attraverso attività partecipative, analisi di casi studio, osservazioni guidate e momenti di confronto, studenti e studentesse sviluppano una visione sistemica delle principali sfide che interessano gli ambienti marini. Il percorso può essere arricchito da una visita presso realtà legate al mondo della pesca, per conoscere direttamente buone pratiche, professioni e modelli di gestione sostenibile.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Il progetto è indicato per classi IV- V della scuola primaria e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore e n.1 uscita sul territorio della durata di circa 3/4 ore

Risorse impiegate: 1 educatore ogni 30 partecipanti

Costo: A partire da euro 280,00 IVA al 5% inclusa

Soggetto proponente:

Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.

Referente / contatti:

Valentina Mazzanti
via Levico, 4/A - Cervia (RA)
Tel. 0544 968506
email: valentina.mazzanti@atlantide.net

U.O. DIRITTO ALLO STUDIO - CAMST GROUP

Tema: alimentazione

MENU DELL'ADRIATICO

Breve descrizione: Durante l'anno scolastico, nell'ambito del servizio di ristorazione scolastica erogato da CAMST Group, nelle scuole dai nidi alle scuole primarie, sono previste due o tre giornate speciali in cui viene servito un menu con pesce fresco pescato nel mare Adriatico. Con l'occasione, le scuole possono affrontare i temi della filiera delle materie prime alimentari, della valorizzazione dei prodotti locali e dei principi della piramide alimentare. L'iniziativa vuole promuovere la conoscenza e il consumo di pesce fresco a km0, proveniente da fornitori locali, valorizzando la qualità delle produzioni del territorio e il legame tra alimentazione e stagionalità.

Obiettivi: L'iniziativa si propone di educare bambini/bambine e insegnanti all'importanza di una sana e varia alimentazione, favorendo la conoscenza di alimenti salutarì e sostenibili. Attraverso l'esperienza diretta dell'assaggio di prodotti locali (cefalo o sarda, pesce fresco), si vuole stimolare

la curiosità verso nuovi sapori e nuovi alimenti, promuovere il consumo consapevole del pesce e sensibilizzare sul valore della filiera corta e delle scelte alimentari rispettose del territorio.

Contenuti e organizzazione: Proposta di menu scolastici speciali, che prevedono la somministrazione di pesce dell'Adriatico, pescato fresco.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie. L'iniziativa è rivolta a tutti i bambini/e e alunni/e iscritti al servizio di ristorazione scolastica, dai nidi alla scuola primaria, che hanno il servizio di ristorazione scolastica gestito da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: L'iniziativa rientra nella tariffazione del servizio di ristorazione scolastica, senza ulteriore aggravio di spesa.

Soggetto proponente:

U.O. Diritto allo Studio in collaborazione con CAMST Group

Referente / contatti:

Claudia Buscherini

Tel. 0544 482046

email: claudiabuscherini@comune.ra.it

FIAB RAVENNA

Tema: sport

TUTTI AL MARE IN BICI

Breve descrizione: Il Codice della Strada dal punto di vista del ciclista: approccio ludico alla conoscenza delle norme che regolano la circolazione; i segnali stradali e il rapporto con gli altri utenti della strada. - Piccole riparazioni e tecniche di guida: nozioni sulla manutenzione ordinaria della bicicletta e alcuni suggerimenti su come affrontare una salita o una discesa; bilanciamento ottimale dei pesi; la postura in sella e la gestualità. - Uscita di gruppo in viabilità ordinaria

Obiettivi: Preparare i ragazzi a una Buona Abitudine: la mobilità sostenibile. Approccio ludico al codice della strada; piccola manutenzione della bicicletta; tecniche di guida; il contatto visivo; le dinamiche di gruppo. Fare proprie le regole della strada e rispettarle, mettendo in pratica quanto appreso con un'uscita di gruppo nella viabilità ordinaria.

Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. I testi sono

tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli) e una uscita in orario scolastico.

Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna e, per l'uscita in orario scolastico, di due docenti per classe.

Costo: EURO 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

Soggetto proponente:

F.I.A.B. Ravenna APS Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta, da oltre trent'anni attiva sul territorio per promuovere la mobilità sostenibile e il rispetto per l'ambiente.

Referente / contatti:

Edoardo Giangiulio
c/o CittAttiva Via Carducci, 14 - Ravenna
Cell. 3336927643
email: edo.giangiulio@libero.it

ASSOCIAZIONE MARINANDO RAVENNA

Tema: sport

MARINANDO SBARCA A SCUOLA

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 at-

tività 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. Sviluppato in 3 incontri di 2 ore per classe secondo le tematiche scelte dall'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

Cell. 339 801688

Email: ghirardi@marinando.ra.it

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

Tema: lettura

MAREVIGLIA. IL MARE RACCONTATO DALLE FIGURE

Breve descrizione: Mareviglia è una mostra bibliografica di albi illustrati che raccontano il mare provenienti da tanti paesi del mondo.

Contenuti e organizzazione: La mostra sarà ospitata dalla biblioteca Casa Vignuzzi, sarà inaugurata nel mese di ottobre e proseguirà fino alla fine di dicembre. Ver-

ranno organizzati laboratori su prenotazione per le classi della scuola primaria in date da definire.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ottobre – dicembre.

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Cristina Frigorzi, Eleonora Morlotti

email: junior@classense.ra.it

LIBRERIA PER RAGAZZI MOMO

Tema: lettura

CHI CERCA, TROVA...E LEGGE!

Breve descrizione: Una caccia al tesoro in libreria per scoprire quante storie può raccontare il mare.

Obiettivi: Scoprire il mare in tante delle sue forme (biodiversità, ecosistema, mitologia e leggende, tradizioni popolari...) - provare a evidenziare le differenze tra un mare in quanto ambiente naturale e un mare antropizzato - leggere storie legate al mondo del mare - incuriosire sul mare e suscitare curiosità in relazione al nostro territorio, in particolare alla città di Ravenna

Contenuti e organizzazione: L'incontro è suddiviso in due parti. In un primo momento le bambine e i bambini saranno coinvolte in una piccola caccia al tesoro tra gli scaffali della libreria. Dovranno cercare i libri che trattano, in forme e contenuti diversificati, del mare. Una volta conclusa la ricerca, leggeremo una selezione dei libri (alcuni di carattere scientifico-divulgativo,

altri narrativo) e daremo spazio alle curiosità e domande di ognuno.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie, dai 3 a 8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Un incontro da circa 1 ora

Risorse impiegate: Una libreria

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

Soggetto proponente:

Libreria per ragazzi Momo

Referente / contatti:

Elena Pelliccioni

Via Mazzini, 36

Tel. 0544 202813

email: librieriaperragazzimomo@gmail.com

Note: Siamo la Libreria per ragazzi Momo, una libreria indipendente specializzata in letteratura per l'infanzia e l'adolescenza. Proponiamo attività di promozione alla lettura e laboratori creativi di scrittura e illustrazione.

FONDAZIONE PARCO ARCHEOLOGICO DI CLASSE

Tema: arte

STORIE DI IMPERATORI E MARINAI

Laboratorio tematico presso
Museo Classis Ravenna

Breve descrizione: Un percorso dedicato ai protagonisti della storia di Ravenna, dagli imperatori Augusto, Onorio e Teodorico ai marinai Capitone e Apella, per scoprire il ruolo della città nell'Impero romano e nel Mediterraneo. La visita si conclude con un laboratorio pratico durante il quale i partecipanti realizzano un manufatto in lamina di rame utilizzando l'antica tecnica dello sbalzo.

Obiettivi: Conoscere i principali protagonisti della storia di Ravenna e il loro legame con la città, comprendendo il ruolo del porto di Classe nello sviluppo politico, economico e culturale dell'Impero. Favorire la lettura del patrimonio archeologico come fonte storica e sperimentare un'antica tecnica artistica attraverso un'attività laboratoriale che valorizzi manualità, creatività e capacità di osservazione.

Contenuti e organizzazione: visita guidata e realizzazione di un elaborato in lamina di rame con la tecnica dello sbalzo, ispirandosi ai temi affrontati durante il percorso.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02 euro 11 dal 1/03 al 31/05

BLU: IL MARE RACCONTATO DAL MOSAICO

Laboratorio tematico presso
Museo Classis Ravenna

Breve descrizione: Il mare è uno degli elementi che hanno segnato la storia di Ravenna e il blu ne è il colore simbolo. Il laboratorio propone un percorso che intreccia archeologia, storia e arte musiva: partendo dal rapporto tra Ravenna e il suo antico porto, gli studenti osserveranno come il blu, nelle sue molteplici sfumature, sia stato impiegato nei mosaici per rappresentare elementi naturali e creare suggestivi effetti di luce. L'esperienza si conclude con la realizzazione di un mosaico ispirato ai colori e ai riflessi del mare.

Obiettivi: Conoscere il rapporto tra Ravenna, il mare e il mosaico attraverso il patrimonio artistico della città. Comprendere il valore storico e simbolico del colore blu nell'arte musiva. Sviluppare capacità di osservazione e lettura delle immagini, sperimentando direttamente la tecnica del mosaico e valorizzando creatività, manualità e patrimonio culturale.

Contenuti e organizzazione: L'attività si svolge presso il Museo Classis Ravenna e prevede una breve introduzione dedicata al blu nei mosaici ravennati, ai materiali utilizzati dagli antichi mosaicisti e al legame tra Ravenna, il porto di Classe e il mare. Seguirà il laboratorio pratico, durante il quale ogni partecipante realizzerà un mosaico ispirato alle onde, ai riflessi e alle sfumature del mare utilizzando tessere di marmo, vetro e smalti colorati.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02 euro 11 dal 1/03 al 31/05

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA - Servizi Educativi Museali di RavennAntica

via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 36 136

email: didattica@ravennantica.org

AMARGANTA LAB CENTRO CULTURALE DIDATTICO

Tema: arte

PESCI IN TESSERE

Breve descrizione: Ravenna, capitale del mare della tradizione bizantina, costituisce un legame profondo con l'Adriatico. I suoi mosaici raccontano storie di acqua, luce e natura. Con i laboratori "Pesci dell'Adriatico" gli studenti partono da una ricerca sugli abitanti del nostro mare: sarde, meduse, saraghine e altre specie locali diventano soggetti musivi.

Obiettivi: L'attività proposta unisce arte, scienza e territorio partendo da Ravenna capitale del mare. Gli studenti svolgono una ricerca sui pesci dell'Adriatico riconoscendo specie, forme e habitat, sviluppando competenze di osservazione. L'attività potenzia manualità, coordinazione e inclusione e rafforza il legame con l'identità di Ravenna ed educa alla tutela del patrimonio culturale e ambientale della città.

Contenuti e organizzazione: Su sagome pretagliate in legno si svilupperà la scoperta dell'arte del mosaico con l'utilizzo di malta cementizia e tessere di vetro e marmi, scoprendo i colori e materie diverse. Ogni alunno conserverà il proprio pesce in mosaico, unendo educazione artisti-

ca, conoscenza del territorio e manualità. Ogni partecipante sperimenterà la tecnica musiva in tutte le sue fasi: stesura della malta, conoscenza dei materiali usati, abbinamento libero di colori sviluppando la propria fantasia e creatività.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore per ogni durata di laboratorio, da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni.

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non, diplomata Maestra d'Arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e Maestra d'Arte per il mosaico

Costo: Sarà comunicato e/o concordato con le scuole/classi interessate. Le persone con disabilità saranno gratuite

Soggetto proponente:

Amarganta Lab - Centro culturale didattico

Referente / contatti:

Monica Pisilli

Via Girolamo Rossi, 33 - Ravenna

Cell. 3395378718

email: info@amargantalab.com

TEATRO DEL DRAGO

Tema: teatro

IL MARE BLU - Spettacolo di teatro di figura

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 di 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. Un'attrice in uno spazio di veli blu, narra la storia. La accompagnano ombre, pupazzi e oggetti mossi a vista attraverso un gioco di proiezioni di immagini con le tonalità del mare. Liberamente tratto da "Il magico potere di Dilo" di Horace Dobbs.

Obiettivi: Trasmettere ai più piccoli il fascino del viaggio, la passione per il desiderio di conoscere il nuovo e la conoscenza di alcune caratteristiche del mare e dei suoi abitanti.

Contenuti e organizzazione: Un'attrice in uno spazio di veli blu, narra la storia. L'accompagnano ombre, pupazzi e oggetti mossi a vista attraverso un gioco di proiezioni di immagini con le tonalità del mare. Un attore anima dal fondo, accompagnando la recitazione con luci e musica. Storia nata dall'acqua, giocando fra le onde di un mare blu che col passare degli anni ahimè sta cambiando colore.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Spettacolo 1 ora più discussione finale, montaggio 4 ore

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: Da concordare

IL VIAGGIO DELLA SIRENA - Laboratorio di teatro di figura

Breve descrizione: La sirena è una creatura della mitologia greca classica, ma anche del folklore popolare, raffigurata con la parte superiore del corpo di donna, e quella inferiore di uccello, o, in epoca successiva, di pesce. Il canto melodioso delle sirene ammaliava i naviganti e provocava naufragi e l'immaginario riguardante questa misteriosa creatura ha ispirato narrazioni e artisti di ogni epoca. La sirena è anche simbolo di tutto ciò che è ibrido, diverso, in bilico tra mondi diversi. Partendo dall'esplorazione di alcuni affascinanti miti legati alla figura della sirena, scopriremo semplici tecniche di teatro di figura e arriveremo a costruire una marionetta-sirena di carta, capace di muovere la coda e di nuotare nell'aria e nella fantasia. Ogni Sirena sarà diversa dall'altra e farà parte di un viaggio unico, raccontando la propria storia.

Obiettivi: Il laboratorio si propone di trasmettere, in modo semplice e coinvolgente, alcuni temi legati alla mitologia greca classica, attraverso la figura della Sirena e rappresenta anche un'introduzione al meraviglioso mondo del Teatro di Figura, il teatro "ibrido" per eccellenza, in cui l'animatore si fonde con l'oggetto e diventa proprio una sorta di "sirena". Obiettivo è anche stimolare la manualità, la creatività individuale, l'espressività artistica e la riflessione sul tema dell'importanza della diversità.

Contenuti e organizzazione: Durante il laboratorio sarà introdotta la figura della Sirena attraverso una breve narrazione animata di alcuni miti che la riguardano. Poi ai partecipanti saranno forniti gli strumenti per creare una propria sirena che sarà unica e diversa da qualsiasi altra. Si passerà quindi alla costruzione di una semplice marionetta di carta e fili. Infine

la marionetta-sirena sarà animata e ogni partecipante sarà chiamato a mettersi in gioco raccontando la storia della propria sirena, un viaggio unico nella propria fantasia. Il laboratorio può essere svolto sia in classe che all'interno del Museo La Casa delle Marionette in abbinamento a una visita guidata al museo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1h

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: 5 euro a partecipante

Soggetto proponente:

Teatro del Drago / Famiglia d'Arte
Monticelli

Referente / contatti:

Sarah Bonomi

Via Venezia, 26

Cell. 3926664211

email: compagnia@teatrodelDrago.it

Note: Teatro del Drago è la compagnia di una delle più antiche Famiglie d'Arte di spettacolo attiva nel settore dei burattini e delle marionette dalla prima metà del XIX secolo: la Famiglia Monticelli. Il programma artistico va dalla produzione di spettacoli, alla direzione del Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure Arrivano dal Mare!, alla conservazione del patrimonio della Collezione Monticelli attraverso la gestione del Museo la Casa delle Marionette, alla direzione del Teatro Comunale di Gambettola e delle stagioni teatrali Le arti della Marionetta a Ravenna, Burattini & Figure in Romagna, oltre all'organizzazione di varie attività di formazione e promozione culturale per bambini e ragazzi. La compagnia è riconosciuta e sovvenzionata dal Ministero della Cultura e dalla Regione Emilia-Romagna per la produzione e promozione del Teatro di Figura.

RAVENNA TEATRO

Tema: teatro

“ONDE” - COMPAGNIA TEATRALE PETRA

Breve descrizione: Teatro con voci e strumenti dal vivo. Una bambina incontra il mare e, giocando con le onde, scopre che ogni confine può diventare un'occasione di crescita. Un'esperienza teatral-musicale che esplora il limite non come barriera, ma come uno spazio di possibilità.

Obiettivi: In “Onde” il mare è l'elemento naturale che contiene e risveglia una serie di emozioni e stati d'animo contrastanti: la curiosità, la fascinazione, la voglia di giocare, ma anche l'ignoto, la paura, il bisogno di scappare.

Contenuti e organizzazione: Ridotto del Teatro Rasi - martedì 11 maggio ore 9:20 e 11:00, 35 minuti

Destinatari: Nidi e scuole infanzia, 1-3 anni
Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro. In caso di necessità di trasporto, la tariffa per studente è di 7 euro (+ costo del biglietto). I docenti accompagnatori hanno diritto all'ingresso omaggio.

Soggetto proponente:

Ravenna Teatro

Referente / contatti:

Sara Maioli, Monica Randi

Via di Roma, 39 - Ravenna

Tel. 0544 36239

email: ragazziateatro@ravennateatro.com

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



Indice

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE, CITTADINANZA ATTIVA

Comune di Ravenna- U.O. Inclusione Educativa e Qualificazione Pedagogica:	
Consulta delle Ragazze e dei Ragazzi	pag. 42
Ufficio di Presidenza del Consiglio Comunale:	
Una giornata a Palazzo Merlato: la scuola va in Comune	» 43
Fondazione Ravenna Risorgimento:	
La più bella del mondo. La Costituzione italiana è un capolavoro creato per noi ...	» 43
Centro Europe Direct della Romagna-Assessorato Politiche Europee:	
Noi siamo l'Europa!	» 44
Informagiovani: Il tempo delle scelte	» 45
UNICEF Ravenna:	
Dare voce ai diritti di infanzia e adolescenza-Bambini/e ragazzi/e protagonisti/e	» 46
VolontaRomagna:	
Educazione Civica e Cittadinanza Attiva catalogo scuole a.s 2026/2027	» 47
Istituzione Biblioteca Classense: Jella Lepman: un ponte di libri	» 48
Asja Lacis: In cerca di storie	» 49
Ass.ne Amici di Enzo: Scuola Bottega	» 50
Teatro del Drago - Casa delle Marionette:	
• Educare ai Diritti Umani	» 51
• La Strabomba - Educare alla Pace sulle orme di Mario Lodi	» 52
AVIS Ravenna:	
Il valore del dono del sangue, la solidarietà del volontariato e corretto stile di vita	<i>vedi Ambito Scienza - Salute Benessere</i> » 200
Croce Rossa Italiana:	
Educazione alla sicurezza e al soccorso.....	<i>vedi Ambito Scienza - Salute Benessere</i> » 201

EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ

Comune di Ravenna: Cittadinanza e legalità: Ravenna contro le mafie	» 54
Istituzione Biblioteca Classense: Bill - Biblioteca della legalità	» 55
U.O. Diritto allo Studio/Camst Group: Libera terra	» 56

EDUCAZIONE ALLA MOBILITA' SICURA

Polizia Locale di Ravenna:	
ESTER - progetti di educazione stradale sul territorio	» 58
FIAB Ravenna: i progetti	» 62

ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

Politiche Immigrazione e Cittadinanza-Casa delle Culture: i progetti	» 66
Il Sorriso di Giada: Mi presento ... mi chiamo Giada	» 69

Villaggio Globale: Mettiti nei miei panni. Percorso verticale di Empatia Attiva, Accessibilità e Consapevolezza sulla Neurodiversità ... pag.	70
Ass.ne Lucertola Ludens: Litigare stanca. Educare alla pace con gli strumenti dell'animazione ludica ... »	71
Alla scoperta della Cina	
• Lungo la via della seta: il viaggio di un mercante cinese	» 72
• Siamo cittadino del mondo: conosciamo la cultura e le tradizioni della Cina	» 73
Pedagogia Animale: i progetti	» 74
PRE - ADOLESCENTI: BENESSERE, PREVENZIONE, GESTIONE DEI CONFLITTI	
AUSL Romagna: Rete delle scuole che promuovono salute	» 80
Corpo Giochi a Scuola	» 81
Centro per le Famiglie: Ascolto a scuola...Costruire ponti e non muri	» 82
Pedagogia Animale: Il lungo viaggio della crescita	» 83
Fight Club Ravenna: Ukemi: cado e mi rialzo	» 84
ADOLESCENTI NEW MEDIA E GAMING	
Istituzione Biblioteca Classense: Vero o falso: laboratorio sulle fake news	» 86
Casa delle Culture: Stereo-spot	» 87
EDUCARE ALLE DIFFERENZE	
Ass.ne Linea Rosa: Educiamo con un fiore	» 90
MEMORIA, STORIA, TERRITORIO, IDENTITÀ	
Archivio di Stato di Ravenna: i progetti	» 92
Assessorato al Decentramento: i progetti	» 95
UDI - Unione Donne in Italia: La storia in Archivio. Visita guidata agli Archivi documentario e fotografico	» 103
Circolo Cooperatori: Le Case del Popolo della Romagna	» 104
ANPI Ravenna Sez. Natalina Vacchi: Da staffette partigiane a Madri Costituenti	» 105
Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea: I progetti	» 107
COMMERCIO EQUO SOLIDALE	
Villaggio Globale: i progetti	» 112
DIRITTO AL GIOCO	
Ass.ne Lucertola Ludens: i progetti	» 116
IL TEATRO CIVILE	
Ravenna Teatro: spettacoli	» 122



PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

CONSULTA DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

Breve descrizione: La Consulta dei Ragazzi e delle Ragazze - CdRR - 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 rinuncia alla propria identità, dove ciascuno 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 e offrire a bambini/e e ragazzi/e la possibilità di sperimentare forme di partecipazione attiva che favoriscono il passaggio da quelle che sono le aspirazioni e i desideri di ciascuno/a, 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/e. I/le insegnanti sono sempre molto collaborativi/e, accompagnandoli nei bus - quando si è in presenza - organizzando le postazioni da remoto - quando on line - e tenendo i contatti con l'ufficio di Staff. Il numero delle sedute varia da 3 a 4, i lavori sono facilitati dall'assessore alla Scuola e dalle operatrici dell'Ufficio qualificazione scolastica

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, Classi: Primarie IV° e V° Secondarie 1°, 2° e 3°

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico

Risorse impiegate: Operatrici della UO Inclusione Educativa e Qualificazione Pedagogica

Gratuito

Soggetto proponente:

Comune di Ravenna - Assessorato Scuola e Infanzia - UO Inclusione Educativa e Qualificazione Pedagogica

Referente / contatti:

Maria Grazia Bartolini

Via M. D'Azeglio 2

Tel. 0544 482889

email: mbartolini@comune.ra.it

Claudia Tessadri

Tel. 0544 482372

email: claudiatessadri@comune.ra.it

UFFICIO DI PRESIDENZA DEL CONSIGLIO COMUNALE

UNA GIORNATA A PALAZZO MERLATO: LA SCUOLA VA IN COMUNE

Obiettivi: Educazione alla cittadinanza e alla partecipazione. Avvicinamento alle Istituzioni con particolare riferimento al Comune e ai suoi Organi.

Contenuti e organizzazione: Incontri presso la 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 all'attività del 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:

Leonardo Gregorio

Piazza del Popolo, 1 - Ravenna

Tel. 0544 482451

email: leonardogregorio@comune.ravenna.it

LA PIÙ BELLA DEL MONDO. LA COSTITUZIONE ITALIANA È UN CAPOLAVORO CREATO PER NOI

Breve descrizione: A quasi 80 anni dalla promulgazione della Costituzione italiana avvenuta il 1 gennaio 1948 si propone il racconto della nascita della nostra carta costituzionale che si distingue per l'attenzione alla dignità umana, il diritto al lavoro e il ripudio della guerra.

Obiettivi: Il racconto vuole spiegare come è nata la nostra Costituzione, se ha avuto dei modelli ai quali ispirarsi e da dove arrivano gli spunti che hanno permesso di scrivere gli articoli più belli e importanti.

Contenuti e organizzazione: Il racconto sarà condotto attraverso i documenti, i

bandi, le lettere conservati in biblioteca e in archivio a partire dalla Repubblica Romana del 1849 e attraverso la storia dei protagonisti di questa storia.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da 1 ora a 2 ore

Risorse impiegate: Bibliotecarie

Gratuito

Soggetto proponente:

Fondazione Ravenna Risorgimento

Referente / contatti:

Claudia Foschini

via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544482145

email: ravennarisorgimento@comune.ra.it

NOI SIAMO L'EUROPA!

Breve descrizione: Nel corso degli anni l'esperienza si è sempre più consolidata e questo costituisce un incentivo per l'U.O. Politiche europee e il Centro Europe Direct della Romagna 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: Ogni modulo di due ore prevede: una prima parte di lezione frontale e una seconda parte prettamente ludica. Temi: - la definizione di Unione Europea; il nome Europa - il mito di Europa; le tappe in cui si è articolato il processo d'integrazione europea dal 1952

a oggi; la descrizione dei simboli che rappresentano l'UE: la bandiera, l'inno, la festa dell'Europa, il motto; 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, Classi II

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di due ore. Scadenza presentazione domanda: 31/10/2026

Risorse impiegate: Operatori, operatrici e consulenti U.O. Politiche europee e Centro EUDirect 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 482855-482851

europedirectromagna@comune.ravenna.it

IL TEMPO DELLE SCELTE

Breve descrizione: Saranno promossi percorsi orientativi volti all'educazione alla scelta, in sinergia con altri Enti appartenenti alla rete sociale attiva che interviene, a diverso titolo, a sostegno della formazione dell'individuo e dei cittadini 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. Oltre all'orientamento di gruppo/classe, per specifiche

richieste e domande che necessitano di un approfondimento particolare, i giovani interessati potranno fare richiesta di un colloquio orientativo che si svolgerà su appuntamento in un contesto che rispetta la riservatezza.

Destinatari: Scuole Secondarie di 1° grado

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

Carlo Penazzi, Simona Tartaut

Via Luca Longhi, 9 - Ravenna

Tel. 0544 482456 e 0544 36494 (Ravenna);

0544 494503 (Lido Adriano)

Email: informagiovaniravenna@gmail.com

DARE VOCE AI DIRITTI DI INFANZIA ED ADOLESCENZA - BAMBINI/E E RAGAZZI/E PROTAGONISTI/E

Breve descrizione: Riflessione sui principi fondamentali della Convenzione sui diritti dell'infanzia (di cui viene lasciata una copia alla classe): superiore interesse, promozione, protezione, diritto alla salute, ascolto e partecipazione. Il coinvolgimento diretto di ragazzi/e aiuta a dare voce alle loro opinioni ed esigenze nella quotidianità della nostra realtà e a conoscere la vita dell'infanzia e dell'adolescenza nel mondo, cogliendo sia le grandi differenze che la connessione di temi e problematiche. Gli incontri possono essere in coincidenza di date di particolare significato come la Giornata delle Bambine in ottobre, il 20 Novembre o l'8 Marzo (con le proposte specifiche di Unicef su #8MARZO DELLE BAMBINE). Inoltre Unicef promuove, insieme al Ministero Istruzione "La scuola per i diritti" un percorso che impegna tutta la scuola (a cui le comunicazioni arrivano direttamente da Uffici scolastici regionali e provinciali) Info www.unicef.it/italia-amica-dei-bambini/programma-scuola/scuole-per-i-diritti/

Obiettivi: Promuovere consapevolezza dei diritti dei più giovani e delle responsabilità degli adulti rispetto ai principi sanciti dalla Convenzione dei diritti dell'infanzia. - Conoscere problematiche e realtà dell'infanzia nel mondo, con una attenzione particolare alla vita ed ai diritti negati di milioni di bambini, con un focus particolare sui diritti delle bambine (meno scuola, più lavoro minorile, spose bambine etc.). - Favorire la riflessione su temi che riguardano la vita infantile o adolescenziale anche nella quotidianità: la scuola, gli amici e le relazioni, lo sport e il tempo libero, la rete e il bullismo etc. - Rafforzare il confronto e il dialogo fra pari e la comunicazione posi-

tiva con gli adulti. - Sperimentare modalità di partecipazione attiva e la elaborazione di proposte concrete.

Contenuti e organizzazione: Incontri/laboratorio interattivi con presentazione di materiali e riflessione condivisa con ragazze e ragazzi attraverso: - presentazione di dati sulla vita di bambine e bambini nel mondo - visione di video e letture - produzione di elaborati di gruppo per rafforzare il confronto fra ragazzi/e con diverse tecniche: cartelloni, grafica, video, narrazioni e scritti - presentazione e condivisione con i pari e con gli adulti dei materiali prodotti - eventuale rimando a successivo incontro dopo approfondimenti scolastici e o personali sulle tematiche affrontate. Alcuni incontri possono essere svolti anche in collaborazione con altre realtà associative che operano in questi ambiti e/o con istituzioni culturali (Musei, Biblioteche etc.) che possono fornire spunti e materiali interessanti. Sui temi diversi relativi ai diritti dell'infanzia si prevede anche la possibilità di incontri di carattere formativo/informativo rivolti alle insegnanti ed alle famiglie.

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

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Uno/due incontri di un'ora/due

Risorse impiegate: Volontari Unicef
Gratuito

Soggetto proponente:

Unicef Ravenna

Referente / contatti:

Mirella Borghi - Paola Rossi

Via IX Febbraio, 3 - Ravenna

Cell. 348 3702926 - 347 1856050

email: comitato.ravenna@unicef.it

Note: Il 2026 è l'ottantesimo anniversario della nascita di Unicef, che nel dopoguerra

operò anche nell'Italia devastata dal conflitto, a supporto dei bambini malnutriti che avevano perso la scuola, la casa e in molti casi anche la famiglia. Oggi nel nostro paese l'azione di Unicef continua con azioni di raccolta fondi per i bambini e le bambine vittime di guerra, calamità naturali e che vivono in zone dove la malnutrizione, la mancanza di cure e vaccini e la povertà estrema provocano la morte di un bambino/a ogni 15 secondi. Altro impegno

fondamentale di Unicef con adulti e giovani è una capillare azione di advocacy per promuovere anche nel nostro paese una più forte consapevolezza dei diritti dell'infanzia: dall'istruzione di qualità alla salute, dall'arte e cultura all'ambiente, dalla partecipazione al gioco, così come stabilito dalla Convenzione sui Diritti dell'infanzia sottoscritta dal nostro paese esattamente 35 anni.

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

EDUCAZIONE CIVICA E CITTADINANZA ATTIVA: CATALOGO SCUOLE A.S. 2026/2027

Breve descrizione: Come ente gestore del Centro di Servizio al volontariato della Romagna, L'Associazione VolontaRomagna Odv 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 generazioni, raccogliendo in un unico documento 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 fondamentali del mondo del volontariato. Ogni progetto proposto, poi, si focalizza su obiettivi più specifici che comunque possono essere riassunti nel valore della partecipazione attiva e della 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 li circonda.

Contenuti e organizzazione: I progetti contenuti nel presente catalogo sono in totale 32, di cui 17 rivolti alle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado. Si tratta di progetti esperienziali, proposti gratuitamente dalle associazioni coinvolte e divisi all'interno del catalogo in quattro macro-aree tematiche (Educazione civica e cittadinanza attiva, Educazione alla solidarietà, Educazione alla salute, Educazione ambientale). Collegandosi al sito di VolontaRomagna (www.volontaromagna.it), si potrà visionare l'opuscolo e compilare il modulo di adesione, altrimenti si potrà procedere contattando la referente territoriale di VolontaRomagna 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 descrittiva riassuntiva, dove vengono definiti sia i tempi che la durata dello stesso.

Risorse impiegate: Ogni progetto è realizzato grazie alla disponibilità dei volontari e delle volontarie, che collaborano alle attività promosse dalla propria associazione.

Gratuito

Soggetto proponente:

VolontàRomagna Odv, ente gestore del centro di servizio al volontariato della Romagna

Referente / contatti:

Margherita Cappelli

Via Agro Pontino, 13/A

Tel. 0544 206697

margherita.cappelli@volontaromagna.it

se e compilare entro il 30 OTTOBRE 2026 il modulo di adesione online. Sia il catalogo che il modulo sono consultabili al link: <https://volontaromagna.it/con-le-scuole/catalogo-scuole/> oppure inquadrando il QR CODE sottostante.



Note: Partecipare è semplice: infatti sarà sufficiente scegliere dal catalogo online i progetti che si intende proporre alla clas-

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA**JELLA LEPMAN: UN PONTE DI LIBRI**

Breve descrizione: La mostra ripercorre la vita e l'opera di Jella Lepman (1891-1970) giornalista, scrittrice e promotrice culturale tedesca, fondatrice della Internationale Jugendbibliothek di Monaco di Baviera, la più importante biblioteca internazionale per ragazzi, e di IBBY (International Board on Books for Young People), l'organizzazione che promuove la lettura e la letteratura per l'infanzia nel mondo questa esperienza attraverso pannelli illustrativi, fotografie d'archivio e una selezione di libri che fecero parte dell'esposizione originale. Lepman, al termine della Seconda guerra mondiale, incaricata di occuparsi dei bisogni culturali ed educativi delle donne e dei bambini nella Germania occupata, sviluppò un'idea innovativa: considerare il libro come un vero e proprio "cibo per la mente", capace di favorire la crescita, il dialogo e la comprensione reciproca tra i popoli. Da questa intuizione nacque nel 1946 la Prima Mostra Internazionale di Libri per Ragazzi, che raccolse volumi provenienti da venti Paesi diversi. L'iniziativa rappresentò un importante segnale di rinascita culturale e di apertura internazionale in un'Europa ancora segnata dalla guerra. La mostra comprende pannelli illustrati di

grandi illustratrici e illustratori che rappresentano momenti salienti della vita e dell'attività di Lepman, corredati da una selezione bibliografica esemplificativa dei libri che formavano l'esposizione da lei organizzata

Obiettivi: L'obiettivo è far conoscere la figura di Jella Lepman, il suo impegno civile e culturale, il ruolo delle biblioteche come luoghi di incontro e crescita, e l'importanza della letteratura per ragazzi come strumento di educazione alla pace.

Contenuti e organizzazione: La mostra inaugurerà sabato 20 marzo 2027 e sarà visitabile fino al 10 maggio. Sarà possibile prenotare una visita guidata.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: La visita avrà la durata di 1 ora circa

Risorse impiegate: Istituzione Biblioteca Classense

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini

email: junior@classense.ra.it

IN CERCA DI STORIE

Breve descrizione: Il progetto offre un approccio educativo innovativo che rientra a vario titolo nella didattica scolastica: l'autobiografia dal racconto orale alla scrittura, fino alla narrazione biografica e filmica, cooperative learning (oltre alla scuola, le famiglie, le imprese, le associazioni del territorio sono coinvolte). Intendiamo stimolare la raccolta delle storie di vita di persone che, attraversando la Storia, testimoniano il loro impegno quotidiano con esempi di tolleranza, di emancipazione, di partecipazione e cittadinanza attiva alla vita sociale. Gli attori del progetto sono i ragazzi e le ragazze della scuola secondaria di primo grado, che vengono preparati a raccogliere i vissuti delle persone. Le narrazioni autobiografiche e biografiche sono strumenti narrativi che consentono un approccio multidisciplinare, in quanto la storia narrata, consente la rappresentazione di contenuti e l'acquisizione di linguaggi specifici che appartengono al racconto storico, geografico o scientifico.

Obiettivi: Conoscere le realtà narrate di altre generazioni e culture può favorire un accrescimento di competenze relazionali e la consapevolezza di essere parte di una rete di relazioni più vasta e vuole stimolare la curiosità ed il desiderio di conoscere la realtà al di là dei modelli e degli stereotipi proposti dai mezzi di comunicazione. Le relazioni, che vengono sperimentate dai giovani cercatori di storie, danno loro una opportunità unica per uscire dall'isolamento virtuale, dai social e confrontarsi con persone con le più disparate ed interessanti condizioni esistenziali. Il progetto si conclude con una visione pubblica di un

film documentario nella scuola e in altre sedi associative del territorio scolastico. Il film documentario finale presenta una selezione delle interviste di resilienza fatte dagli studenti delle classi coinvolte.

Contenuti e organizzazione: La prima fase del progetto parte dalla scrittura autobiografica sui vissuti soggettivi, facendo emergere le risorse che già si trovano all'interno degli individui, aiutandoli ad avere fiducia in se stessi e a parlare con gli altri delle proprie esperienze significative. L'ascolto e la condivisione delle esperienze con quelle di altri come modalità di apprendimento stimola la comprensione e l'empatia. In questo percorso andiamo ad offrire strumenti come le soft skill utili alla crescita personale. Dalle condivisioni delle proprie esperienze gli studenti vengono preparati per andare ad intervistare fuori dall'orario scolastico delle persone disponibili. Le interviste avranno come argomento una esperienza di una conquista o di superamento di una difficoltà.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Dicembre 2026 – maggio 2027

Risorse impiegate: 2 esperte in formazione autobiografica e delle scritture relazionali di cura ed un video maker.

Gratuito

Soggetto proponente:

Asja Lacis APS

Referente / contatti:

Anita Guardigli

Viale della Lirica, 43 - Ravenna

Cell. 3475471796

email: asjalacis@libero.it

SCUOLA BOTTEGA

Breve descrizione: La Scuola Bottega cresce all'interno dell'Associazione Amici di Enzo nel 2014 come consapevolezza di un'emergenza educativa e di un cambiamento epocale che riguarda la realtà giovanile; in particolare quella degli ultimi anni della scuola secondaria di 1° grado e dei primi anni delle scuole secondarie di 2° grado. È un'opportunità di apprendimento, che si realizza in orario scolastico, anche se fuori dagli schemi scolastici, dove si offre ai ragazzi la possibilità di intraprendere un percorso cognitivo che prevede esperienze formative e lavorative presso "botteghe", 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 delle sedi dei soggetti coinvolti. 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 e l'isolamento sociale, per studenti che sono bloccati nel rapporto con la realtà.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Il numero dei destinatari 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 e volontari dell'Associazione Amici di Enzo ODV e della Cooperativa Sociale 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 - Ravenna

Cell. 3454511355

email: amicienzio@gmail.com

Note: L'Associazione Amici di Enzo nasce a Ravenna nel 2000, per iniziativa di alcune famiglie, accomunate dall'unico desiderio

di costruire un luogo educativo in cui i propri figli e i ragazzi, possano avere, all'interno di un rapporto e dentro le circostanze, un'ipotesi con cui affrontare la realtà tutta. Nel 2003, inaugura il Centro Educativo Polaris, come luogo educativo gratuito. Ha sempre offerto un'opportunità di aiuto allo

studio ai ragazzi delle scuole secondarie di 1° e 2° grado e dal 2012 offre anche una possibilità di aiuto ai bambini della scuola primaria, seguendo con particolare attenzione quelli che vivono una qualche difficoltà di apprendimento.

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

TEATRO DEL DRAGO

EDUCARE AI DIRITTI UMANI

Breve descrizione: Educare ai diritti umani è un percorso pedagogico proposto dal Teatro del Drago che vuole avvicinare i ragazzi al prezioso tema del rispetto dei diritti umani, fondamentale per la formazione e la crescita di ogni essere umano e che si inserisce perfettamente all'interno del programma di Educazione Civica. Le attività fanno tutte parte della formazione proposta dal Consiglio d'Europa: il sistema pedagogico utilizzato è quello non formale dell'Experiential Learning, che integra e adegua diverse tecniche utili al conseguimento degli obiettivi preposti: teatro di figura, teatro dell'oppresso, discussioni, simulazioni, giochi di ruolo, riflessioni etc. Abbiamo strutturato un percorso di base generale di educazione ai diritti umani che proponiamo ed adattiamo (in accordo con le insegnanti) alle classi che ne fanno richiesta in base alle specifiche necessità delle singole classi.

Obiettivi: Partendo dall'elaborazione del concetto fondamentale di dignità (alla base della dichiarazione universale dei diritti umani) gli obiettivi del progetto cambiano in relazione alle attività che sono selezionate ad hoc per la classe che ne fa richiesta: Collegare diritti e responsabilità alla vita quotidiana dei ragazzi - Sviluppare

capacità di cooperazione e partecipazione anche definendo un insieme condiviso di regole - Affrontare il tema del conflitto e della sua possibile gestione - Elaborare il concetto di "tutti uguali/tutti diversi" - Osservare ed analizzare i vari tipi di violenza esistenti nella nostra quotidianità - Stimolare un percorso di cittadinanza attiva riflettendo sul tema dell'indifferenza - Sviluppare consapevolezza sull'abuso di dispositivi digitali - Incrementare le capacità creative per difendersi dal bullismo e dal cyber bullismo. Un particolare accento si pone sulla pratica dell'empatia, ritenuta necessaria al conseguimento degli obiettivi sopracitati.

Contenuti e organizzazione: Gli incontri si svolgono in classe (talvolta in spazi più grandi in base alla necessità delle attività) in forma laboratoriale basandosi sulla pratica dell'experiential learning. Vengono proposte attività pratiche sulle quali i bambini e i ragazzi sono poi invitati a riflettere mettendosi in gioco in prima persona ed elaborando insieme concetti legati agli argomenti trattati. I temi trattati nel progetto sono: diritti umani in generale, pace e sicurezza umana, discriminazione e intolleranza, bullismo e cyberbullismo, uso e abuso di dispositivi digitali, povertà ed esclusione sociale, cittadinanza attiva, pratica dell'empatia, dell'ascolto e del dialogo

non violento. È possibile sviluppare un percorso dedicato specificamente alla parità di genere.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di primo grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da 2 a 4 incontri da 2 h (in accordo col docente che ne fa richiesta)

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Gratuito

Referente / contatti:

Elena Casadei

Via Venezia 26, RA

Cell. 3394537022

email: educareaidirittiumani@gmail.com

email: compagnia@teatrodeldrago.it

LA STRABOMBA - EDUCARE ALLA PACE SULLE ORME DI MARIO LODI

Breve descrizione: Mario Lodi, grande pedagogo e scrittore per l'infanzia, ha sempre messo al centro del suo lavoro e della sua ricerca artistica i Diritti dei Bambini all'educazione e alla cultura di pace, oggi temi più fondamentali che mai. Teatro del Drago ha deciso di partire proprio dalla metodologia e dal modo di narrare di Lodi proponendo una versione del racconto La Strabomba, contenuto nella raccolta Favole di pace: un progetto/spettacolo interattivo, pensato appositamente per essere realizzato negli spazi scolastici, sui temi della pace e della tolleranza. Attraverso il potere immaginifico e inclusivo del teatro di figura viene messa in scena la storia che racconta il desiderio di potere del Sig. Palanca e la scelta coraggiosa dell'Aviatore, che sceglie di rinnegare la guerra. I bambini e le bambine sono chiamati a essere protagonisti attivi, ad agire, disegnare e riflettere insieme.

Obiettivi: Obiettivo è stimolare lo sviluppo di capacità relazionali, sociali e cognitive maturando una sensibilità ai temi legati

alla pace e alla cooperazione, attraverso il linguaggio inclusivo del teatro di figura, capace di comunicare emozioni attraverso il linguaggio universale dell'arte.

Contenuti e organizzazione: L'incontro prevede la teatralizzazione dello spazio scolastico attraverso un leggero allestimento scenico attuabile in classe, in palestra o in cortile. I bambini saranno coinvolti in prima persona nella rappresentazione, con momenti di condivisione e attività pratiche, secondo la metodologia della peer education.

Destinatari: Scuole Infanzia, Primarie Secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: 5 euro a bambino

Referente / contatti:

Sarah Bonomi

Via Venezia, 26 - Ravenna

Cell. 3926664211

email: compagnia@teatrodeldrago.it

Note: Teatro del Drago è la compagnia di una delle più antiche Famiglie d'Arte di spettacolo attiva nel settore dei burattini e delle marionette dalla prima metà del XIX secolo: la Famiglia Monticelli. Il programma artistico va dalla produzione di spettacoli, alla direzione del Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure Arrivano dal Mare!, alla conservazione del patrimonio della Collezione Monticelli attraverso la gestione del Museo la Casa delle Marionette, alla direzione del Teatro Comunale di Gambettola e delle stagioni teatrali Le arti della Marionetta a Ravenna, Burattini & Figure in Romagna, oltre all'organizzazione di varie attività di formazione e promozione culturale per bambini e ragazzi. La compagnia è riconosciuta e sovvenzionata dal Ministero della Cultura e dalla Regione Emilia-Romagna per la produzione e promozione del Teatro di Figura.



EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ

CITTADINANZA E LEGALITÀ: RAVENNA CONTRO LE MAFIE

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, con particolare 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 a ragazze/i gli strumenti necessari a conoscere 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, così come i comportamenti violenti e prepotenti - che riprendono l'atteggiamento mafioso - che possono incontrare a scuola o nei diversi contesti aggregativi frequentati. - Fornire a studenti ed insegnanti gli strumenti necessari a gettare le basi per una futura e più stretta collabo-

razione fra il mondo istituzionale, quello associativo e quello scolastico dei territori target del progetto

Contenuti e organizzazione: Dopo una Call pubblica che definirà un soggetto partner della coprogettazione con l'Amministrazione, a ottobre 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 3°

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 Inclusione Educativa e Qualificazione Pedagogica, esperti e consulenti

Gratuito

Soggetto proponente:

Comune di Ravenna Assessorato Scuola e Infanzia e Assessorato alla Legalità

Referente / contatti:

Maria Grazia Bartolini

Via M. D'Azeglio, 2

Tel. 0544 482889

email: mbartolini@comune.ra.it

BILL - BIBLIOTECA DELLA LEGALITÀ

Breve descrizione: È attiva a Ravenna la Rete Bill - Biblioteca della legalità che intende diffondere la cultura della legalità attraverso la promozione della lettura. Agli istituti 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. Quest'anno sono disponibili i libri della bibliografia BILL più recente dedicata al tema della migrazione intitolata "Ho camminato tanto, ho camminato: storie migranti nei libri per bambini e ragazzi". I libri proposti vogliono narrare responsabilità, diritto, giustizia e dignità per scatenare pensieri sull'incontro, la convivenza e il movimento che da sempre caratterizzano la comunità umana.

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

insegnanti sono invitate a illustrare come i libri sono stati utilizzati e qual è stato il lavoro svolto.

Contenuti e organizzazione: Le classi che ne faranno richiesta potranno ricevere una valigia di libri scelti tra le diverse bibliografie del progetto (generale, Arboreti di carta e Storie migranti) e tenerli per tutto l'anno scolastico.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe III primaria

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Le richieste delle valigie dei libri BILL potranno essere effettuate dal 15 ottobre 2026 e i libri rimarranno in prestito fino alla fine dell'anno scolastico.

Risorse impiegate: A cura di Francesca Ferruzzi

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

Referente / contatti:

a cura di Francesca Ferruzzi

email: junior@classense.ra.it

LIBERA TERRA

Breve descrizione: Il progetto affronta i temi dell'alimentazione sana, della corretta nutrizione, della sostenibilità e della responsabilità sociale attraverso la proposta di un menu realizzato con prodotti biologici provenienti dalle cooperative sociali di Libera Terra. Nella Giornata della Memoria e dell'impegno in ricordo delle vittime innocenti delle mafie (21 marzo) a bambini/e e ai ragazzi/e verrà proposto per tre giornate consecutive un primo piatto utilizzando la pasta di semola biologica prodotta dalle Cooperative sociali che aderiscono a Libera Terra, che coltivano le terre confiscate ai boss della mafia. In alcune giornate di febbraio e marzo, verranno distribuite le arance di Libera Terra. Attraverso tali iniziative le scuole possono affrontare il tema che unisce cibo, territorio e legalità, promuovendo la conoscenza di filiere etiche e del valore sociale delle scelte alimentari.

Obiettivi: Il progetto si propone di sensibilizzare bambini e insegnanti sui temi della legalità, della cittadinanza responsabile e del consumo consapevole attraverso un'esperienza concreta legata al cibo. Attraverso la somministrazione di arance e di pasta di semola biologica, entrambe

prodotte nelle terre confiscate alla mafia, l'iniziativa mira a favorire la comprensione dei corretti comportamenti sociali, stimolare la riflessione sul valore della giustizia e della responsabilità collettiva e promuovere scelte alimentari attente all'ambiente e alla comunità.

Contenuti e organizzazione: Proposta di menu scolastici speciali, che prevedono la somministrazione di arance e di pasta di semola bio di Libera Terra.

Destinatari: Scuole primarie Insegnanti ed alunni/e di scuola primaria statale. Il progetto è dedicato alle scuole primarie, gestite da CAMST Group quale gestore del servizio di ristorazione scolastica

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Mese di marzo

Costo: L'iniziativa rientra nella tariffazione del servizio di ristorazione scolastica, senza ulteriore aggravio di spesa.

Soggetto proponente:

U.O Diritto allo Studio in collaborazione con Camst Group

Referente / contatti:

Claudia Buscherini

Tel. 0544/482046

email: claudiabuscherini@comune.ra.it



EDUCAZIONE ALLA MOBILITÀ SICURA

POLIZIA LOCALE ESTER: EDUCAZIONE STRADALE SUL TERRITORIO

SCUOLA DELL'INFANZIA

1. "IL VIGILE" E "LA REGOLA"

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

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

Contenuti e organizzazione: l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi - forme/colore (cerchi di plastica o piatti rossi, verdi, gialli) - fischietto, guanti bianchi, berretto - grucce o plastica, frisbee.

Insegnanti coinvolti: Si

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

Risorse impiegate:

Operatori della Polizia Locale

Gratuito

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

2. L'ATTENZIONE SULLA STRADA

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: Si

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

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

Breve descrizione: promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come pedone sulla strada con e senza marciapiede. 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

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

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 8 cm 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

Breve descrizione: potenziamento delle competenze acquisite durante la scuola primaria nella figura del pedone e del ciclista.

Obiettivi: promuovere nello studente com-

portamenti 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

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

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



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

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.

Soggetto proponente:

Polizia Locale di Ravenna

Referente / contatti:

Eralda Baravelli

Via Rocca Brancaleone, 1

Tel. 0544 482966

Email: ebaravelli@comune.ra.it

FIAB RAVENNA

LA BICI PER IL CODICE DELLA STRADA: "IMPARO LE REGOLE"

Breve descrizione: Il Codice della Strada dal punto di vista del ciclista. Approccio ludico alla conoscenza delle norme che regolano la circolazione, i segnali stradali e il rapporto con gli altri utenti della strada.

Obiettivi: Fare proprie le regole della strada e rispettarle, perché ciò significa avere a cuore la propria incolumità e quella degli altri.

Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. Il testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli)

Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna

Costo: EURO 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

lita o una discesa, bilanciamento ottimale dei pesi, la postura in sella e la gestualità.

Obiettivi: Maggiore indipendenza nella manutenzione ordinaria della bicicletta (gonfiaggio pneumatici, pulizia). Come comportarsi in caso di foratura; la pressione degli pneumatici; riconoscere i componenti usurati. Aumentare la conoscenza del cambio e la corretta posizione di guida per un uso più sicuro della bicicletta in ogni condizione.

Contenuti e organizzazione: Il progetto preve la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. Il testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli)

Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna

Costo: EURO 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

VADO IN BICI SICURA/O PERCHÉ LA CONOSCO

Breve descrizione: Piccole riparazioni e tecniche di guida. Nozioni sulla manutenzione ordinaria della bicicletta e alcuni suggerimenti su come affrontare una sa-

ACCOMPAGNAMOLI IN BICIBUS

Breve descrizione: Promuovere l'uso della bicicletta per recarsi a scuola, favorire un corretto stile di vita e accrescere l'autonomia.

Obiettivi: Diffondere una Buona Abitudine promuovendo la mobilità sostenibile. Più

biciclette significa: meno traffico e meno inquinamento; più benefici per corpo e mente.

Contenuti e organizzazione: il progetto prevede due incontri da 1 ora con genitori o volontari, fuori dagli orari scolastici. Individuare percorsi scolastici; l'attrezzatura per il Bicibus; come si guida un gruppo; il mobility manager. Al termine degli incontri è prevista una prova pratica in itinere. Il prosieguo delle attività resta a carico dei genitori o volontari.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Due incontri da 1 ora fuori dagli orari scolastici e prova pratica in itinere.

Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna

Costo: EURO 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

TUTTI A SCUOLA IN BICI

Breve descrizione: - Il Codice della Strada dal punto di vista del ciclista: approccio ludico alla conoscenza delle norme che regolano la circolazione; i segnali stradali e il rapporto con gli altri utenti della strada. - Piccole riparazioni e tecniche di guida: nozioni sulla manutenzione ordinaria della bicicletta e alcuni suggerimenti su come affrontare una salita o una discesa; bilanciamento ottimale dei pesi; la postura in sella e la gestualità. - Uscita di gruppo in viabilità ordinaria

Obiettivi: Preparare i ragazzi a una Buona Abitudine: la mobilità sostenibile. Approc-

cio ludico al codice della strada; piccola manutenzione della bicicletta; tecniche di guida; il contatto visivo; le dinamiche di gruppo. Fare proprie le regole della strada e rispettarle, mettendo in pratica quanto appreso con un'uscita di gruppo nella viabilità ordinaria.

Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. Il testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli) e una uscita in orario scolastico.

Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna e, per l'uscita in orario scolastico, di due docenti per classe.

Costo: EURO 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

Soggetto proponente:

F.I.A.B. Ravenna APS Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta, da oltre trent'anni attiva sul territorio per promuovere la mobilità sostenibile e il rispetto per l'ambiente.

Referente / contatti:

Edoardo Giangiulio
c/o CittAttiva - Via Carducci, 14 - Ravenna
Cell. 3336927643
email: edo.giangiulio@libero.it



ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

CHI SALVA UNA VITA, SALVA IL MONDO INTERO

Suole primarie

Breve descrizione: Si parte dalla narrazione di una storia, "L'immigrazione spiegata ai bambini, Il viaggio di Amal", i protagonisti sono quattro animali provenienti da paesi diversi, fuggiti per cause diverse e che accompagnano i loro padroni. Si accompagna la narrazione con proiezione di immagini tratte dal libro. Si affronta il fenomeno dell'immigrazione proponendo laboratori che permettano ai bambini/e di mettersi nei panni di altri bambini/e coetanei che vivono quest'esperienza. Si vuole allargare la visione sull'immigrazione portando gli alunni a considerare che il tragitto dei migranti è ben più lungo di una traversata; che comincia ben prima e prosegue faticosamente dopo.

Obiettivi: L'obiettivo primario del progetto è di creare nei bambini/e una mentalità dell'accoglienza e sensibilizzare su temi sociali, in riferimento anche all'Agenda 2030: punto 1 povertà zero - punto 2 fame zero - punto 3 salute e benessere - punto 8 lavoro dignitoso e crescita economica - punto 10 ridurre le disuguaglianze - punto 17 pace e giustizia. Messaggi da trasmettere: la questione migratoria ha diverse cause; - chi è costretto a migrare ha gli stessi nostri sogni e desideri; - il desiderio di una vita migliore supera la consapevolezza dei rischi e degli ostacoli che si incontreranno durante il viaggio.

Contenuti e organizzazione: Lettura animata del testo "L'immigrazione spiegata ai bambini, Il viaggio di Amal" (20 minuti circa) - Discussioni e impressioni sul testo riprendendo il concetto di viaggio e di arrivo in un nuovo contesto, facendo emergere alcune parole chiave utilizzate. Vengono riprese alcune definizioni tipo: rifugiato, scafista, organizzazione umanitaria, cause che spingono a partire (20 minuti circa)

- Laboratorio: Pronti per la partenza: ci si imbarca. Viene consegnata la sagoma di un salvagente da colorare e gli alunni sono stimolati a scrivere un messaggio o un'emozione provata. Costituiamo l'"equipaggio" della classe. Viene ricostruito l'equipaggio da incollare sul cartellone predisposto con l'immagine della nave di soccorso e la barca dei migranti.

Destinatari: Scuole primarie, classi IV e V

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore. Iscrizioni mail a casadelleculture@comune.ravenna.it indicando nell'oggetto: Laboratorio ResQ - Primaria

Risorse impiegate: Volontari di ResQ - people saving people

Gratuito

Soggetto proponente:

U.O. Politiche per l'immigrazione del Comune di Ravenna in collaborazione con ResQ - People Saving People

CHI SALVA UNA VITA SALVA IL MONDO INTERO

Suole secondarie 1° grado

Breve descrizione: L'attività si propone di avvicinare i partecipanti alla questione migratoria tramite l'immedesimazione in storie di persone migranti. Prodotto finale dell'attività laboratoriale: la narrazione, di classe, dell'esperienza del viaggio di un migrante.

Obiettivi: Creare nei ragazzi/e una mentalità di accoglienza e sensibilizzare su temi sociali - Fornire un'informazione corretta, sgombra da pregiudizi e sterili polemiche, che spieghi realmente ciò che accade in mare e quali sono i motivi per cui le persone rischiano così tanto per arrivare in Europa.

Contenuti e organizzazione: La classe è divisa in 5 gruppi: ad ogni gruppo vengono consegnate alcune "schede guida" per la scrittura del proprio capitolo. Queste schede descrivono la condizione del personaggio in un tratto specifico del viaggio. Il gruppo è invitato ad immedesimarsi (esempio: la propria età, la condizione familiare e lavorativa e le cause che determinano l'inizio del viaggio, dove sedersi sul barcone). Ciascuno è invitato ad immaginare ulteriori dettagli della propria condizione e situazione che deve immaginare. (30 minuti) Le schede guida di ogni capitolo contengono: domande consigliate per la riflessione dell'argomento - diario di viaggio: racconti inerenti alla fase del viaggio - gruppo 1 e 2: mappa di rotte dell'Africa centrale e settentrionale, cartina delle zone SAR - scheda conclusiva per trascrivere il capitolo. Al termine, la proiezione del video della testimonianza di "Abraham Tesfai", un ragazzo che si è messo in viaggio e ora è integrato nella società.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore. Iscrizioni mail a casadelleculture@comune.ravenna.it indicando nell'oggetto: Laboratorio ResQ Medie

Risorse impiegate: Volontari ResQ - people saving people

Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture e Volontari ResQ - People Saving People

Referente / contatti:

Giovanna Santandrea

P.zza Medaglie d'Oro, 4

email: casadelleculture@comune.ra.it

Note: I Volontari ResQ - people saving people saranno disponibili per i laboratori nei mesi di febbraio e marzo. Seguirà comunicazione attraverso le referenti funzione strumentale interculturale.

NEL MARE CI SONO I COCCODRILLI

Breve descrizione: Laboratorio di sensibilizzazione e avvicinamento sui temi delle migrazioni, dei diritti delle persone straniere, della diversità culturale, dell'accoglienza, dell'anti-razzismo.

Obiettivi: Accompagnare la classe a una maggiore consapevolezza sui pregiudizi e gli stereotipi riguardanti le persone migranti, per fronteggiare il razzismo.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prevede attività ludiche e interattive, testimonianze dal vivo di persone migranti, proiezione di video e fotografie.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, classi terze

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il laboratorio della durata di 2 ore prevede attività ludiche e interattive, testimonianze dal vivo di persone migranti, proiezione di video e fotografie.

Risorse impiegate: LIM, volantini, libri, pennarelli, post-it

Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture del Comune di Ravenna e Refugees Welcome Italia - GT di Ravenna

Referente / contatti:

Silvia Manzani

Cell. 338-3692823

email: silvia.manzani@refugees-welcome.it

tenendo in copia

casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: La disponibilità per l'anno scolastico 2026-27 è per cinque classi.

IO E LE MIE LINGUE

Breve descrizione: Attività laboratoriale che offre ai bambini la possibilità di riflettere sul valore che attribuiscono al loro patrimonio linguistico

Obiettivi: Permettere ai bambini di concentrarsi sulle lingue che hanno parlato, ascoltato, letto e vissuto per provare a collocarle all'interno delle loro vite e caricarle di senso e importanza

Contenuti e organizzazione: Verranno fornite ai bambini diverse sagome di corpi umani fra cui potranno scegliere. Una volta individuata quella che sentono più simile a loro verranno invitati a ritagliarla. A questo punto ogni bambino dovrà pensare alle lingue della propria vita, attribuire loro un colore e successivamente assegnargli una zona del proprio corpo. Alla fine le sagome risulteranno colorate in maniera diversa e ognuno verrà invitato a raccontare con quale parte del corpo sente una determinata lingua, perché e quale colore ha deciso di assegnarle. In conclusione le sagome verranno incollate su un cartellone che rimarrà alla classe.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: No

Tempistica e durata: 1 ora

Gratuito

ASCOLTAMI

Breve descrizione: Attività laboratoriale che offre agli studenti l'opportunità di conoscere il valore della storia orale cimentandosi nell'uso dell'intervista come fonte.

Obiettivi: Avvicinare gli studenti alla storia orale partendo dalla storia delle proprie famiglie - Incentivare l'ascolto come pratica di apprendimento - Imparare come strutturare un'intervista e quale postura tenere durante il suo svolgimento - Riascoltare e riascoltarsi per cogliere il significato del racconto - Ragionare sul valore della verità: cosa è vero? Perché?

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si svilupperà in due incontri da due ore. Durante il primo incontro agli studenti verrà spiegato cos'è la storia orale e qual è il suo metodo. Verranno poi invitati ad inter-

vistarsi a coppie chiedendosi vicendevolmente di raccontare un'occasione in cui si sono persi e di registrarsi attraverso l'ausilio dei loro smartphone. Successivamente, a coppie, gli studenti dovranno intervistare un membro della famiglia dei loro compagni. L'intervista dovrà essere incentrata su un episodio specifico della vita dei testimoni, scelto dagli intervistatori. L'intervista dovrà essere registrata e, se necessario, potrà essere svolta con l'ausilio di una mediatrice. Il secondo incontro sarà di restituzione alla classe. Ogni gruppo di lavoro dovrà parlare della sua esperienza e dell'intervista raccolta, facendo ascoltare ai compagni degli estratti scelti precedentemente

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 4 ore divise in due incontri

Gratuito

CARTOLINE DAL MIO PRESENTE

Breve descrizione: Attività laboratoriale che offre la possibilità di esplorare, attraverso il ritratto, la propria identità

Obiettivi: Far sperimentare il ritratto come forma di racconto personale e autorappresentazione - Mettere in relazione identità personale e familiare

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si sviluppa in due incontri. Il primo sarà conoscitivo: gli studenti verranno invitati a riflettere sulla propria identità e sulla propria storia personale scegliendo 5 parole che li rappresentino. Successivamente verrà fornita una macchina fotografica e a gruppi verranno invitati a prendere confidenza con l'obiettivo, provando a trasporre le parole scritte in precedenza in immagine, assumendo particolari posture o espressioni. Durante il secondo incontro ognuno dovrà portare con sé uno o più oggetti che parlino della propria identità e della loro storia

familiare (vestiti, giochi, cibo, maschere, oggetti creati appositamente per l'attività) e con questi farsi ritrarre da una fotografa professionista in un luogo scelto per l'occasione dalla classe, esterno alla scuola. Le foto verranno poi sviluppate in formato analogico e consegnate alle partecipanti.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 3 ore divise in due incontri (1 ora, 2 ore)

Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture e Cooperativa sociale CIDAS

Referente / contatti:

Zoe Battagliarin

Cell. 3442173987

email: zoe.battagliarin@cidas.coop

tenendo in copia

casadelleculture@comune.ravenna.it

ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

MI PRESENTO... MI CHIAMO GIADA

Breve descrizione: Il progetto consiste nel testimoniare, attraverso l'esperienza di Giada e la sua famiglia, ciò che vuol significare vivere la propria quotidianità con la disabilità. Gli incontri sono diretti a voler sensibilizzare i bambini ed i ragazzi nell'età scolare al fine di superare le paure e i limiti legati al mondo della disabilità. È 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/in-

clusione 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 Odv

Associazione di volontariato

Referente / contatti:

Carmela Zingale

Via della Lirica, 43

Cell. 349 055 0682

email: ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com

"METTITI NEI MIEI PANNI: OLTRE LE BARRIERE"

Percorso verticale di empatia attiva, accessibilità e consapevolezza sulla neurodiversità

Breve descrizione: Il progetto nasce dal bisogno di trasformare l'inclusione in un'esperienza vissuta in prima persona. Attraverso la metodologia dell'empatia attiva e del Learning by doing, gli alunni comprendono che la disabilità non è un limite intrinseco della persona, ma il risultato dell'interazione tra l'individuo e un ambiente (fisico, comunicativo e sociale) ricco di barriere. Eliminando la barriera, si restituisce il diritto all'autodeterminazione.

Obiettivi: Espressione culturale: Riconoscere il valore della neurodiversità e della diversità umana come risorsa e non come limite - Imparare a imparare e Problem Solving: Analizzare criticamente gli spazi fisici e i linguaggi quotidiani per co-progettare soluzioni di accessibilità universale (Universal Design for Learning). Competenze sociali e civiche: Sviluppare l'empatia, la capacità di lettura dei bisogni altrui, il superamento del pregiudizio e la cooperazione inclusiva

Contenuti e organizzazione: Il progetto è modulare. Ogni ordine di scuola affronta la tematica con l'approccio psicopedagogico più idoneo alla propria fascia d'età: - **Scuola dell'Infanzia e Primaria (Classi I-III)** - Focus: La scoperta della diversità come ricchezza e la collaborazione - Attività Pratica ("Il Gioco dei Sensi"): Ostacolo visivo: A coppie, un bambino viene bendato e l'altro lo guida solo con la voce per raccogliere oggetti o completare un percorso sicuro - Ostacolo motorio: Disegnare un cartellone di classe usando solo la mano non

dominante o tenendo un pennarello tra i denti - Rielaborazione: Lettura di una favola illustrata (es. Il pentolino di Antonino) e circle time sul concetto di "aiutarsi senza sostituirsi" - **Scuola Primaria (Classi IV-V) e Secondaria di Primo Grado** - Focus: Consapevolezza dello spazio, delle barriere architettoniche e della comunicazione sensoriale - Attività Pratica ("Safari delle Barriere" e "Silenzi Eloquenti"): - Ostacolo motorio: Utilizzare una sedia a rotelle o camminare con le gambe legate per provare a svolgere azioni quotidiane (prendere un libro in alto, usare i servizi, superare un gradino) - Ostacolo sensoriale/comunicativo: Svolgere un gioco di squadra indossando cuffie antirumore, inventando codici gestuali per comunicare concetti complessi - Rielaborazione: Mappatura della scuola. I ragazzi ispezionano l'istituto e creano una mappa dei punti critici (rampe, porte pesanti, assenza di segnali tattili)

Tempistica e durata: Da un minimo di 2 ad un massimo di 4 ore per classe coinvolta.

Risorse impiegate: Risorse Interne: Docenti di classe, docenti di sostegno, Funzione Strumentale Inclusione. - Collaborazioni Esterne: Eventuale coinvolgimento a titolo gratuito di Associazioni ODV del territorio - Materiali facili da consumo: Bende, tappi per orecchie, cuffie antirumore industriali, guanti spessi, corde morbide, ecc.

Gratuito

Soggetto proponente:

Cooperativa Sociale Villaggio Globale

Referente / contatti:

Faccani Eleonora

via Venezia, 26 - Ravenna

Cell. 345 5977647

email: efaccani@villaggioglobale.ra.it

LITIGARE STANCA

Educare alla pace con gli strumenti dell'animazione ludica 2026/2027

Breve descrizione: Decadi fa, David McKee, noto autore delle 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, raccontando 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 - Coinvolgere la comunità scolastica educante nel suo insieme

Contenuti e organizzazione: Le esperienze degli anni passati ci hanno mostrato che è più fruttuoso se si approccia il tema del LITIGIO in modo indiretto, metaforicamente, parlando prima degli altri per poi arrivare a parlare di se stessi e di se stesse, ritrovan-

dosi nel piccolo, nel vicino, nel quotidiano delle relazioni con i/le compagni/e di banco. 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 dei burattini, 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° ciclo, massimo 4 classi

Insegnanti coinvolti: sì

Tempistica e durata: Dai 4 ai 6 incontri di laboratorio, di due ore ciascuno, a partire da novembre 2026 a cui fare seguire l'organizzazione di uno o due incontri con gli adulti della comunità educante.

Risorse impiegate: il progetto vede la collaborazione tra operatori e operatrici sia dell'associazione Lucertola Ludens che di Psicologia Urbana e Creativa (PUC).

Gratuito

Soggetto proponente:

Ass. Lucertola Ludens APS

Referente / contatti:

email: associazione@lucertolaludens.it

Note: Il laboratorio necessita di spazi liberi da ingombri, ad esempio facendo spazio al centro dell'aula, rimuovendo banchi e sedie. Essenziale un incontro preparatorio di programmazione con i docenti di riferimento. I laboratori potranno fornire materiale di documentazione anonimo che potrà risultare ottimo spunto per momenti di

incontro con docenti e genitori, elaborando assieme il tema del litigio educativo tra pari. Il progetto concorre alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna

che ha come capofila l'Ass. Psicologia Urbana e Creativa. Gli incontri con i genitori e docenti sono aperti a tutta la comunità educate scolastica.

ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

LUNGO LA VIA DELLA SETA: IL VIAGGIO DI UN MERCANTE CINESE

Breve descrizione: Le peculiarità della cultura cinese, di una civiltà millenaria che nel commercio lungo la via della seta vede l'opportunità di interagire con altri popoli, di mettere a confronto con altre culture tanti aspetti della sua tradizione, del suo pensiero, delle sue scoperte per millenni gelosamente custoditi. Argomento del percorso didattico delle classi Quarte e Quinte delle scuole primarie può essere modulato, confezionato e rivisto insieme alle insegnanti in base alla scelta dei contenuti principali della civiltà cinese ai quali si vuole dare più rilevanza. Trattasi di un progetto che trasversalmente può coinvolgere più discipline a seconda del focus che si vuol far prevalere. Le scoperte (la carta, la bussola o la seta), le caratteristiche linguistiche (pittogrammi, ideogrammi), il pensiero filosofico (Confucianesimo, usanze e tradizioni) l'architettura di templi e mausolei (L'Esercito di Terracotta, La città Proibita e la Grande Muraglia) sono alcuni esempi.

Obiettivi: Stimolare la curiosità di ragazze/i per una cultura altra...in particolare quella cinese. Cerchiamo di conoscere ed apprezzare insieme le diversità linguistiche e le tradizioni di questo popolo in modo da abbattere i pregiudizi e godere appieno

degli insegnamenti e della bellezza artistica, linguistica, culinaria e scientifica di questa civiltà.

Contenuti e organizzazione: Un mercante cinese, in abiti tradizionali, cammina lungo la via della Seta. Porta con sé i prodotti tipici della sua tradizione nella speranza di poterli scambiare con quelli di altri popoli che lo incuriosiscono ed affascinano. In particolare la seta diventa un dono molto apprezzato nelle corti al confine, tanto da condizionarne le relazioni e diventare un prodotto pacificatore nei rapporti diplomatici. Potendo usufruire di uno spazio ampio come una palestra o un cortile si potranno accorpate due classi. In questo modo si potrà proprio riprodurre il passaggio del mercante cinese con tutta la sua mercanzia lungo una via della seta segnata a terra che incontra nel suo tragitto altre culture (ragazze/i) con cui scambiare i propri prodotti. Le ragazze/i infatti saranno invitati a portare a scuola quel giorno un oggetto che li rappresenti come Paese di confine e che scambieranno a fronte di una vera e propria trattativa.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: l'organizzatrice Paola Bianchi

Costo: da concordare

SIAMO CITTADINI DEL MONDO: CONOSCIAMO LA CULTURA E LE TRADIZIONI DELLA CINA.

Breve descrizione: Il laboratorio è rivolto ai bambini/e della scuola primaria. Attraverso l'ausilio di libri, fotografie e video oltre che di oggetti provenienti dalla Cina, verrà illustrata loro una delle tradizioni più conosciute della cultura cinese che ha risonanza anche fra noi: il Capodanno cinese. A questa prima parte introduttiva seguirà una parte laboratoriale che mira, attraverso un approccio più ludico a fissare gli argomenti trattati in precedenza. A conclusione dell'attività è prevista infatti la creazione di una maschera (a scelta tra Drago e Leone) della quale saranno illustrate caratteristiche e simbologie. Verranno utilizzate varie decorazioni oltre ai pennelli colorati come pon pon, stelle filanti ed adesivi. A discrezione degli insegnanti sarà possibile scegliere il laboratorio più consona alla classe, sono previste anche altre tipologie come lanterna oppure un addobbo tipico del Capodanno.

Obiettivi: Attraverso l'osservazione e l'ascolto di esperienze dirette, con un approccio deduttivo e sensoriale, l'obiettivo è quello di incuriosire ed avvicinare i bambini alla cultura cinese, più in generale ad apprezzare e conoscere una cultura diversa con il pregio che ne deriva. In maniera trasversale il laboratorio coinvolge varie ma-

terie didattiche dalla storia all'educazione civica, dalla lingua straniera alla storia delle religioni etc..

Contenuti e organizzazione: L'illustrazione di eventi reali, di rituali di festeggiamento tipicamente cinesi oltre che la visione diretta di oggetti e video immergeranno i bambini/e nelle tipiche tradizioni della Cina. Ne saranno ancor più coinvolti creando oggetti e simboli da indossare o appendere nelle proprie aule o camerette.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: sì

Tempistica e durata: 1,5 ore

Risorse impiegate: L'organizzatrice Paola Bianchi

Costo: da concordare

Soggetto proponente:

Dr.ssa Paola Bianchi

Referente / contatti:

Paola Bianchi

Cell. 3534562273

email: info@culturacineseravenna.it

Note: mi chiamo Paola Bianchi laureata a Cà Foscari in Lingue e Letterature Orientali. Porto le mie esperienze dirette agli occhi delle ragazze/i perché possano stimolare in loro la curiosità per una cultura affascinante, millenaria, ma al contempo moderna come quella cinese.

PEDAGOGIA ANIMALE

TUTTI DIVERSI E TUTTE SPECIE UNICHE

Breve descrizione: Il progetto accompagna i bambini alla scoperta della straordinaria varietà del mondo animale, utilizzando le differenze tra le specie come strumento educativo per parlare di unicità, inclusione, rispetto e valorizzazione delle caratteristiche individuali. Attraverso il metodo della Pedagogia Animale, gli animali diventano esempi concreti di come ogni essere vivente possieda qualità, abilità e modi di vivere differenti ma fondamentali per l'equilibrio del gruppo e dell'ambiente. Il laboratorio permette ai bambini di riflettere sul valore delle differenze, aiutandoli a comprendere che non esiste un solo modo giusto di essere, comunicare, imparare o relazionarsi. Le attività favoriscono così lo sviluppo di autostima, empatia e rispetto reciproco.

Obiettivi: Promuovere il valore della diversità come risorsa e non come limite, attraverso l'osservazione del mondo animale.

- Favorire lo sviluppo di empatia, rispetto e accettazione delle differenze individuali.
- Stimolare una riflessione positiva sulla propria unicità e sui talenti personali.
- Rafforzare la consapevolezza che ogni individuo possiede caratteristiche, capacità e modalità comunicative differenti, ma ugualmente preziose.
- Promuovere atteggiamenti di inclusione, cooperazione e valorizzazione del gruppo.

Contenuti e organizzazione: L'incontro sarà dedicato alla scoperta di specie animali differenti per caratteristiche, comportamenti, habitat e capacità, trasformando la biodiversità in una metafora educativa della diversità umana. Attraverso immagini, video e racconti i bambini verranno

coinvolti in esperienze che favoriscono apprendimento, riflessione ed espressione emotiva.

Destinatari: Scuola dell'infanzia e scuola primaria e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora con proiezioni slide e video

Risorse impiegate: 1 operatore educativo fornirà il materiale necessario allo svolgimento delle attività

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

TUTTI NEL BRANCO, NESSUNO ESCLUSO

Breve descrizione: Il progetto propone un percorso educativo finalizzato alla promozione dell'inclusione, della cooperazione e della prevenzione del bullismo all'interno del gruppo classe. Attraverso un approccio basato sull'osservazione delle dinamiche naturali del branco animale come modello educativo, i bambini vengono accompagnati a comprendere il valore di ogni individuo all'interno del gruppo, il ruolo della collaborazione e l'importanza dell'equilibrio relazionale.

Obiettivi: Promuovere una cultura dell'inclusione, del rispetto reciproco e dell'appartenenza al gruppo.

- Favorire la comprensione del valore della cooperazione come risorsa fondamentale per il benessere collettivo.
- Prevenire dinamiche di esclusione, prevaricazione e bullismo attraverso esperienze educative coinvolgen-

ti. - Rafforzare empatia, ascolto e capacità di mettersi nei panni dell'altro. - Stimolare la costruzione di relazioni positive e collaborative all'interno del gruppo classe.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio affronta i temi di inclusione, cooperazione, empatia, rispetto delle differenze e prevenzione delle dinamiche di esclusione e bullismo, utilizzando il mondo animale come strumento educativo e metafora di apprendimento. Attraverso esempi tratti dal comportamento di specie sociali come leoni, lupi, elefanti, suricati, delfini, pinguini, api e altre, i bambini scopriranno come in natura collaborazione, comunicazione, cura reciproca e sostegno del gruppo siano elementi fondamentali per la sopravvivenza e il benessere collettivo. I contenuti saranno sviluppati attraverso: storytelling e narrazione di curiosità etologiche, attività interattive e brainstorming guidati, momenti di riflessione sulle emozioni, sulle relazioni e sul ruolo di ciascuno nel gruppo. Il progetto è strutturato in modalità esperienziale e partecipativa, con linguaggio e attività calibrati in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuola dell'infanzia e scuola primaria e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora

Risorse impiegate: 1 operatore educativo

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

IMPARIAMO DAGLI ANIMALI

Breve descrizione: Un percorso educativo in più incontri che trasforma il mondo animale in una vera palestra di crescita emotiva e relazionale. Dalla comunicazione animale alla cooperazione del branco, dall'inclusione alla scoperta delle unicità individuali, ogni incontro guida i parteci-

panti in un viaggio tra natura e comportamento umano, per sviluppare empatia, consapevolezza, cittadinanza attiva e benessere di gruppo attraverso attività coinvolgenti e partecipative.

Obiettivi: Il progetto si propone di accompagnare bambini e ragazzi in un percorso di crescita personale e relazionale, utilizzando il mondo animale come strumento educativo per stimolare curiosità, consapevolezza e apprendimento attivo. Attraverso l'osservazione delle diverse specie e delle loro strategie di comunicazione, cooperazione e adattamento, i partecipanti saranno guidati a riflettere sul valore delle relazioni, sull'importanza del rispetto reciproco, dell'inclusione e della valorizzazione delle differenze individuali. Il percorso mira a rafforzare competenze emotive e sociali, favorendo empatia, ascolto, collaborazione, comunicazione efficace e senso di appartenenza al gruppo, offrendo al tempo stesso strumenti utili per promuovere benessere, cittadinanza attiva e prevenzione delle dinamiche di esclusione.

Contenuti e organizzazione: Un percorso educativo articolato in più incontri, pensato per accompagnare i bambini in un viaggio alla scoperta del mondo animale come strumento di apprendimento, crescita personale e sviluppo delle competenze relazionali ed emotive. Attraverso esempi tratti dal comportamento delle diverse specie, si esploreranno temi quali comunicazione, cooperazione, dinamiche di gruppo, inclusione, gestione delle emozioni, rispetto delle differenze, adattamento, talenti individuali e strategie relazionali, creando continui collegamenti tra il mondo animale e la quotidianità scolastica e sociale. Ogni incontro sarà dedicato a un focus specifico come il linguaggio e la comunicazione animale, il valore del branco e della collaborazione, l'importanza delle unicità individuali, l'empatia, la convivenza positiva e la scoperta delle diverse modalità con cui gli esseri viventi affrontano relazioni e sfide. La proposta è modulabile in base all'età

dei partecipanti e alle esigenze dell'istituto scolastico

Destinatari: Scuola dell'infanzia e scuola primaria e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 4 incontri da 1 ora (possibilità di personalizzazione di ogni incontro e possibilità di aggiungerne altri)

Risorse impiegate: 1 operatore

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

ANIMALI CHE COMUNICANO IN MILLE MODI

Breve descrizione: Un percorso educativo che, attraverso la scoperta delle straordinarie modalità comunicative del mondo animale, accompagna bambini e ragazzi a riflettere sul valore della comunicazione in tutte le sue forme. Dai versi ai gesti, dai segnali corporei alla cooperazione silenziosa, gli animali insegnano che esistono molti modi per esprimersi, comprendersi e creare relazione. Il progetto promuove inclusione, empatia e rispetto delle differenze, offrendo uno spunto concreto per valorizzare anche le diverse modalità comunicative presenti nel gruppo classe, con particolare attenzione ai bambini stranieri, ai partecipanti con disabilità o a chi incontra difficoltà nell'espressione verbale, favorendo ascolto, accoglienza e comunicazione positiva.

Obiettivi: Il progetto si propone di promuovere una cultura dell'inclusione e del rispetto delle diverse modalità comunicative, aiutando bambini e ragazzi a comprendere che comunicare non significa soltanto parlare, ma anche esprimersi attraverso gesti, sguardi, comportamenti, emozioni e linguaggi differenti. Attraverso l'osservazione del mondo animale, i bambini saranno guidati a sviluppare empatia,

ascolto attivo e maggiore consapevolezza relazionale, valorizzando le diversità presenti nel gruppo classe come risorsa e opportunità di crescita. Il percorso mira inoltre a favorire accoglienza, cooperazione e benessere relazionale, con particolare attenzione all'inclusione di bambini stranieri, di chi presenta difficoltà linguistiche, comunicative o relazionali, promuovendo una comunicazione più aperta, rispettosa e accessibile a tutti.

Contenuti e organizzazione: Attraverso esempi tratti dal comportamento di diverse specie, i bambini scopriranno come gli animali comunichino attraverso suoni, posture, movimenti, espressioni corporee, segnali visivi, contatto, cooperazione e comportamenti relazionali, comprendendo che esistono molti modi per esprimersi e creare connessione anche oltre il linguaggio verbale. Il percorso offrirà spunti per riflettere sul valore delle diverse modalità comunicative presenti all'interno del gruppo classe, promuovendo accoglienza e comprensione verso bambini con differenti background culturali, linguistici o con modalità comunicative non convenzionali, trasformando la diversità in una risorsa educativa. Le attività saranno sviluppate attraverso una metodologia attiva, partecipativa e laboratoriale, con storytelling educativo, curiosità dal mondo animale, giochi interattivi, attività espressive, esperienze cooperative e momenti di confronto guidato, con linguaggi e proposte calibrati in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuola dell'infanzia e scuola primaria e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora con proiezioni slide e video

Risorse impiegate: 1 operatore educativo

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

Note: Chiara Roncuzzi è educatrice, zoo-antropologa e progettista educativa specializzata nella creazione di percorsi didattici innovativi per bambini e ragazzi. Da anni lavora nel mondo educativo e nella relazione con gli animali, integrando Pedagogia Animale, teatro ed esperienze immersive per favorire apprendimento e consapevolezza emotiva. Ideatrice di progetti originali ad alto impatto educativo, sviluppa laboratori coinvolgenti che uniscono creatività, espressione corporea, emozioni e scoperta del mondo animale. Tutti i progetti proposti possono essere realizzati sia in classe sia con visita guidata o gita scolastica presso il Museo di Zoologia Aquae Mundi di Russi

(Ra), realtà attualmente in fase di riapertura con la gestione educativa e progettuale di Chiara Roncuzzi. Il museo offrirà percorsi dedicati alla scoperta del mondo animale trasformando la visita in un'esperienza coinvolgente, interdisciplinare e ad alto valore formativo.

Soggetto proponente:

Chiara Roncuzzi

Referente / contatti:

Chiara Roncuzzi

Via Filippo Corridoni, 12

Cell. 334 3112225

email: roncuzzi.chiara@gmail.com



PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE, PREVENZIONE, GESTIONE DEI CONFLITTI

RETE DELLE SCUOLE CHE PROMUOVONO SALUTE

Breve descrizione: Dall'anno scolastico 2022/23 è attiva in Emilia Romagna la rete delle Scuole che Promuovono Salute (SPS), obiettivo del Piano regionale della Prevenzione derivante da un Accordo Stato-Regioni, che richiede alle Scuole di inserire la promozione della salute in modo strutturale e verticale nei curricula scolastici. Le scuole aderenti sono invitate ad orientare il PTOF alla promozione della salute, avviare il percorso per declinare il proprio profilo di salute attraverso un approccio interdisciplinare al fine di individuare priorità di azioni specifiche per il miglioramento e prediligere attività con caratteristiche di "pratica raccomandata" inserite nel curriculum scolastico.

Obiettivi: Consolidare la cultura del lavoro in rete per la salute ed il benessere e promuovere il cambiamento orientando il proprio processo di miglioramento in un'ottica in cui la salute non rappresenta solo o prevalentemente un contenuto tematico, ma diventa parte integrante dell'attività quotidiana, articolata in quattro ambiti di intervento strategici: - sviluppare le competenze individuali - qualificare l'ambiente sociale - migliorare l'ambiente strutturale e organizzativo - rafforzare la collaborazione comunitaria

Contenuti e organizzazione: La rete SPS offre, anche in collaborazione con altri enti, numerosi progetti ed iniziative rivolte sia alle scuole che aderiscono alla rete che a quelle che ancora non ne fanno parte. I progetti variano sia dal punto di vista metodologico (laboratori interattivi, formazione per gli insegnanti) sia come temi affrontati (stili di vita salutari, benessere psicofisico, contrasto alle dipendenze, educazione all'affettività e sessualità, uso consapevole del digitale, ambiente, ecc). Le modalità di adesione e le diverse iniziative ed i progetti promossi dalla rete SPS della Romagna sono consultabili al sito: www.auslromagna.it/scuola

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Risorse impiegate: Ogni scuola aderente alla Rete avrà a disposizione come tutor un operatore dell'AUSL afferente al servizio di Igiene Pubblica.

Gratuito

Soggetto proponente:

AUSL Romagna

Referente / contatti:

Giulia Silvestrini, Silvia Serra

email: salutescuole.ra@auslromagna.it

CORPOGIOCHI A SCUOLA

Breve descrizione: CorpoGiochi a scuola è un progetto formativo che propone alla scuola dell'infanzia, primaria e secondaria laboratori esperienziali di educazione alla percezione, alla relazione e al movimento. I laboratori seguono le linee pedagogiche del metodo originale CorpoGiochi® che conduce bambine e bambini, ragazzi e ragazze in un percorso di confronto autentico con le proprie emozioni, mettendo al centro dell'esperienza il corpo come veicolo di apprendimento e di conoscenza e sviluppando le competenze relazionali dell'ascolto, dell'autovalutazione e dell'empatia. Inserendosi con intelligenza e creatività nel contesto regolato delle aule scolastiche, i laboratori propongono attività di espressione corporea e di autentica manifestazione di sé, prendendo consapevolezza delle proprie potenzialità, dei propri limiti e dei propri talenti in relazione con quelli delle altre e degli altri.

Obiettivi: In un contesto sociale e scolastico sempre più segnato da criticità legate a fenomeni di disagio, esclusione e discriminazione, servono nuovi strumenti al corpo docente per gestire e prevenire tali problematiche e migliorare il clima relazionale del gruppo-classe. I laboratori esperienziali di CorpoGiochi a scuola sono interventi che mirano a ripristinare e preservare un clima di benessere e serenità nelle dinamiche di relazione e che permettono la costruzione di un gruppo in cui sia possibile fare scelte diverse, più eque e più rispettose della pluralità. Nel lungo periodo gli obiettivi sono raggiunti grazie alla disponibilità delle e degli insegnanti a indagare i molteplici agganci disciplinari e interdisciplinari possibili e a mantenere e sviluppare i risultati prodotti durante le attività di laboratorio.

Contenuti e organizzazione: CorpoGiochi® è un'esperienza formativa che parte dalla necessità di rimettere al centro del percorso scolastico la corporeità come fondamento di ogni esperienza percettiva, emotiva, relazionale e cognitiva. Partendo dalla relazione, da quello che accade tra i corpi presenti e dalle potenzialità di ogni corpo di ascoltare e posizionarsi, in poche ore si sperimenta un concreto cambio di atmosfera. È un esempio pratico che è possibile creare una situazione dove i corpi e le parole hanno peso e ogni piccolo gesto di ogni persona è importante perché modifica il mondo circostante. I laboratori, attraverso modalità coinvolgenti e giocose, allenano quindi le persone a creare comunità e a fare squadra in un modo emozionante ed inedito, permettendo l'espressione autentica del sé e l'emersione dei talenti. Ogni laboratorio si sviluppa in 4/6 incontri, della durata di circa due ore ciascuno.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado. Può essere attivato senza impegno di continuità.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico

Risorse impiegate: Conduatrici/tori professionisti/i e in formazione

Gratuito

Soggetto proponente:

CorpoGiochi ASD

Referente / contatti:

Monica Francia

Via Luca Longhi 14

Cell. 338 8227634

email: info@corpogiochiasd.it

Note: Per le/gli insegnanti che realizzano il progetto con le loro classi vedi anche proposta formativa a pag. 341

ASCOLTO A SCUOLA... COSTRUIRE PONTI E NON MURI

Breve descrizione: L'attività mira ad affrontare il tema del rispetto reciproco e si fonda sull'educazione socio-affettiva, su una miglior conoscenza di sé per facilitare poi la comunicazione "rispettosa" nel gruppo/comunità. Gli incontri, guidati da educatori o psicologi, vogliono permettere ai ragazzi di condividere esperienze e riflettere sui propri comportamenti in funzione di una buona relazione con l'altro.

Obiettivi: Promuovere la consapevolezza sui temi della violenza e del rispetto reciproco tra i giovani; - favorire lo sviluppo di competenze sociali, empatia e capacità di risolvere i conflitti in modo positivo; - creare un ambiente comunitario e scolastico più sicuro e inclusivo; - migliorare le competenze sociali e comunicative; - ridurre i comportamenti violenti o discriminatori.

Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede un ciclo di due incontri di due ore a cadenza settimanale per ogni gruppo classe. L'attività si svolgerà attraverso esperienze laboratoriali e interattive (giochi di ruolo, storie e discussioni di gruppo) con al centro tematiche inerenti il rispetto, l'empatia e le conseguenze della violenza. La classe divisa in due gruppi, svolgerà attività pratiche per migliorare le capacità di ascolto, l'espressione dei propri sentimenti

e la gestione dei conflitti. Gli interventi laboratoriali di ascolto e confronto saranno guidati da educatori e/o psicologi. È previsto poi un incontro di restituzione rivolto ai genitori e uno rivolto alle insegnanti delle classi che parteciperanno al progetto.

Destinatari: Scuole primarie, rivolto alle classi quarta e quinta

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da realizzare da ottobre 2026 a maggio 2027

Risorse impiegate: Figure professionali psicologi e educatori

Gratuito

Soggetto proponente:

Centro per le Famiglie Comune di Ravenna Cervia Russi (servizio promosso e sostenuto dalla Regione Emilia Romagna rivolto prioritariamente a famiglie con figli di età compresa tra i 0/18 anni. Si propone come punto informativo, di prevenzione e sostegno alla genitorialità. Promuove forme di solidarietà e di aiuto reciproco. Opera in rete con soggetti istituzionali e non dell'ambito territoriale).

Referente / contatti:

Dott.ssa Claudia Mosciatti e Dott.ssa Monia Baldetti

Via Gradisca, 19 - Ravenna

Tel. 0544485830

email: informafamiglie@comune.ravenna.it

IL LUNGO VIAGGIO DELLA CRESCITA

Breve descrizione: un percorso educativo che prende ispirazione dalla straordinaria storia evolutiva della giraffa, simbolo di trasformazione, adattamento e crescita, per accompagnare bambini e ragazzi in una riflessione sui cambiamenti che ogni essere vivente affronta nel corso della vita. Attraverso il parallelismo tra l'evoluzione e l'adattamento della giraffa e il percorso di crescita umano, il laboratorio affronta in modo coinvolgente temi legati al cambiamento, alla scoperta di sé, alla costruzione dell'identità, alle emozioni e alle sfide che accompagnano infanzia e adolescenza, aiutando i partecipanti a vivere la crescita come un percorso naturale, unico e ricco di possibilità.

Obiettivi: il laboratorio si propone di accompagnare bambini e ragazzi in una riflessione positiva e consapevole sul tema della crescita e del cambiamento, aiutandoli a comprendere come trasformazione, adattamento ed evoluzione siano processi naturali che fanno parte della vita di ogni essere vivente.

Contenuti e organizzazione: attraverso il racconto della storia evolutiva della giraffa, delle sue trasformazioni fisiche e delle strategie sviluppate per adattarsi all'ambiente, saranno guidati a creare parallelismi con il percorso di crescita umano, affrontando in modo coinvolgente temi legati ai cambiamenti del corpo, delle emozioni, delle relazioni e delle sfide che accompagnano infanzia e adolescenza. Il laboratorio offrirà occasioni di confronto sul significato del cambiamento, sull'accettazione dei propri tempi di crescita, sulla scoperta delle proprie risorse personali e sulla capacità di affrontare nuove tappe della vita con maggiore consapevolezza e fiducia.

Destinatari: scuola dell'infanzia e scuola primaria e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora

Risorse impiegate: 1 operatore educativo

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

Soggetto proponente:

Chiara Roncuzzi

Referente / contatti:

Chiara Roncuzzi

Via Filippo Corridoni, 12

Cell. 334 3112225

Email: roncuzzi.chiara@gmail.com

Note: Chiara Roncuzzi è educatrice, zoantropologa e progettista educativa specializzata nella creazione di percorsi didattici innovativi per bambini e ragazzi. Da anni lavora nel mondo educativo e nella relazione con gli animali, integrando Pedagogia Animale, teatro ed esperienze immersive per favorire apprendimento e consapevolezza emotiva. Ideatrice di progetti originali ad alto impatto educativo, sviluppa laboratori coinvolgenti che uniscono creatività, espressione corporea, emozioni e scoperta del mondo animale. Tutti i progetti proposti possono essere realizzati sia in classe sia con visita guidata o gita scolastica presso il Museo di Zoologia Aquae Mundi di Russi (Ra), realtà attualmente in fase di riapertura con la gestione educativa e progettuale di Chiara Roncuzzi. Il museo offrirà percorsi dedicati alla scoperta del mondo animale trasformando la visita in un'esperienza coinvolgente, interdisciplinare e ad alto valore formativo.

UKEMI: CADO E MI RIALZO

Un progetto educativo attraverso la difesa personale per imparare a gestire le cadute, nello sport e nella vita

Breve descrizione: Il progetto porta nelle scuole primarie e secondarie di 1° grado la Difesa Personale per contrastare forme di bullismo e cyberbullismo, emergenza sociale sempre più evidente sul territorio. Attraverso la pratica della Difesa Personale, bambini e ragazzi sperimentano il valore della disciplina, del rispetto delle regole e della cooperazione. Le attività aiutano a gestire le emozioni, riconoscere un potenziale pericolo e prevenire ogni forma di violenza, fisica e verbale, attenuando l'escalation. Il progetto promuove, inoltre, l'inclusione, valorizzando le differenze e favorendo la partecipazione di tutti. La cultura della sicurezza personale e del prossimo diventa così motore di sviluppo sostenibile, contribuendo alla crescita di cittadini consapevoli, responsabili e solidali.

Obiettivi: Obiettivo generale del progetto è promuovere la Difesa Personale come strumento per l'educazione civica e lo sviluppo armonico di bambini e ragazzi. Gli obiettivi specifici includono la prevenzione del bullismo, attraverso la promozione del rispetto e dell'autocontrollo, il sostegno all'inclusione di ogni alunno, anche con fragilità, e la promozione della parità di genere. Le attività sono pensate per favorire il benessere psico-fisico dei partecipanti, gettando le basi per un contesto sociale sicuro in cui bambini e ragazzi possano esprimersi, muoversi e relazionarsi nel rispetto reciproco. Il progetto si inserisce nel quadro dell'Agenda 2030, contribuendo a

un'educazione di qualità, equa e inclusiva, in cui lo sport è leva di crescita personale e sociale.

Contenuti e organizzazione: Le lezioni integrano elementi tecnici base della Difesa Personale con momenti di riflessione e dialogo guidato. Ogni incontro affronta un tema legato all'educazione civica: rispetto delle regole, gestione dei conflitti, inclusione, non-violenza. Le attività motorie, pensate in forma ludica e cooperativa, sviluppano coordinazione, concentrazione e fiducia reciproca. Si propone lo svolgimento di un ciclo di 6-8 incontri con un impulso di 45 minuti ciascuno, condotti da istruttori qualificati e riconosciuti dalle Istituzioni, con competenze educative. Le lezioni, svolte in palestra o spazi idonei, si terranno in orario scolastico o integrato. A conclusione, è previsto un momento di restituzione con i docenti e le famiglie, per valorizzare il percorso vissuto dai partecipanti alle attività.

Destinatari: Scuole primarie e Secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Da concordare in base al numero di adesioni pervenute

Risorse impiegate: Insegnanti Tecnici e collaboratori dell'ASD Fight Club

Costo: 20 euro per partecipante per intero pacchetto

Soggetto proponente:

Associazione Sportiva Dilettantistica Fight Club di Ravenna

Referente / contatti:

Vito Durante - Direttore Tecnico e Presidente ASD Fight Club di Ravenna
via S. Cavina, 27/A - Ravenna
Cell. 3921715021
email: fightclubravenna@gmail.com



ADOLESCENTI, NEW MEDIA E GAMING

VERO O FALSO: LABORATORIO SULLE FAKE NEWS

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 fornire loro strumenti per iniziare a orientarsi in modo autonomo all'interno dell'informazione online.

Contenuti e organizzazione: La prima parte sarà dedicata a una riflessione teorica sul tema delle fake news, toccando anche aspetti legati all'intelligenza artificiale. La seconda parte avrà un taglio più laboratoriale: studenti e studentesse 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 predefinito di incontri (massimo 8 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

Risorse impiegate: Bibliotecarie e bibliotecari dell'Istituzione Biblioteca Classense

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Giulia Chiechio - Paola Rigon

Via Baccarini, 3

Tel. 0544 482124

email: informazioni@classense.ra.it

Note: Le prenotazioni si effettuano solo via email e si accettano fino al 15 ottobre 2026.

Per motivi logistici, l'incontro verrà tenuto solo in biblioteca presso la sezione Holden.

Al momento dell'iscrizione 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.

STEREO-SPOT

Breve descrizione: Attività laboratoriale che attraverso il collage offre la possibilità di decostruire gli stereotipi proposti dagli spot pubblicitari che affollano i mezzi di informazione

Obiettivi: Attivare una riflessione e un dibattito su cosa sono gli stereotipi, perché sono tanto diffusi e come si possono decostruire nel quotidiano

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si strutturerà in due parti: durante la prima verranno mostrati degli spot pubblicitari scelti da vari canali di informazione (social media, canali televisivi, riviste, quotidiani) e gli studenti verranno invitati a riflettere su che cosa sono gli stereotipi, perché vi si fa ricorso e quanto questi pervadano tutti gli ambiti della nostra società. Nella seconda parte verranno fornite alla classe riviste e giornali dai quali i ragazzi saranno invitati a ritagliare immagini e parole per compor-

re un nuovo spot che vada a decostruire gli stereotipi precedentemente analizzati. L'attività verrà svolta a piccoli gruppi. Alla fine ci sarà un momento di restituzione e i collage verranno incollati su uno spago così da formare uno standardo che la classe potrà decidere di esporre in aula.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture e Cooperativa sociale CIDAS

Referente / contatti:

Zoe Battagliarin

Cell. 3442173987

email: zoe.battagliarin@cidas.coop

tenendo in copia

casadelleculture@comune.ravenna.it



EDUCARE ALLE DIFFERENZE

LINEA ROSA

EDUCHIAMO CON UN FIORE

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 consono 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 e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 incontri da 1 ora e 30 minuti ciascuno, in classe

Risorse impiegate: Operatrici e volontarie di Linea Rosa ODV

Gratuito

Soggetto proponente:

Linea Rosa ODV

Referente / contatti:

Dr.ssa Elena Balsamini

Linea Rosa ODV

Tel. 0544 216316

email: elenab@linearosa.it



MEMORIA, STORIA, TERRITORIO, IDENTITÀ

ARCHIVIO DI STATO DI RAVENNA

SCRIVERE IL PATRIMONIO. UN VIAGGIO NEL TEMPO CON PENNINO E INCHIOSTRO

Breve descrizione: Agli studenti verranno mostrati e contestualizzati i supporti scrittori, gli strumenti di scrittura, i sigilli e gli stili di scrittura che si sono succeduti nei secoli.

Obiettivi: I giovani visitatori proveranno di persona cosa significa scrivere con carta inchiostro e pennino, guidati dagli esperti dell'archivio, e con l'aiuto di alcuni modelli. Infine, sarà a loro disposizione anche un semplice programma per disegnare facilmente un loro stemma da portare a casa come ricordo della giornata. Data la particolare natura dell'attività è necessario stabilire con un certo anticipo un contatto con l'Archivio di Stato in modo da poter organizzare al meglio gli aspetti pratici del laboratorio.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali, laboratorio pratico di scrittura

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

RAVENNA, LA CITTÀ E IL TERRITORIO

Breve descrizione: Nei secoli il territorio di Ravenna si è trasformato con i suoi fiumi, le sue paludi e i suoi porti, mentre in città sorgevano i luoghi del potere politico e am-

ministrativo, della produzione economica, dell'intrattenimento e degli essenziali servizi alla cittadinanza.

Obiettivi: Confrontandoci con i passati percorsi di fiumi e strade tratti dalle antiche mappe delle abbazie, e consultando anche le testimonianze dell'800' e del 900' su scuole, acquedotti, ospedali e teatri, disegneremo la storia di una città nel corso dei secoli. I docenti, previo accordo, possono richiedere degli approfondimenti specifici sui luoghi della città, o sull'evoluzione dell'idrografia del territorio ravennate.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

ESPOSTI ALLA PUBBLICA CARITÀ. I BAMBINI ABBANDONATI NELLA RUOTA, LA LORO VITA DALLE BALIE ALL'ETÀ ADULTA

Breve descrizione: Attraverso le carte del Brefotrofio degli Esposti verranno ricostruite le storie dei bambini abbandonati, scoprendo un aspetto poco noto della società dell'ottocento.

Obiettivi: I segni di riconoscimento lasciati fra le fasce sono conservati anch'essi nell'archivio, e costituiranno il punto di arrivo della ricerca degli studenti, che saranno invitati a ripercorrere le tappe principali della vita degli esposti, a partire dal giorno

in cui vennero abbandonati nella ruota.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

L'APPLICAZIONE DELLE LEGGI RAZZIALI NEL TERRITORIO DI RAVENNA A PARTIRE DAL 1938 NEI DOCUMENTI DELLA PREFETTURA

Breve descrizione: A partire dall'emanazione delle leggi razziali gli ebrei furono censiti, le loro proprietà confiscate e le loro libertà negate. La Prefettura, in quanto rappresentante del Governo, era l'ufficio incaricato di svolgere questi compiti e nelle sue carte ritroviamo le testimonianze di questo drammatico periodo storico. I documenti vengono presentati lungo due direttrici fondamentali: la politica del fascismo sulla razza e gli effetti delle leggi razziali sui cittadini.

Obiettivi: La prima parte è un inquadramento generale e una ricostruzione del contesto e dell'iter dei provvedimenti legislativi che portarono alla progressiva privazione dei diritti dei cittadini ebrei in Italia, la seconda ricostruisce le vicende di alcune famiglie di Ravenna e dei comuni limitrofi. Il percorso, attraverso suggerimenti per la lettura e l'analisi critica dei documenti, si pone come obiettivo didattico la capacità di riflettere sul periodo del regime fascista, analizzandone l'impatto che ha avuto nei diversi livelli della vita sociale, per mantenere un costante livello di attenzione verso il problema del razzismo. Su richiesta del

docente l'incontro si può incentrare sulla politica razziale della Repubblica Sociale Italiana, in particolare sull'arresto e sul sequestro totale dei beni di chi veniva considerato appartenente alla "razza" ebraica, accennando anche all'importante e complesso problema della restituzione delle proprietà ebraiche al termine della Seconda Guerra Mondiale.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, classi terze

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

VISITA GUIDATA ALL'ARCHIVIO

Breve descrizione: Questo primo incontro con il mondo degli archivi fa prendere contatto diretto con il materiale documentario e con la sua natura di fonte storica.

Obiettivi: Il percorso di visita guidata all'Archivio prevede una breve introduzione teorica sulla funzione degli archivi e un excursus attraverso i secoli, dall'Alto Medioevo all'Italia unita, con l'ausilio dei documenti originali. Il percorso può essere costruito insieme al docente per venire incontro ad esigenze didattiche specifiche.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

SCRIVERE PRIMA DEL DIGITALE. PERGAMENA, CARTA, INCHIOSTRO E ANTICHE SCRITTURE

Breve descrizione: Agli studenti verranno mostrati e contestualizzati i supporti scrittori, gli strumenti di scrittura, i sigilli e gli stili di scrittura che si sono succeduti nei secoli.

Obiettivi: Un percorso pensato per mostrare l'aspetto materiale delle fonti storiche tramite gli originali conservati presso il nostro Istituto dall'alto medio evo fino al secolo scorso, passando anche per la particolare "scrittura" delle classi sociali analfabete

Contenuti e organizzazione: Laboratorio didattico basato sulle fonti originali

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: In presenza presso l'Archivio di Stato di Ravenna, circa 1h e 30

Risorse impiegate: Personale dell'Archivio di Stato di Ravenna

Gratuito

Note: L'Archivio di Stato di Ravenna da più di un decennio si impegna a diffondere la conoscenza del suo patrimonio anche, e soprattutto, a chi non frequenta abitualmente gli archivi e che magari non ne conosce neppure l'esistenza. Abbiamo accolto decine di classi delle scuole medie inferiori e superiori, accompagnato tirocini e lauree di studenti universitari, e ci siamo resi struttura ospitante per il progetto "Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento". È col tramite della scuola e degli insegnanti che la nostra missione di valorizzazione dei beni culturali può trovare la sua autentica direzione, e costruire sempre più e sempre meglio un'offerta culturale dedicata al nostro territorio fruibile da tutti.

Soggetto proponente:

Archivio di Stato

Referente / contatti:

Fabio Lelli

piazza dell'Esarcato 1 - Ravenna

Cell. 3497335621

email: fabio.elli@cultura.gov.it

I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

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

Breve descrizione: Gli incontri all'interno delle classi o in modalità on line hanno l'obiettivo primario di far riflettere i ragazzi/e su percorsi ed eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio, di stimolare la riflessione fra memoria, storia e territorio e la formazione di una coscienza critica individuale e collettiva basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà. Il progetto punta a focalizzare la riflessione sulle condizioni di vita della popolazione, nonché sulla resistenza civile e popolare che ha caratterizzato il territorio ravennate nei drammatici mesi del passaggio del fronte e che successivamente diverrà la solida base della rete sociale impegnata nella ricostruzione. Si tratta di un tipo di resistenza di cui le donne sono state protagoniste decisive: dalle lotte nei luoghi di lavoro, alla solidarietà nei confronti di perseguitati e partigiani, alla fitta rete di staffette, fino alla scelta di prendere le armi e di unirsi ai combattenti

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

Contenuti e organizzazione: Il progetto si

struttura nel seguente percorso didattico: un incontro di due ore in classe per la presentazione e l'inquadramento storico delle vicende legate alla Liberazione di Ravenna e al contesto storico del periodo; ricostruzione degli eventi principali e salienti riguardanti la Liberazione di Ravenna con l'utilizzo e la comparazione di fonti storiche. Il numero delle classi partecipanti è soggetto a limitazioni.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Riservato alle classi terze

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Anno scolastico
2026/2027

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

Gratuito

Note: Progetto trasversale rivolto alle classi terze delle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale

27 GENNAIO - GIORNO DELLA MEMORIA

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. Il numero delle classi partecipanti è soggetto a limitazioni.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Riservato alle classi terze

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: A.S. 2026/2027

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

Gratuito

Note: Progetto trasversale rivolto alle classi terze delle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale

GENERARE RISPETTO. PERCORSO DI PREVENZIONE DELLA VIOLENZA CONTRO LE DONNE

Breve descrizione: Col termine violenza di genere si indicano tutte quelle forme di violenza, da quella psicologica e fisica a quella sessuale, dagli atti persecutori del cosiddetto

stalking allo stupro, fino al femminicidio, che vanno a coinvolgere un vasto numero di persone, discriminate in base al sesso. Poiché il genere che viene maggiormente colpito è quello femminile, spesso si parla, più in specifico, di violenza contro le donne. La violenza maschile contro le donne è diventata una vera e propria emergenza e tema di dibattito pubblico, a causa del susseguirsi delle molteplici notizie di cronaca, per cui si sono rese necessarie politiche specifiche, ricerche, progetti di sensibilizzazione e di formazione in contrasto alla violenza alle donne. Il progetto mira ad affrontare il tema nelle classi, discuterne, sensibilizzare le giovani generazioni, utilizzando anche modalità innovative e coinvolgenti.

Obiettivi: Promuovere la cultura delle pari opportunità come prevenzione della violenza contro le donne - contrastare pregiudizi e stereotipi legati al ruolo del genere femminile nei diversi contesti di vita, in particolare nell'ambito dell'orientamento scolastico/professionale e domestico - imparare a riconoscere i segnali di rischio e di allarme relativi alle vittime e ai potenziali autori di violenza - raggiungere una maggiore consapevolezza della propria identità di genere per promuovere una sana relazione - aiutare gli studenti a riconoscere e superare le barriere degli stereotipi di genere - fornire ai docenti strumenti utili a cogliere negli studenti le spie di un disagio causato da situazioni di violenza in famiglia e anche fuori dal contesto casa (in classe, fra amici) e suggerire indicazioni per intervenire opportunamente

Contenuti e organizzazione: Incontri in classe della durata di 2 ore. Il numero delle classi partecipanti è soggetto a limitazioni.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Riservato alle classi seconde.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

Gratuito

Note: Progetto trasversale rivolto alle classi seconde delle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale

BULLISMO E CYBERBULLISMO

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: È prevista l'organizzazione di n. 6 incontri in classe, rivolti agli studenti, e n. 2 incontri in aula magna, rivolti sia alle famiglie che agli insegnanti. In accordo con la scuola, questi ultimi si possono anche organizzare su piattaforma.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado progetto riservato alle scuole del territorio dell'area Centro Urbano

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

Gratuito

LA POESIA DEL DIVERSO

Breve descrizione: Il progetto nasce dall'esigenza di supportare i ragazzi e le ragazze 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. Le tematiche affrontate in questo laboratorio saranno quelle della diversità, intesa come risorsa e non come limite. 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.

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

Contenuti e organizzazione: Sono previsti diversi moduli, a seconda delle richieste specifiche delle scuole (es: 6 incontri di

un'ora a classe per 4 o 5 classi, oppure 20 incontri settimanali di un'ora ad una sola classe di circa 20 studenti) che si svolgeranno presso i locali scolastici o in sale polivalenti.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Progetto rivolto alle scuole del territorio del Centro Città e del Mare

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Compartecipazione con Associazione Officina della Musica

Gratuito

EMPATICA...MENTE

Breve descrizione: 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.

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 - 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 - riflettere su tematiche quali la discriminazione, l'emarginazione, e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali

Contenuti e organizzazione: Un laboratorio teatrale come occasione qualificante per capire, che tutti hanno difficoltà e dolori nella vita e che fundamentalmente si può scegliere di non essere soli. Anche questo è teatro. Il laboratorio si articola in 6 incontri di 60 minuti circa e si rivolge ad un gruppo di circa 20 studenti.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
progetto rivolto alle scuole secondarie di primo grado del territorio del Centro Città

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

Gratuito

PAURASILENZIOCORAGGIO

Breve descrizione: Reading letterario che narra le storie di alcuni eroi ed eroine che, a rischio della propria vita, hanno salvato la vita di tanti ebrei, ma non solo. 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 tratta di un Reading letterario, fruibile anche da remoto, della durata di un'ora, che vuole far riflettere sul significato di giustizia e coraggio, perché non è necessario essere degli eroi per saper scegliere da che parte è la giustizia

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Progetto rivolto alle scuole del Centro Città

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

Gratuito

INCLU ... SI

Breve descrizione: Questo progetto intende promuovere la conoscenza di sé, delle proprie potenzialità e dei propri limiti, attraverso la conoscenza del proprio carattere e dei propri interessi. I tutor esterni che si occuperanno del laboratorio struttureranno le ore di attività tenendo conto della situazione individuale e di gruppo che si troveranno di fronte. Utilizzeranno quindi l'attività teatrale a scopo didattico

ed educativo: essa stimola automaticamente alcune competenze fortemente utili in senso umano (autostima, interrelazione, proprietà di linguaggio, capacità di parlare in pubblico), con graditi "effetti collaterali" quali una ritrovata confidenza con la propria fantasia, immaginazione e creatività. In seguito a una prima fase di conoscenza, si lavorerà infatti non soltanto sull'utilizzo tecnico ed espressivo della voce e del corpo, ma si incoraggeranno anche la capacità di inventare scene, situazioni e personaggi in uno scambio di idee accuratamente moderato.

Obiettivi: Sviluppare le capacità espressive e comunicative - apprendere le basi della recitazione - sviluppare la capacità di comprensione e analisi di testi - sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità e dei propri limiti - stimolare la comunicazione, la creatività e la cooperazione, il lavoro di squadra e la gestione delle 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 - riflettere su tematiche quali il bullismo, razzismo, omofobia e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali

Contenuti e organizzazione: Il progetto si articola su incontri per classe, da un'ora ciascuno. Sono previste alcune lezioni a porte aperte, per le famiglie

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Risorse impiegate: Docenti ed esperti del settore

Gratuito

Note: Alunni/e della Scuola Secondaria di Primo Grado V. Randi

A SCUOLA DI ... TEATRO

Breve descrizione: Il linguaggio universale del teatro è 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 consente di liberare le emozioni più intime e di riproporle senza paura, sentendosi protetti da un "gioco-ruolo". Le tematiche affrontate in questo laboratorio saranno quelle della diversità, 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. Il corso prevede un incontro settimanale in orario extracurricolare (giornata e orario da definire) della durata di circa novanta minuti per un massimo di 15 partecipanti (selezionati ad inizio attività fra quanti presenteranno domanda). Il progetto sarà seguito e monitorato da uno o più docenti della scuola al di fuori del normale orario di servizio.

Obiettivi: Sviluppare le capacità espressive e comunicative - apprendere le basi della recitazione - sviluppare la capacità di comprensione e analisi di testi - sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità e dei propri limiti - stimolare la comunicazione, la creatività e la cooperazione, il lavoro di squadra e la gestione delle 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 - riflettere su tematiche quali il bullismo, razzismo, omofobia e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali

Contenuti e organizzazione: Il corso prevede un incontro settimanale in orario extracurricolare (giornata e orario da definire) della durata di circa novanta minuti per

un massimo di 15 partecipanti (selezionati ad inizio attività fra quanti presenteranno domanda)

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/27

Risorse impiegate: Docenti ed esperti del settore

Gratuito

I 56 MARTIRI. LA STORIA, LA MEMORIA

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

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

Contenuti e organizzazione: Incontri della durata di due ore ciascuno in orario scolastico con l'ausilio di mezzi audiovisivi

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Esperti del settore

Gratuito

UNA CARTOLINA PER LA PACE

Breve descrizione: Una cartolina per la pace prevede laboratori espressivi e manipolativi per le classi della scuola dell'infanzia, e un laboratorio di scrittura creativa per le classi della scuola primaria; verranno scelte immagini, poi slogan correlati, e tutti gli elaborati saranno impaginati come cartoline; verrà di concerto con il corpo docente identificato un destinatario al quale scrivere ed inviare una cartolina

Obiettivi: Favorire la capacità di espressione e dialogo - accrescere la capacità di socializzazione - promuovere il lavoro di gruppo e il team building - riflettere sul concetto di pace e su quello di guerra

Contenuti e organizzazione: Collaborazione fra tutor, docenti e alunni e alunne per la realizzazione delle cartoline

Destinatari: Scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo Progetto rivolto alle scuole dell'area territoriale di Sant'Alberto e Mezzano

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Risorse impiegate: Individuazione di soggetti terzi esperti nel settore

Gratuito

GIORNATA DELL'UNITÀ NAZIONALE E DELLE FORZE ARMATE

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, sono invitate tutte le scuole di ogni ordine e grado e le famiglie

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie scuola primaria Martiri del Montone, materna di Filetto

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Novembre 2026

Risorse impiegate: Attività realizzata in collaborazione con Comitato Cittadino di Filetto - Pilastro, coordinamento dell'operatore culturale di territorio

Gratuito

25 APRILE

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

re, non aprano, oggi come ieri, la strada all'intolleranza e 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 Città di Ravenna che sfila per le vie del centro con tutti i bambini, in un grande momento di festa, soffermandosi a depositare una corona d'alloro sulle targhe in ricordo dei caduti

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado Area territoriale di Castiglione di Ravenna

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Aprile 2027

Risorse impiegate: Anpi locale, comitati cittadini, operatrice culturale di territorio

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

LA STORIA IN ARCHIVIO. VISITA GUIDATA AGLI ARCHIVI DOCUMENTARIO E FOTOGRAFICO DELL'UDI DI RAVENNA.

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 di Udi Ravenna: Martedì, Mercoledì, giovedì 9.00-12.00

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 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 - Unione Donne in Italia Ravenna Aps

Referente / contatti:

Lia Randi

c/o Casa delle Donne

Via Maggiore, 120

Tel. 0544 482145

email: 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.

LE CASE DEL POPOLO DELLA ROMAGNA

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. Ad inquadramento generale si rinvia anche al libro "Nel cuore della comunità. Storia delle case del popolo in Romagna" di T. Menzani e F. Morgagni, FrancoAngeli, 2020 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.

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, alla 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, come quelle che hanno visto protagonisti diversi istituti a Ravenna nel 2022, promosse in collaborazione con la sezione ANPI "Fuschini". Vi è la disponibilità dell'associazione a concordare, laddove possibile, l'approfondimento su altre realtà specifiche.

Destinatari: Scuole primarie 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

Soggetto proponente:

Circolo Cooperatori Aps - Associazione Culturale

Referente / contatti:

Antonella Ravaoli

Cell. 338 8392210

Email: circolo@circolocoop.ra.it

Note: Il Circolo Cooperatori APS è un'associazione culturale, unitaria fin dalle origini, finalizzata alla diffusione dei valori cooperativi. Si veda 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.

ANPI RAVENNA - SEZ. NATALINA VACCHI

DA STAFFETTE PARTIGIANE A MADRI COSTITUENTI

Breve descrizione: Lo scorso 2 giugno, abbiamo celebrato l'80° anniversario del referendum con cui gli italiani e, per la prima volta, le italiane, decisero che il nostro paese doveva diventare una repubblica. Si votò anche per eleggere l'Assemblea Costituente col compito di redigere una nuova Carta fondamentale. Vinse la Repubblica e nella Costituente furono rappresentati i partiti che avrebbero posto le basi per la ricostruzione morale e materiale del paese. Fra i 556 eletti c'erano anche 21 donne. La loro presenza fece sì che il ruolo delle donne nella nuova Repubblica democratica fondata sul lavoro fosse riconosciuto. Non era stato così né nello stato liberale né sotto il regime fascista dove le donne erano considerate poco più che fattrici. L'Assemblea costituente terminò i suoi lavori alla fine del 1947 e il 1° gennaio 1948 entrò in vigore la nostra Costituzione. Fu soprattutto merito della Resistenza al nazifascismo che il nostro Paese abbia potuto autonomamente darsi la propria Costituzione, contrariamente alla Germania e al Giappone, che come l'Italia erano usciti sconfitti dalla Seconda Guerra Mondiale, le cui costituzioni furono loro imposte dalle potenze vincitrici.

Obiettivi: Evidenziare che la resistenza non fu solo il susseguirsi di eventi bellici ma che fu soprattutto una scuola di formazione civica e politica per la generazione che era nata e cresciuta sotto la dittatura

fascista - Stimolare la riflessione sul fatto che l'onore e la libertà dell'Italia furono riconquistate grazie alle lunghe lotte della Resistenza - Stimolare la ricerca sul fatto che, nel primo dopoguerra, i comandanti partigiani divennero promotori del cambiamento e si trasformarono in artefici della ricostruzione politica, morale e materiale del nostro paese - Acquisire la conoscenza sui meccanismi che diedero vita a grandi e piccoli partiti; sulla formazione delle prime giunte popolari per il governo delle città - Valorizzare il ruolo delle donne nei lavori dell'Assemblea Costituente - Promuovere la realizzazione di materiale prodotto all'interno delle scuole come testimonianza del percorso svolto

Contenuti e organizzazione: La descrizione degli eventi principali della resistenza e della liberazione così come della difficile e graduale transizione dalla fine della dittatura alla Repubblica democratica, attraverso organismi e poteri provvisori, sarà a cura di almeno due docenti esperti che ne ripercorreranno le tappe fino al consolidarsi del sistema dei partiti che diedero voce a tutti i cittadini e spazio a tutte le idee. Si tratterà di lezioni frontali supportate da proiezione di documenti audiovisivi.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Risorse impiegate: Attivisti dell'ANPI; il Presidente dell'Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea del-



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

la Provincia di Ravenna; docenti esperti. L'ANPI metterà a disposizione la documentazione in suo possesso e l'accesso guidato all'archivio dell'Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea della Provincia di Ravenna.

Gratuito

Soggetto proponente:

ANPI Ravenna - Sezione cittadina "Natalina Vacchi"

Referente / contatti:

Massimiliano Galanti

Viale Berlinguer, 11 - Ravenna

Cell. 348-2345147

email: massimiliano_galanti@alice.it

ISTITUTO STORICO DELLA RESISTENZA E DELL'ETÀ CONTEMPORANEA IN RAVENNA E PROVINCIA

DALLA MONARCHIA ALLA REPUBBLICA.

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 le fasi e 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: Una lezione di due ore con proiezione di slide e frammenti video

Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

IL SISTEMA CONCENTRAZIONARIO NAZISTA

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

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

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

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Una lezione di due ore con proiezione di slide e frammenti video

Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

STORIA DELLA LOTTA DI LIBERAZIONE IN ROMAGNA

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

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

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

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Una lezione di due ore

Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

LA GRANDE GUERRA IN EMILIA-ROMAGNA

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: Una lezione di due ore

Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

DON GIOVANNI MINZONI

Breve descrizione: Il centenario della morte e l'avvio del processo di beatificazione hanno prodotto attenzioni e studi sul giovane parroco di Argenta ucciso dai fascisti, per la sua azione pastorale e per i motivi di contrasto col nascente fascismo.

Obiettivi: Conoscenza di un illustre ravennate divenuto poi il simbolo dell'opposizione cattolica al fascismo in ambito nazionale e del clima di intolleranza e violenza fascista che, in questa regione, perdurò anche dopo la conquista del potere. Inoltre i processi farsa a carico dei colpevoli ben individuati dimostrano il progressivo asservimento della magistratura ai voleri del regime nel corso del ventennio.

Contenuti e organizzazione: Visione di un frammento del documentario RAI dedicato all'evento e al momento storico, seguita da una lezione frontale con analisi di documenti autografi del sacerdote sulla sua esperienza di cappellano militare nella Grande Guerra e sulle iniziative sociali successivamente promosse all'interno della sua parrocchia argentina.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Una lezione di due ore con proiezione di frammento video

Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

GUERRA E VIOLENZA SUL CONFINE ORIENTALE

Breve descrizione: Per comprendere meglio il Giorno del Ricordo inquadramento storico dei conflitti etnici e della frontiera contesa del Nord-Est dalla Grande Guerra al 1954. Le stagioni delle foibe.

Obiettivi: Superamento dei luoghi comuni che nel tempo hanno alimentato tensioni interetniche e provocato l'esodo di migliaia di italiani dalle coste giuliano-dalmate. Ri-



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

flessioni sul concetto di cittadinanza.

Contenuti e organizzazione: Presentazione di mappe etniche e degli eventi politico-militari che hanno drammatizzato l'Istria e la Venezia-Giulia per mezzo secolo.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Un intervento in aula 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

Piazza della Resistenza, 6 - Alfonsine (RA)

Tel. 0544 84302

email: istorico@dracine.ra.it



COMMERCIO EQUO SOLIDALE

FAST A CHI?!?

Breve descrizione: Il percorso prevede: un primo incontro teorico, supportato da slide e dinamiche di ascolto attivo e problem solving, dedicato al ciclo di vita degli indumenti, allo shopping online e ai nuovi modelli di business connessi alla crisi ambientale; un secondo incontro laboratoriale, in cui i partecipanti, guidati dal facilitatore, progettano e realizzano un'attività pratica a scelta tra: - Swap Party (festa di scambio di vestiti e accessori); - laboratorio di autocostruzione di una borsa o sacca a partire da una vecchia t-shirt.

Obiettivi: Conoscere i sistemi economici e l'impatto sociale e ambientale del modello di business attuale - Sviluppare consapevolezza sulle conseguenze delle proprie scelte di consumo - Conoscere e sperimentare strategie alternative di consumo etico e sostenibile (economia circolare, riuso, upcycling, collaborazione, inclusione, equa distribuzione delle risorse, rispetto e tutela dell'ambiente)

Contenuti e organizzazione: Percorso teorico-pratico della durata: 2 incontri di 2 ore ciascuno - in classe

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 2 incontri di 2 ore ciascuno, da organizzare e modulare con i docenti.

Risorse impiegate: Materiale riciclato, pc, slide, oggetti per attività rompi-ghiaccio
Gratuito

PERCORSO SPECIALE DI APPRENDIMENTO DEI PRINCIPI DEL COMMERCIO EQUO E SOSTENIBILE PER ALUNNI CON DISABILITÀ

Breve descrizione: Il percorso speciale per alunni con disabilità nasce con l'obiettivo

di rendere accessibili e significativi i contenuti del progetto formativo, attraverso metodologie inclusive, strumenti facilitanti e il costante supporto di educatori specializzati. Il percorso privilegia l'esperienza diretta, il gioco cooperativo e l'apprendimento multisensoriale, ponendo al centro la relazione educativa e la partecipazione attiva di tutti gli studenti, nel rispetto dei diversi livelli di funzionamento e dei bisogni educativi individuali.

Obiettivi: Comprendere, in forma semplificata e concreta, il legame tra scelte quotidiane, persone e ambiente - Riconoscere situazioni di rispetto e non rispetto verso persone e natura - Sperimentare pratiche positive di riuso, collaborazione e cura - Rafforzare autonomia, autostima, comunicazione e senso di appartenenza al gruppo

Contenuti e organizzazione: Didattica ludica ed esperienziale - Attività strutturate per piccoli gruppi - Uso di facilitatori visivi, materiali concreti e strumenti di Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), ove necessario - Mediazione continua di educatori e formatori - Centralità del processo e dell'esperienza, non della prestazione - FASI DELL'INCONTRO - Accoglienza e attivazione - Momento iniziale di conoscenza e creazione di un clima di fiducia, attraverso circle time facilitato, utilizzo di immagini ed emozioni visive e una breve narrazione introduttiva - Attività ludico-educative a stazioni - Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, partecipano a diverse stazioni di gioco: - "Da dove viene?" - scoperta semplificata della filiera produttiva attraverso immagini, materiali da toccare e puzzle - "Giusto o sbagliato?" - riconoscimento di situazioni di rispetto e sfruttamento tramite carte illustrate ed emozioni - "Lo usiamo ancora!" - laboratorio pratico di riuso creativo - "Facciamo la scelta buona" - gioco simbolico sul consumo consapevole e il commercio equo

Destinatari: Alunni con disabilità intellettiva delle Scuole secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: 2 incontri di n. 2 ore

Risorse impiegate: Materiale riciclato, pc, slide, oggetti per attività rompi-ghiaccio, immagini in Comunicazione Aumentativa Alternativa, task analysis

Gratuito

COMMERCIO CON CUORE

Breve descrizione: Nel contesto economico e sociale odierno, caratterizzato da una crescente disuguaglianza e da una crisi dei valori, emerge con forza la necessità di riscoprire i principi fondamentali della cooperazione e della responsabilità sociale. La globalizzazione e la finanziarizzazione dell'economia hanno portato a una perdita di senso e di identità per molte persone, che si sentono sempre più disconnesse dalle comunità locali e dalle loro esigenze. In questo scenario, il commercio equo e solidale rappresenta un'opzione concreta per promuovere uno sviluppo più sostenibile e inclusivo, che valorizzi le risorse locali e le capacità delle persone. Il progetto "Commercio Equo e Solidale: costruire valori di cooperazione e responsabilità sociale" nasce proprio dalla consapevolezza di questi bisogni e si propone di educare gli studenti sui principi del commercio equo e solidale, promuovere la partecipazione attiva nella comunità locale e creare un ambiente scolastico più inclusivo e solidale. Attraverso un percorso di formazione e di sensibilizzazione, gli studenti potranno scoprire i valori della cooperazione e della responsabilità sociale e sviluppare le competenze necessarie per diventare cittadini attivi e responsabili.

Obiettivi: Educare gli studenti sui principi del commercio equo e solidale e sull'importanza della cooperazione sociale - Sviluppare la consapevolezza degli studenti sui temi della giustizia sociale e dell'equità economica - Promuovere la partecipazione

attiva degli studenti nella comunità locale attraverso attività di volontariato e cooperazione - Creare un ambiente scolastico più inclusivo e solidale

Contenuti e organizzazione: Sviluppo di uno o più progetti, dentro e fuori la classe, che promuovano la cooperazione e la solidarietà tra gli studenti e la comunità locale - Attività in classe: laboratori interattivi con i ragazzi in cui affrontare e approfondire i principi del commercio equo e solidale e i valori della cooperazione sociale - Workshop di sensibilizzazione: incontri con esperti di commercio equo e solidale per spiegare i principi e le pratiche del commercio equo e solidale - Visite guidate: visite a cooperative sociali e aziende che praticano il commercio equo e solidale per vedere direttamente come funzionano - Attività di volontariato: partecipazione degli studenti ad attività di volontariato presso cooperative sociali e organizzazioni che si occupano di commercio equo e solidale - Festa del commercio equo e solidale: organizzazione di una festa scolastica per promuovere il commercio equo e solidale e presentare i progetti realizzati dagli studenti

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Le attività possono essere "cucite" sulla base delle necessità degli alunni e della richiesta dei docenti, strutturate prevedendo una o più parti del percorso e prevedendo quindi anche un monte ore che varia da n. 2 a n. 8 ore totali per classe.

Risorse impiegate: Pc, slide, materiali diversificati e di recupero, materiali per attività rompi-ghiaccio e per attivazione di contenuti.

Gratuito

Soggetto proponente:

Cooperativa Sociale Villaggio Globale

Referente / contatti:

Faccani Eleonora

via Venezia, 26 - Ravenna

Cell. 345 5977647

email: efaccani@villaggioglobale.ra.it



DIRITTO AL GIOCO

GIOCO E PREGIUDIZI CULTURALI 2026/2027

Breve descrizione: Il laboratorio si apre a diversi generi di attività, tese ad indagare la questione: "Che cosa ne pensano e come vivono i bambini e le bambine di oggi alcuni stereotipi inerenti al gioco?", pregiudizi degli adulti che ostacolano la libera espressione. Questioni da loro sentite importanti, che li riguardano da vicino e nel quotidiano, coinvolgenti come le varie attività ludiche atte a socializzare e interagire con chi, solitamente, non ci si confronta, al piccolo teatro, al confronto in cerchio, ai soggettivi posizionamenti, alla riflessione con il disegno. Nel procedere, si scoprirà anche come, seppur nel loro piccolo, qualcosa di questo cercare e confrontarsi sul tema, avrà occasione di diventare un'opportunità di esercizio della cittadinanza attiva, nel progetto della Festa del diritto al gioco e conCittadini Testi e disegni del gruppo classe diventeranno materiale per la realizzazione di un depliant a promozione del gioco e contro i pregiudizi.

Obiettivi: Liberare l'espressività secondo diversificati linguaggi, facilitando la socializzazione e condivisione dei punti di vista. Invitare all'espressione delle proprie opinioni, anche quando queste sono molto diverse da quelle degli altri. Stimolare la comprensione e l'ascolto, sia di quanto si sente sia di ciò che viene espresso dagli altri, anche quando questo è molto diverso dal proprio. Arrivare ad una comprensione più profonda del Diritto al gioco, anche in connessione con gli altri diritti della Convenzione.

Contenuti e organizzazione: I generi di attività ludiche proposte, vengono a combinarsi con un insieme di domande "sentite" le cui risposte impegnano a muoversi tra il sé, i coetanei e l'adulto esercitando il decentrarsi. Se rivolgersi la domanda:

perché è importante giocare?", cosa potrebbero rispondere il gruppo classe e quanto le stesse coinciderebbero o meno dalle risposte che hanno formulato le scienze sociali? All'opposto, una domanda che disconferma quanto esposto prima, potrebbe essere quella che considera la parte emotiva, ad esempio: Come ti farebbe sentire la frase "Da oggi Tu non puoi più giocare!". Altro ancora potrebbe essere: "Giocare è una cosa da bambini/e", oppure "Giocare non serve a niente". E poi ancora "Prima il dovere poi il piacere", questione tra le più difficili e controverse, che sposta l'attenzione sulla complessità, ma di cui è bene sollecitare il dibattito, facendo emergere le diversità di vedute, chiedendo di affinare l'ascolto senza giudizio.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo, disponibile per due classi

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Quattro, massimo cinque incontri di laboratorio, di due ore ciascuno

Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens e materiali quali: pennarelli, cartelloni, scotch carta, fogli da disegno A4, tappi di sughero, filo di ferro plastificato, spiedini e pinze (per costruire un giocattolo per ogni partecipante).

Gratuito

Soggetto proponente:

Ass. Lucertola Ludens

Referente / contatti:

email: associazione@lucertolaludens.it

Note: I materiali saranno forniti in parte dall'associazione e in parte procurati dalla classe. Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco e concorre alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna.

LA CLASSE CAPOVOLTA

Breve descrizione: Il percorso prevede che dall'attività in classe si passi al giardino, interno o esterno la scuola, in cui vi sia la presenza di alberi ravvicinati per portare appieno compimento quanto inerente le attività, ricorrendo alle corde, facendo tesoro di quanto sperimentato in classe, per realizzare percorsi ludici di "giungla cittadina". La classe capovolta sia avvia tra i banchi e le sedie dell'aula, che diventano supporti per i giochi. Con spago e altri materiali (quali teli leggeri, veli, lenzuola), attivare piccoli gruppi gioco, arrivando a realizzare un ambiente fantastico, che trasforma l'ambiente classe come non lo si è mai immaginato.

Obiettivi: Stimolare la viva collaborazione che porta tutti a partecipare. Promuovere la manualità ludica e cre-attiva orientata a costruire assieme qualcosa di progettato e condiviso. Apprendere elementi di auto gestione e indipendenza, dando risposte alla curiosità di sapere di più.

Contenuti e organizzazione: I primi un 2/3 incontri verranno svolti in classe, lavorando sulla "classe capovolta", tutto questo affinché si esplori la possibilità di realizzare tende, casette, tunnel, organizzati per piccoli gruppi e poi fare evolvere la situazione in qualcosa che fa interagire tra di loro i piccoli gruppi. Vedere la classe da un'altro punto di vista, quasi giungla città, attraverso lo stimolo dell'immaginario fantastico o sfondo integratore. Una situazione, quella descritta, che chiederà di imparare a fare nodi, la cosa più difficile e utile. Come forma di evoluzione, si proporrà poi di passare a realizzare qualcosa di più complesso all'esterno, nel giardino, usando i tronchi degli alberi come supporti, o altro che si presta. Nel giardino imparare a fare delle cose più articolate, che necessitano di corde e nodi per supportare il peso del corpo.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo, disponibile per quattro classi

Insegnanti coinvolti: Si

Risorse impiegate: I materiali saranno forniti in parte dall'associazione e in parte procurati dalla classe (ad esempio le lenzuola vecchie)

Gratuito

Note: Per questo tipo di laboratorio, si sta cercando di costruire la collaborazione con studenti in alternanza scuola lavoro del liceo classico (area scienze umane), o tirocinanti di scienze motorie dell'UNI Bologna. Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco e concorre alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna. Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico di un'area pedonale, per incontrare "i passanti".

GIOCHI DI UNA VOLTA 2026/2027

Breve descrizione: Il laboratorio prende spunto dal libro "Giochi di una volta" di M. Botti, in cui sono illustrati e descritti giochi e filastrocche tradizionali, prevalentemente realizzati con l'interazione corporea di bambini e bambine, anche senza oggetti ludici aggiunti. Sarà un'ottima occasione per rievocare ed imparare giochi tradizionali non più in uso, ma che hanno una profonda storia alle spalle, anche visibile nel quadro di P. Bruegel del 1560. Facendo ricorso al peer teaching, si inviterà il gruppo classe sia a riscoprire/reinterpretare il passato sia ad adattare questi giochi al tema dell'inclusione sociale, a come cambiare qualcosa del gioco senza perdere il divertimento, rendendo lo stesso accessibile a tutti. Imparare a descrivere un gioco, con le sue regole e circostanze, sarà un'altra importante competenza esercitata nel laboratorio, che apre alla possibilità di insegnare lo stesso a nuove persone. L'at-

tività vede l'incontro con l'autore del libro e la cittadinanza attiva.

Obiettivi: Socializzare giocando, per esercitare una volta in più il reciproco rispetto e comprensione. Imparare nuovi giochi, che potranno poi essere esercitati in autonomia. Sensibilizzarsi all'inclusione sociale attraverso il gioco. Esercitare buone pratiche di cittadinanza attiva.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prende innanzitutto in considerazione quanto è già noto al gruppo classe e procede verso il nuovo (ciò che diventa oggetto di problem solving), come la trasformazione di alcuni giochi tradizionali in "giochi per tutti". A supporto dell'attività, una riproduzione del quadro di P. Bruegel dal titolo "La piazza dei giochi di bambini" e immagini tratte dal libro "Giochi di una volta". L'approccio al gioco tradizionale sarà fatto attraverso la visione e interpretazione libera dei partecipanti: si desidera cioè offrire una situazione in cui sia possibile l'incontro tra passato e contemporaneo, la prospettiva culturale di ieri con quella delle generazioni di oggi, di due condizioni dell'infanzia veramente differenti. La voce narrante dei partecipanti potrà costituire un'opportunità per arricchire una mostra fotografica online, associando alle immagini il vocale di chi ha giocato di giochi ritratti.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo, disponibile per quattro classi

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio è costituito da 4/5 incontri, di due ore cadauno; da svolgere dopo ottobre 2026

Risorse impiegate: Operatori /operatrici e materiali dell'associazione Lucertola Ludens; per lo sviluppo del laboratorio è necessario "fare spazio tra i banchi", rimuovendo banchi e sedie per avere un'area di gioco, o il ricorso ad altro spazio ampio.

Gratuito

Soggetto proponente:

Ass. Lucertola Ludens APS

Referente / contatti:

email: associazione@lucertolaludens.it

Note: Il laboratorio è connesso alla mostra fotografica "Giochi di una volta" liberamente disponibile sul sito internet Oltreimmagini.it e sarà oggetto di una mostra di manifesti presso l'Open air gallery di via Ziradini dall'1 al 18 ottobre 2026. Un QR permetterà di collegare l'immagine del gioco tradizionale alla voce narrante. La mostra fotografica è anche disponibile ad essere ospitata gratuitamente nella scuola. Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico di un'area pedonale, per incontrare "i passanti". Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco e concorre alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna.

LE VALIGIE DEI GIOCATTOLI 2026/2027

Breve descrizione: "Le Valigie dei giocattoli" sono contenitori ricchi di una selezione di 10 giocattoli per 10 percorsi di ricerca, realizzati con materiali accessibili e semplici strumenti; giocattoli che fanno parte del vasto repertorio di giochi della trazione locale e universale, ma rivisitati in chiave contemporanea. Siamo al secondo anno di questa proposta, che vede il concorso dei partecipanti alla realizzazione di parte dei contenuti stessi delle Valigie. Infatti, i manufatti costruiti in classe, diventano risorse che restano sia alla classe che si è coinvolta e sia diventano materiale per realizzare più copie di Valigie dei giocattoli che, negli anni a venire, diventeranno utili per nuove classi, affinché si attivi un prestito gratuito di risorse ludiche a basso impatto ambien-

tale e ricche in possibilità esperienziali. Mentre queste valigie viaggiano di classe in classe, con il loro procedere, anche si arricchiscono di contenuti nuovi (pertinenti con i 10 percorsi di ricerca).

Obiettivi: Stimolare alla manualità ludica e cre-attiva, affinando competenze di occhio manuale fini Stimolare alla cittadinanza attiva con molteplici modalità di partecipazione e protagonismo Riconoscere il collegamento tra locale e globale, il riflesso del piccolo nel grande, imparando a so-stare nella complessità

Contenuti e organizzazione: Nel percorso di laboratorio vi sarà la possibilità di sperimentare giochi e giocattoli che sono stati realizzati l'anno precedente da altre classi, nonché di cimentarsi nella realizzazione di qualcosa di nuovo, che andrà anch'esso ad aggiungersi alla Valigia. I 10 tipi di giocattoli (ciascuno di essi rappresentato da molteplici copie, tante da fare giocare tutti in contemporanea) saranno un'opportunità sia per coinvolgere con la manualità ludica e sia per attivare 10 diversi percorsi di ricerca e creatività da sperimentare in aula. Questi ultimi sono affrontati come attività di problem solving e identificati con le seguenti parole chiave: cittadinanza, mondialità, conflitti, giustizia, valori e prospettive, sostenibilità, interdipendenza, diritti, diversità, scienza di base, creatività e tradizione. La conclusione del percorso vedrà un evento corale e partecipato, come potrebbe essere una festa della scuola e/o un evento in piazza.

Destinatari: Scuole primarie, disponibile a 4 classi

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio è costituito da 4/5 incontri, di due ore cadauno; da svolgere dopo ottobre 2026. Si rinvia ad un momento di programmazione l'articolazione del laboratorio.

Risorse impiegate: Operatori /operatrici e materiali dell'associazione Lucertola Ludentis; per lo sviluppo del laboratorio è ne-

cessario "fare spazio tra i banchi", rimuovere banchi e sedie per avere un'area di gioco, o il ricorso ad altro spazio ampio.

Gratuito

Note: Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico di un'area pedonale, per incontrare "i passanti". Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco e concorre alla rete delle comunità scolastiche di Cittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna.

BIGLIAMO GIOCARE A BIGLIE È UNA COSA SERIA

Breve descrizione: Il laboratorio promuove il gioco con le biglie, in classe come in altri luoghi accessibili della scuola, attivando gruppi gioco orientati all'apprendimento, soprattutto costruendo un gemellaggio con un'altra classe, probabilmente di Savona e/o Bologna. Nella tradizione le biglie hanno caratterizzato il gioco autonomo in ogni luogo piano lasciato libero dagli adulti e, arrivando la bella stagione, nelle tasche dei bambini di allora era facile trovare un sacchettino di lucide sfere colorate, con cui sfidare gli amici. Oggi il mercato propone soluzioni ludiche anche di grande attrazione, ma restano prefabbricate e costose. Nei racconti dei bambini si nota l'esiguità di mezzi, idee e possibilità di giocare ad un gioco così accessibile. Il laboratorio vuole qualificare il Diritto al gioco nella gratuità e nel piacere di co-costruire l'apprendimento interagendo con gli altri e le altre e i materiali che si trasformano per realizzare dispositivi ludici in legno.

Obiettivi: Operare sulla manualità ludica e creativa ricorrendo a vari materiali anche di recupero, con l'invito ad usare semplici strumenti per incollare, forare, tagliare e avvitare. Operare sulle competenze più

analitico razionali e progettuali, decisamente di coppia e piccolo gruppo Operare sulle competenze trasversali inerenti lo scambio, il confronto, la socializzazione e la buona comunicazione che fa leva sull'empatia

Contenuti e organizzazione: "Giocare con le biglie è una cosa seria", in cui bimbe e bimbi sviluppano protagonismo nell'ideare/realizzare giochi, ponendo questo al centro dell'attenzione metodologica. Il laboratorio avrà altresì un risvolto sul piano della promozione dei diritti secondo la Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza, a partire dal Diritto al gioco, come impegno che chiama tutti e tutte a responsabilità. Per fare questo il tema dell'inclusione sociale sarà un elemento essenziale da riconoscere ogni qualvolta si attiveranno i gruppi di gioco. Le attività di manualità ludica e cre-attiva si alterneranno a momenti di confronto di coppia, piccolo gruppo e in plenaria. Per la costruzione del gemellaggio si predisporranno attività sul tema dell'identità personale e di gruppo, con scambio di manufatti elaborati in classe e di presentazione anche in video all'altra classe.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 4/5 incontri di due ore ciascuno programmati con i docenti; disponibilità di coinvolgimento di massimo

4 classi, di cui solo 2 per il gemellaggio (del secondo ciclo della primaria, a partire da novembre)

Gratuito

Soggetto proponente:

Associazione Lucertola Ludens APS, a promozione della cultura ludica e partecipata

Referente / contatti:

email: associazione@lucertolaludens.it

Note: Il laboratorio si apre al GEMELLAGGIO con alcune classi di Savona e Bologna; per ottobre verrà definito meglio quest'aspetto. Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico; ad esempio in una piazzetta pedonalizzata del centro città, dando un segnale di forte cittadinanza attiva e di equità nell'uso degli spazi cittadini, sapendo già che l'esperienza sarà divertente e nel con tempo impegnativa, incontrando i "passanti" per invitarli ad ascoltare storie e a giocare assieme. All'organizzazione dell'Associazione il compito di costituire contesti sicuri, adeguati e valorizzanti. Il progetto è parte della Festa del diritto al gioco, e concorre alla rete delle comunità scolastiche di Cittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna



IL TEATRO CIVILE

RAVENNA TEATRO

“EH – OH! IN MARCIA PER LA PACE”

IAC Centro Arti Integrate

Breve descrizione: Teatro d'Attore - Tra silenzio, polvere e macerie, un soldato insegna a una bambina la più potente forma di resistenza: l'immaginazione. Un'opera di teatro civile e poetico che affida a gesti e suoni il dramma dell'infanzia travolta dalla guerra. Teatro d'attore non verbale. Libera-mente ispirato a “La crociata dei bambini” di Bertolt Brecht.

Obiettivi: “Eh – Oh! In marcia per la pace” nasce dal desiderio di parlare della guerra senza mostrarla, di raccontarne le conseguenze attraverso il silenzio, i gesti, gli sguardi. In scena, solo due figure: un soldato e una bambina. Due corpi estranei nello stesso paesaggio distrutto, costretti a riconoscersi come esseri umani ancora prima che come nemici o vittime

Contenuti e organizzazione: Ridotto del Teatro Rasi - Venerdì 6 novembre, ore 10:00. Spettacolo di 55 minuti, a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori e le classi interessate. Ravenna Teatro offre i propri spazi per eventuali momenti di incontro e di riflessione sullo spettacolo.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro. In caso di necessità di trasporto, la tariffa per studente è di 7 euro (+ costo del biglietto). I docenti accompagnatori hanno diritto all'ingresso omaggio.

“C'ERA UNA VOLTA L'AFRICA”

Bottega degli Apocrifi

Breve descrizione: Teatro d'attore e video animazione - C'era una volta un bambino sempre affamato, nato in un villaggio della Guinea. Tra panorami, suoni e due lingue, Bakary narra il viaggio che lo porta a lasciare la propria terra, custodendone la memoria e lo sguardo dell'infanzia.

Obiettivi: Tratto dai racconti autobiografici di Bakary Diaby, “C'era una volta l'Africa” affronta il tema della migrazione e della crescita attraverso gli occhi di un bambino.

Contenuti e organizzazione: Teatro Sociale di Piangipane - Lunedì 30 novembre ore 10:00. La durata sarà quella della visione dello spettacolo (40 minuti), a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori e le classi interessate.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie da 4 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro. In caso di necessità di trasporto, la tariffa per studente è di 7 euro (+ costo del biglietto). I docenti accompagnatori hanno diritto all'ingresso omaggio.

“NOTTURNA”

Accademia Perduta/Romagna Teatri

Breve descrizione: Teatro di figura, teatro su nero - In un paese bianco tra due valli, una vecchina misteriosa accoglie nella sua casa nera animali e creature rifiutate da tutti. Una fiaba di ombre, maschere e animazione a vista che trasforma la paura della diversità, in possibilità di incontro e appartenenza.

Obiettivi: Esplorare i contrasti sociali e l'inclusione attraverso il linguaggio delle fiabe, utilizzando il teatro di figura per insegnare l'accettazione della diversità ai giovani spettatori.

Contenuti e organizzazione: Teatro Rasi - giovedì 4, venerdì 5 febbraio, ore 10:00. La durata sarà quella della visione dello spettacolo (50 minuti), a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori e le classi interessate

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie 3-8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro. In caso di necessità di trasporto, la tariffa per studente è di 7 euro (+ costo del biglietto). I docenti accompagnatori hanno diritto all'ingresso omaggio.

"NINÌ E LA BALENA" Crest

Breve descrizione: Teatro d'attore e di figura - Nel mare di Taranto, una balena smarrita incontra gli uomini ma ne porta per sempre le ferite. Tra i ricordi di un vecchio pescatore e lo sguardo curioso di un bambino riaffiora una storia di ombre, mare e meraviglia, che ci ricorda come solo conoscendo l'altro si possa trasformare la paura.

Obiettivi: Uno spettacolo che attraverso il linguaggio del teatro delle ombre, del teatro di figura e del teatro d'attore vuole parlare con delicatezza e intensità ai ragazzi (e non solo) di ciò che non conosciamo, delle reazioni che genera la paura, ma anche del potere trasformativo della memoria e dell'incontro.

Contenuti e organizzazione: Teatro Rasi - martedì 9 marzo ore 10:00. La durata sarà quella della visione dello spettacolo (50 minuti), a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori e le classi interessate.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie 4-10 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro. In caso di necessità di trasporto, la tariffa per studente è di 7 euro (+ costo del biglietto). I docenti accompagnatori hanno diritto all'ingresso omaggio.

"TEA SUPER BAMBOLA A TRANSISTOR"

**Accademia Perduta/Romagna
Teatri, Progetto G.G.**

Breve descrizione: Teatro d'attore e di figura - Una bambina riceve in dono una bambola robotica capace di fare tutto. Ma saprà anche avere cura delle persone? Da La bambola a transistor di Gianni Rodari, la pièce indaga il rapporto con la tecnologia, le emozioni e il valore delle relazioni.

Obiettivi: Riscoprire la fantasia libera e spontanea contro il consumismo, scardinando stereotipi di genere e riflettendo sul sistema educativo.

Contenuti e organizzazione: Teatro Rasi - venerdì 9 aprile ore 10:00, 50 minuti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie 3-8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro. In caso di necessità di trasporto, la tariffa per studente è di 7 euro (+ costo del biglietto). I docenti accompagnatori hanno diritto all'ingresso omaggio.

Soggetto proponente:

Ravenna Teatro

Referente / contatti:

Sara Maioli, Monica Randi

Via di Roma, 39 - Ravenna

Tel. 0544 36239

email: ragazziateatro@ravennateatro.com

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

Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute e Benessere



Indice

IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

Il Planetario	pag. 130
Il Museo NatuRa	» 134

EDUCAZIONE SCIENTIFICA, TECNICA E SOSTENIBILITA' AMBIENTALE

Comune di Ravenna:

- Il Centro Gioco Natura Creatività "La Lucertola"
 - Progetto Qualificazione Scolastica » 142
- Assessorato al Decentramento: Differenziare è un gioco da bambini » 144
- CEAS: progetti di educazione ambientale » 145

Atlantide-Hera-Comune di Ravenna:

- Riciclandino-La sfida » 147

Camst Group: i progetti » 148

Gruppo Hera-Grande Macchina del Mondo:

- progetti per Scuole dell'Infanzia » 153
- progetti per Scuole Primarie » 155
- progetti per Scuole Secondarie di 1° grado » 160

Associata Conad-Atlantide:

- Il buono che c'è » 168

Romagna Acque-Atlantide:

- La mia acqua » 169

Atlantide:

- Terre acque e consumo consapevole » 170

Kids Lights: i progetti » 180

Coop. La Pieve:

- Figli dei giganti verdi » 184

Teatro del Drago-Museo Casa delle Marionette

- Educare ai Diritti Umani e all'Ambiente: la nostra maglietta parla » 186
- Robocchi-Laboratorio di riciclo creativo » 187

Ass.ne Fatabutega: i progetti » 188

Pedagogia Animale: i progetti » 191

SPORT SALUTE E BENESSERE PER TUTT*

Avis Ravenna:

Il valore del dono del sangue, la solidarietà del volontariato
e corretto stile di vita pag. 200

Croce Rossa Italiana:

Educazione alla sicurezza e al soccorso » 201

Ass.ne Tutti Meno Uno:

Ghiaccio in movimento: equilibrio, gioco e creatività » 202

Yoga e gioco:

Piccoli yogi, grandi animali » 203

Calma e Gioia:

Semi di Yoga » 204

BIBLIOSCIENZE

Istituzione Biblioteca Classense:

- Chi cerca trova » 206
- Una biblioteca spaziale: tre incontri su spazio, stelle e pianeti » 206
- Costellazione Manga » 207



IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

IL POLO SCIENTIFICO: 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

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: 1h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

2. I DISEGNI DEL CIELO

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: 1h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

3. L'ISOLA DEL SOLE

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: 1h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

4. LUNA DOVE SEI

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: 1h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

5. SCOPRIAMO LE STELLE, COME OSSERVARLE E RICONOSCERLE

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, dai 5 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 45 minuti

Risorse impiegate: 1 operatore

Costo: 6 euro bambino/a

6. ALLA SCOPERTA DEL SISTEMA SOLARE

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

Obiettivi: Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

Destinatari: scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: 1 operatore

Costo: 3 euro bambino/a

7. I MERIDIANOSAURI

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: 6 euro bambino/a

8. LA RUOTA DELLA LUNA / LE FASI DELLA LUNA

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

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1h 45m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

9. IL CERCA-STELLA POLARE

Breve descrizione: Cupola del Planetario. Movimenti del Sole nelle diverse stagioni, orientamento con il Sole, il "mappamondo del Cielo": la sfera celeste, le costellazioni del periodo e il movimento del Cielo notturno, il polo celeste e la Stella Polare, orientamento e misura del tempo con il Cielo notturno. Laboratorio: realizzazione di uno strumento che consente di trovare la Stella Polare e di indicare il punto cardinale Nord a partire dal "puntatore" del Grande Carro con materiali semplici

Obiettivi: Conoscenza del cielo e degli strumenti per l'orientamento

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado - 8-12 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

10. IL GIRO DEL SOLE

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: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

11. IL CIELO E L'ORIENTAMENTO

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

Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

12. IL CIELO E IL TEMPO

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: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

13. I FUSI ORARI

Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al movimento giornaliero del Sole in relazione alla nostra posizione sulla Ter-

ra. I ragazzi costruiscono uno che calcola la differenza di fuso orario (solare) tra un logo e l'altro e gli orari di partenza ed arrivo i un ipotetico viaggio in aereo.

Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

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

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

14. IL SOLE E LE STAGIONI

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 secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

15. LA BUSSOLA SOLARE

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 secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 h

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

16. IL QUADRANTE: LE MISURE DEL CIELO

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 secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

17. IL MOTO DEI PIANETI

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 secondarie di 1° grado - dai 12 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

18. IL TUBO SOLARE

Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al Sole ed alla misura, attraverso la geometria, della sue dimensioni.

Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2h 30m

Risorse impiegate: 1 o 2 operatori

Costo: 6 euro bambino/a

19. IN GITA SULLA LUNA

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: 3 euro bambino/a

20. IL CIELO E L'ASTRONOMIA

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: 3 euro bambino/a

21. COME NASCONO LE STELLE E I PIANETI?

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: 3 euro bambino/a

22. DISEGNARE IL CIELO

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

Obiettivi: Approfondimento sul legame tra Astronomia ed Arte

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: 1 operatore

Costo: 3 euro bambino/a

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1h 30m

Risorse impiegate: 1 operatore

Costo: 3 euro bambino/a

Soggetto proponente:

Planetario di Ravenna

Referente / contatti:

Marco Garoni

Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna

Tel. 0544 62534

Email: info@arar.it

23. DANTE E L'ASTRONOMIA

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.

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'in-

terno di Pineta di San Vitale, Pialassa della Baiona, Ponte Alberete, Valle Mandriole e Bardello.

Nel Palazzo, 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 Ravenna.

IMPORTANTE:

In conseguenza della temporanea chiusura del Museo NatuRa per lavori, si garantiscono alle Scuole del territorio comunale 40 laboratori gratuiti di 2 ore l'uno, con attrezzature, mezzi e materiali dedicati, opzionabili tra quelli presenti sul catalogo PAFT, fino a esaurimento posti.

Soggetto proponente:

Centro Visite NatuRa
Via Gerrini, 60 - Sant'Alberto Ra
www.naturaravenna.it - www.amaparco.it

Referente / contatti:

Luca Alberghi
Tel./Cell. 0544 529260 / 528710 - 3355632818
Email: natura@atlantide.net

1. LE VALLI MERIDIONALI DI COMACCHIO

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 infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: 2 ore (difficoltà: facile)
Ritrovo presso Museo NatuRa - Sant'Alberto

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti

Costo: 10 euro a bambino/a comprensivo noleggio binocolo e traghetto sul Reno (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

2. TOUR IN BICICLETTA ALLA SCOPERTA DEI FENICOTTERI

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: 12 euro a bambino/a comprensivo noleggio bicicletta, binocolo e traghetto sul Reno (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

3. PUNTE ALBERETE, LA FORESTA ALLAGATA

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: facile - Punto di ritrovo presso il capanno di Ponte Alberete: dal parcheggio entrare dalla porticina, passare il ponte sul canale Fossatone, arrivare al capanno

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 25 partecipanti

Costo: 10 euro a bambino -(gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

4. L'ANTICA PINETA

Breve descrizione: escursione guidata a piedi tra la millenaria Pineta San Vitale e la grande zona umida che lo lambisce

Obiettivi: sviluppare competenze di analisi scientifica; sviluppare 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 e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2,50 (difficoltà: facile) Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4. Possibilità di pranzo al sacco presso il prato antistante la Casa Pinetale.

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti

Costo: 10 euro a bambino/a (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

5. LE QUERCE DI DANTE

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. La modalità didattica varia in funzione dell'età del gruppo classe

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: mezza giornata (difficoltà: facile) - Punto di ritrovo presso il parcheggio del Parco 1 Maggio - Pineta di Classe - Fosso Ghiaia - Ravenna

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti

Costo: 10 euro a bambino (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

6. NATURA NELL'ORTO

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 dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore - attività realizzabile presso l'Istituto scolastico o presso Centro Visite Cà Vecchia, Via Fossatone 4 Ravenna, con possibilità di pranzo al sacco nel prato antistante Casa pinetale

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 25 partecipanti

Costo: 8 euro a bambino - (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

7. MATEMATICA IN NATURA

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 - attività realizzabile presso l'Istituto scolastico o presso Centro Visite Cà Vecchia, Via Fossatone 4 Ravenna, con possibilità di pranzo al sacco nel prato antistante Casa pinetale

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti

Costo: 8 euro a bambino (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

8. BOSCOFORTE TRA CIELO E TERRA

Breve descrizione: Un'escursione immersiva nel cuore del Delta del Po, un angolo di biodiversità da esplorare in silenzio. I partecipanti, accompagnati da un esperto di ornitologia, osservano animali e piante rare, arricchendo l'esperienza con una checklist degli avvistamenti. Le attività sono supportate da schede didattiche, favorendo apprendimento e curiosità.

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. 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: 10 euro a bambino/a (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

9. LE MERAVIGLIE DEL MONDO ANIMALE

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 e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore. Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4, Ravenna, con possibilità, a seguire, di pranzo al sacco nel prato antistante la Casa Pinetale.

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti -

Costo: 10 euro a bambino/a (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

10. ORIENTEERING IN PINETA

Breve descrizione: Mettiamo alla prova le nostre capacità di orientamento tramite questa esclusiva esperienza di immersione in Pineta. Dotati di mappe, bussola e voglia di esplorare, cerchiamo insieme le lanterne disposte dentro la Pineta. L'attività è preceduta da un breve modulo didattico a tema cartografico.

Obiettivi: condividere un'esperienza in natura; stimolare spirito di ascolto, di osservazione, di orientamento in outdoor; 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; sviluppare capacità di problem solving non competitivo.

Contenuti e organizzazione: Dopo una breve lezione in esterno su come orientarsi in natura, come si consulta una mappa, come si usa un bussola, ecc. il gruppo viene suddiviso in squadre ognuna delle quali sarà fornito di bussola, carta geografica del sito e credenziali segna punti. Ogni squadra, accompagnata da un insegnante, dovrà raggiungere tutti le "lanterne" precedentemente posizionate in Pineta, entro il tempo stabilito. Il gioco non è competitivo ed è vietato correre.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Mezza giornata. Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4, Ravenna, con possibilità, a seguire, di pranzo al sacco nel prato antistante la Casa Pinetale.

Risorse impiegate: 1 operatore ogni 25 partecipanti

Costo: 10 euro a bambino/a. Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4, Ravenna, con possibilità, a seguire, di pranzo al sacco nel prato antistante la Casa Pinetale



EDUCAZIONE SCIENTIFICA, TECNICA E SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

CENTRO GIOCO NATURA CREATIVITÀ “LA LUCERTOLA”

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 di 1° grado, famiglie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il Centro è aperto tutto l’anno. Orario di apertura: dal Lunedì al Giovedì pomeriggio dalle ore 15,30 alle 18,30 - Sabato mattina dalle 9 alle 12 si prevede una chiusura di 2 settimane calendarizzata ogni anno.

Risorse impiegate: Il Centro è gestito dall’Associazione Fatabutega APS

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

Progetto di Qualificazione scolastica

L'ECOSISTEMA INVISIBILE "La strategica importanza del suolo"

Breve descrizione: Considerare il suolo come una risorsa strategica, al pari dell'acqua e dell'aria, non è più un'opzione ma unanecessità. Proteggere "l'ecosistema invisibile" significa proteggere la nostra capacità di produrre cibo, di avere acqua potabile, di regolare il clima e, per logica conseguenza, preservare la vita stessa. Dobbiamo cambiare ottica, smettere di viverlo conindifferenza, iniziando a curarlo con la consapevolezza che, sotto la superficie, si gioca una partita decisiva per il nostro futuro.

Contenuti e organizzazione: Proponiamo quattro percorsi: laboratorio n. 1 e n. 2 scientifici, n. 3 artistico e n. 4 antropologico-ambientale:

- 1 • CHE COSA C'È SOTTO? - 3 incontri da 2 ore ciascuno
 - Dalla A alla Zolla: l'alfabeto del suolo
 - La fabbrica segreta della vita
 - L'intelligenza del suolo
- 2 • SOS SUOLO - 2 incontri da 2 ore ciascuno
 - La salute del suolo: fondamento della vita sulla Terra
 - I custodi del suolo

- 3 • L'ARTE "DELLA, NELLA, CON" LA TERRA - 2 incontri di 2 ore ciascuno
 - Dipingere con la terra: dalla preistoria all'arte contemporanea
 - Land Art: quando l'arte è sostenibile
- 4 • CON LE MANI NELLA TERRA - 2 incontri di 2 ore ciascuno
 - Dove nasce il cibo
 - Quando la terra beve

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: sì

Tempistica e durata: Per le adesioni ai progetti e le tempistiche di realizzazione, le Scuole saranno avvisate via email nel mese di ottobre

Risorse impiegate: 1 operatore per classe
Gratuito per quanto riguarda le attività pubbliche e/o rivolte alle scuole

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

I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

DIFFERENZIARE È UN GIOCO DA BAMBINI E BAMBINE

Breve descrizione: La gestione dei rifiuti rappresenta una sfida fondamentale per la tutela dell'ambiente. Insegnare ai bambini a differenziare correttamente è un investimento per il futuro: i più piccoli, infatti, acquisiscono con facilità nuove abitudini e diventano ambasciatori di comportamenti virtuosi anche a casa. Inoltre si prefigge di spingere i bambini e le bambine a riflettere, parlandone anche in famiglia, su quanto sia deleteria per tutti la pratica dell'abbandono indiscriminato dei rifiuti, che si configura come un'azione dannosa e lesiva del diritto di ognuno di poter godere di un ambiente sano, pulito e accogliente. Il progetto si propone di far conoscere agli alunni il significato della raccolta differenziata, le sue finalità e i benefici. Attraverso esperienze dirette, laboratori ludico-creativi e la realizzazione di pannelli didattici, i bambini e le bambine impareranno a distinguere i diversi materiali e a conferirli correttamente nei rispettivi contenitori.

Obiettivi: Comprendere che cosa sono i rifiuti e perché è importante ridurli, riutilizzarli e riciclarli - Riconoscere le principali tipologie di rifiuti: carta, plastica, vetro, organico, metalli e indifferenziato - Imparare ad associare correttamente ogni materiale al suo contenitore (campana o bidone di riferimento) - Sviluppare senso civico, responsabilità e rispetto per l'ambiente - Collaborare in gruppo nella realizzazione di attività operative e creative

Contenuti e organizzazione: Il progetto si compone di una introduzione al tema dei rifiuti e proiezione di un breve video sul percorso dei rifiuti dalla casa alla discarica o agli impianti di riciclo e di una riflessione sulle cause e conseguenze dell'abbandono dei rifiuti. Successivamente, attraverso un gioco di osservazione, i bambini classificheranno immagini di oggetti quotidiani in "rifiuti" e "non rifiuti" e li conferiranno negli appositi contenitori. Verrà introdotto il concetto delle tre R: Riduci, Riusa, Ricicla. Al termine si prevede la realizzazione di pannelli in legno, disegnati e dipinti dai bambini, inerenti la differenziazione dei rifiuti, che avranno una visibilità pubblica per tutta la cittadinanza, fungendo da monito ed insegnamento di comportamenti virtuosi per il bene pubblico.

Destinatari: Scuole primarie Scuola Primaria Martiri del Montone di Roncalceci

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

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

CEAS COMUNE DI RAVENNA - PROGETTI DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

UN PEDIBUS TARGATO RAVENNA

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 il mantenimento del Pedibus scolastico. È previsto inoltre uno studio del percorso individuato per la sua messa in sicurezza da parte del servizio interessato.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Gratuito

MESE DELL'ALBERO IN FESTA

Breve descrizione: La pineta e le aree verdi urbane come laboratori scolastici di outdoor education. I laboratori rappresentano un insieme di pratiche formative che si basano sull'utilizzo dell'ambiente esterno come spazio privilegiato per le esperienze delle bambine e dei bambini. Un ambiente in cui si possa apprendere potenziando il rispetto dell'ambiente naturale e consentendo l'espressione di numerosi linguaggi (ludico, motorio, emotivo affettivo, sociale, espressivo, creativo)

Obiettivi: Far conoscere alle giovanissime generazioni il patrimonio di biodiversità naturale e urbana del nostro territorio in particolare delle pinete nostro bene comune da conoscere tutelare e difendere.

Contenuti e organizzazione: Giornate all'aperto dedicate a laboratori didattici e passeggiate in pineta. I laboratori che si svolgeranno in Pineta San Vitale affrontano tematiche diverse grazie ai volontari ed animatori esperti. Le classi coinvolte potranno successivamente partecipare al Concorso dedicato "Disegno l'ambiente" che designerà le opere artistiche da inserire nel CALENDAMBIENTE dell'anno successivo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Marzo-aprile 2027

Risorse impiegate: Educatori professionisti

Gratuito

PICCOLI PASSI CHE FANNO STRADA

Breve descrizione: Il progetto promuove la mobilità pedonale e sostenibile, a partire dai percorsi casa-scuola. Promosso e coordinato dal CTR Educazione alla sostenibilità di ARPAE e dalla Regione Emilia-Romagna, valorizza il tragitto quotidiano come occasione di apprendimento, socialità e cittadinanza attiva. Il fulcro del progetto sarà la settimana di monitoraggio durante la quale gli insegnanti effettueranno la registrazione quotidiana degli spostamenti casa-scuola degli studenti

Obiettivi: Le finalità del progetto sono quelle di promuovere comportamenti di mobilità sostenibile nel tragitto casa-scuola, migliorando la sicurezza, la qualità ambientale e la vivibilità degli spazi urbani in prossimità delle scuole. Attraverso un approccio educativo-partecipativo, il progetto mira a:

- valorizzare il percorso casa-scuola come esperienza educativa, capace di rafforzare la socialità, l'autonomia di bambine e bambini e il valore del camminare e muoversi insieme;
- coinvolgere attivamente le comunità scolastiche e i territori, favorendo una maggiore consapevolezza sull'uso dello spazio pubblico

Contenuti e organizzazione: Nella primavera 2027 si terrà una settimana di contest tra le classi che aderiranno al progetto. Durante questa settimana, tutti gli alunni e le alunne saranno incoraggiati/e a recarsi a scuola con mezzi di trasporto a basso impatto ambientale e a registrare giornalmente in classe la modalità utilizzata.

I dati raccolti concorreranno ad una classifica che premierà le classi che si sono maggiormente distinte in termini di spostamenti sostenibili casa-scuola.

Il progetto terminerà con una giornata di festa e premiazione delle classi più virtuose a livello locale.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: primavera 2027

Gratuito

Soggetto proponente:

CEAS del Comune di Ravenna e Autorità di Sistema Portuale di Ravenna

Referente / contatti:

Sara Musetti

Via Berlinguer, 30 - Ravenna

Tel. 0544 482294

Email: smusetti@comune.ra.it

ATLANTIDE-HERA-COMUNE DI RAVENNA PROGETTI DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

RICICLANDINO – LA SFIDA

Breve descrizione: Riciclandino – La sfida è un percorso educativo che utilizza la logica del gioco e della sana competizione per coinvolgere le scuole sui temi della raccolta differenziata, del riciclo e del risparmio delle risorse. Il progetto è strutturato come una sfida tra plessi scolastici: le classi ottengono punti realizzando azioni concrete ("achievement") documentate con prove fotografiche e partecipando a un quiz digitale finale. È l'evoluzione del progetto classico Riciclandino, aggiornato con nuove modalità per il Comune di Ravenna, e si inserisce nel quadro delle iniziative di sostenibilità promosse dal Comune di Ravenna e da Hera S.p.A.

Obiettivi: Promuovere un cambiamento reale e misurabile nei comportamenti legati alla gestione dei rifiuti e al risparmio delle risorse. In sintesi: promuovere conoscenze sui temi del riciclo - valorizzare comportamenti responsabili e documentabili - sostenere l'adozione di buone pratiche quotidiane - coinvolgere famiglie e scuole in un percorso condiviso - supportare la riduzione dei rifiuti e il corretto conferimento. Le attività, insieme al quiz online, consentono alle classi di consolidare conoscenze pratiche e teoriche, integrando competenze di educazione civica ed educazione ambientale, e incoraggiano la partecipazione attiva delle famiglie

Contenuti e organizzazione: Il percorso prevede: presentazione del progetto e consegna del kit didattico e dei materiali informativi; completamento di una lista di obiettivi concreti (achievement) che assegnano punti, documentati con fotografie;

quiz online collettivo per ogni classe, in data unica (modalità Click Day); somma dei punteggi, normalizzazione in base alle dimensioni delle scuole e classifica finale; premiazione dei plessi con buoni acquisto o gift card per materiale didattico. Il progetto si svolge interamente online (iscrizioni, regolamento, caricamento foto, quiz e punteggi) ed è supportato da una segreteria organizzativa dedicata a docenti e dirigenti. Un regolamento diffuso a tutte le scuole definisce modalità di partecipazione, assegnazione dei punteggi e caricamento delle prove fotografiche.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Il progetto è riservato alle scuole del Comune di Ravenna.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Intero anno scolastico: avvio delle attività a ottobre, quiz online a dicembre, conclusione della raccolta azioni ad aprile, classifica finale e premiazione a maggio.

Risorse impiegate: Kit didattico, materiali informativi e regolamento, piattaforma online per quiz e caricamento delle prove fotografiche, segreteria organizzativa e assistenza tecnica.

Gratuito

Soggetto proponente:

Atlantide, Hera S.p.A. e Comune di Ravenna

Referente / contatti:

Mattia Cassani

Via Levico 4/A - Cervia (Ra)

Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide) -

Cell. 3401844675

email: mattia.cassani@atlantide.net

CAMST GROUP

MAGICA TERRA

Breve descrizione: Si tratta di un progetto di educazione alimentare sul mondo agricolo che CONOR Srl e il Consorzio Agribologna offrono alle scuole primarie del territorio. Le imprese agricole, soprattutto quelle cooperative, sono fatte da uomini e da donne, che investono tempo e danaro, fanno progetti per migliorare la qualità delle produzioni e per garantirsi un proprio reddito e per soddisfare i bisogni alimentari delle persone, a partire dalle comunità circostanti, dalle famiglie che godono dei frutti di tali investimenti. Parliamo di cibo, di metodi produttivi più rispettosi dell'ambiente, di sostenibilità nel senso più ampio del termine. Il progetto MAGICA TERRA vuole coinvolgere i giovani e le loro famiglie ed ha l'ambizione di innovare sia sul piano tecnico, ma anche su quello sociale, coinvolgendo i giovani consumatori durante tutto il processo produttivo, organizzando visite presso le aziende produttrici: incontri, laboratori e programmi di educazione alimentare, adatti alle scuole.

Obiettivi: Conor, che fornisce frutta e verdura utilizzate nella ristorazione scolastica vuole promuovere l'educazione alimentare e la sostenibilità in campo, mettendo a disposizione i saperi e le strutture delle proprie aziende agricole socie. Più specificamente intende entrare in contatto con gli utilizzatori (diretti e indiretti) dei servizi mensa (alunni, insegnanti, genitori), offrendo loro momenti ludico-didattici originali, unici e freschi, come gli ortaggi e la frutta che quotidianamente l'azienda mette a loro disposizione. Un vero e proprio servizio educativo rivolto alle scuole del territorio. Perché se la fame viene mangiando, la curiosità viene imparando.

Contenuti e organizzazione: Come primo step, occorre prendere contatto con il referente indicato e compilare il form predisposto. Dopodiché alunni/e e insegnanti producono un elaborato attinente al mondo agricolo: testo, racconto, poesia, slogan, etc. dedicato all'orto, all'agricoltura e ai suoi protagonisti e lo inviano alla email dedicata ENTRO IL 15/11/2026. Una commissione valuterà gli elaborati, scegliendo i 20 migliori e ai vincitori verrà assegnato il premio di una VISITA DIDATTICA (trasporto incluso), che impegnerà una mattinata, durante la quale scopriranno il mondo agricolo attraverso laboratori di educazione alimentare e orticoltura, una merenda condivisa e una caccia al tesoro. Ogni classe realizzerà un mini-orto da portare a scuola. Nel periodo successivo, gli alunni e le alunne se ne prenderanno cura, rielaborando l'esperienza e condividendo racconti, immagini o altri materiali, per rafforzare il legame tra produzione agricola, alimentazione e consumo consapevole.

Destinatari: Scuole primarie Insegnanti ed alunni/e di scuola primaria statale, che hanno il servizio di ristorazione scolastica gestito da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Inviare via mail il project work con allegata una scheda (che verrà fornita ai richiedenti) compilata in tutte le sue parti alla mail didattica@rinova.eu entro il 15/11/2026.

Gratuito: compreso il trasporto in pullman dedicato.

Soggetto proponente:

CONOR SRL / CAMST Group / U.O. Diritto allo Studio

SPRECOMETRO

Breve descrizione: Lo Sprecometro è un'app sviluppata dall'Osservatorio Waste Watcher International, nato dalla collaborazione tra l'Università di Bologna e Last Minute Market, per promuovere la riduzione dello spreco alimentare e l'uso sostenibile delle risorse, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030 ONU. Nella versione dedicata a Camst Group, l'app mette a disposizione delle scuole un'area riservata in cui gli insegnanti possono iscrivere le classi e monitorare gli sprechi alimentari. I dati raccolti consentono di calcolare automaticamente, in grammi, gli sprechi prodotti e il relativo impatto ambientale in termini di impronta idrica e carbonica. In base ai risultati, gli insegnanti ricevono materiali didattici, video, schede e quiz per sensibilizzare gli alunni alla prevenzione dello spreco e promuovere corrette abitudini alimentari.

Obiettivi: Il progetto si propone di accrescere la consapevolezza di studenti e insegnanti sul valore del cibo e sull'importanza di ridurre lo spreco alimentare, promuovendo comportamenti responsabili e sostenibili. Attraverso il monitoraggio degli sprechi nelle classi e la restituzione dei dati raccolti, gli alunni potranno comprendere l'impatto delle proprie abitudini sull'ambiente, con particolare riferimento all'impronta idrica e carbonica. Il percorso mira inoltre a favorire l'adozione di corrette abitudini alimentari e di un uso più consapevole delle risorse naturali.

Contenuti e organizzazione: Occorre comunicare l'adesione al Referente indicato nella scheda, per iscrivere la propria classe al progetto.

Destinatari: Scuole primarie Insegnanti ed alunni/e di scuola primaria statale, che hanno il servizio di ristorazione scolastica gestito da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico

Gratuito

Soggetto proponente:

U.O. Diritto allo Studio in collaborazione con CAMST Group

LABORATORI CAMST GROUP SCUOLE RAVENNA - ASSOCIAZIONE TRALENUVOLE

Breve descrizione: Il progetto propone laboratori didattici rivolti a bambini/e della scuola dell'infanzia ed alunni/e di scuola primaria sui temi dell'alimentazione sana ed equilibrata, della stagionalità dei prodotti, della valorizzazione delle filiere locali e del consumo a km0. Un'attenzione particolare è dedicata alla riduzione degli sprechi alimentari, attraverso attività pratiche ed esperienziali che aiutano i bambini a conoscere il valore del cibo e delle risorse. Gli/Le insegnanti possono scegliere il laboratorio più adatto alla propria programmazione didattica e all'età dei bambini/e, selezionandolo da un ventaglio di proposte.

Obiettivi: Il progetto si propone di educare i bambini e le bambine a scelte alimentari consapevoli e sostenibili attraverso un approccio interattivo basato sul gioco, sulla manualità e sull'esperienza diretta. Attraverso metodologie partecipative come il problem solving, il brainstorming e il cooperative learning, i laboratori mirano a stimolare curiosità, partecipazione attiva e collaborazione tra alunni/e, favorendo la costruzione condivisa delle conoscenze. L'obiettivo è sviluppare nei bambini/e maggiore consapevolezza sul rapporto tra alimentazione, ambiente e spreco, promuovendo comportamenti responsabili e un apprendimento coinvolgente.

Contenuti e organizzazione: Per maggiori informazioni sulle proposte, contattare il referente progetto.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie Insegnanti, bambini/e di scuola d'infanzia ed alunni/e di scuola primaria, che hanno il servizio di ristorazione scolastica gestito

da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico

Risorse impiegate: Operatrici/operatori dell'Ass. Tralenuvole

Gratuito

Soggetto proponente:

CAMST Group / Ass. Tralenuvole

Note: Tralenuvole è un'associazione di promozione sociale, che sostiene e realizza iniziative rivolte principalmente a bambini, ragazzi e famiglie.

IO NON SPRECO BAG

Breve descrizione: Ogni anno le prime classi di scuola primaria ricevono da CAMST Group un pratico astuccio colorato (BAG) per portare a casa eventuale pane e frutta distribuita a pranzo ma non consumata in mensa. Con questa iniziativa si intende affrontare i temi dell'alimentazione sana, della sostenibilità e della valorizzazione del cibo attraverso un'esperienza concreta e multisensoriale, promuovendo una maggiore attenzione al consumo consapevole degli alimenti, favorendo una riflessione sul valore del cibo e sulla riduzione degli sprechi.

Obiettivi: Con questa iniziativa si propone di sensibilizzare alunni/e della scuola primaria sull'importanza di adottare corrette abitudini alimentari e comportamenti sostenibili. Attraverso un'esperienza pratica e vicina alla quotidianità, mira a contrastare lo spreco alimentare, educando al rispetto del cibo, alla responsabilità individuale e alla consapevolezza del valore delle risorse alimentari.

Contenuti e organizzazione: Distribuzione alle classi prime bag a inizio anno scolastico.

Destinatari: Scuole primarie Alunni/e di scuola primaria statale, che hanno il ser-

vizio di ristorazione scolastica gestito da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico

Risorse impiegate: Operatrici/operatori di CAMST GROUP

Gratuito

Soggetto proponente:

U.O. Diritto allo Studio in collaborazione con CAMST Group

TUTTI A TAVOLA TUTTI INSIEME

Breve descrizione: Insieme all'Associazione Italiana Celiachia promuoviamo, nelle scuole primarie statali del nostro territorio, il progetto Tutti a tavola, tutti insieme, iniziativa di sensibilizzazione che prevede l'inserimento di giornate a tema con menu senza glutine per tutti gli utenti del servizio di refezione. L'offerta alimentare è ideata e pianificata dal Servizio Nutrizione di CAMST Group in collaborazione con AIC e sottoposta all'ASL per la sua approvazione. L'Associazione Italiana Celiachia (AIC) tutela il diritto degli studenti celiaci a consumare un pasto sicuro e senza glutine a scuola, grazie alla Legge 123/2005. Le mense pubbliche e scolastiche hanno l'obbligo di fornire pasti gluten-free su richiesta, senza che le famiglie debbano portare il cibo da casa o pagare costi extra.

Obiettivi: Il progetto è nato per rendere la proposta gastronomica sempre più inclusiva e far sentire bambini/e e adulti con allergie e intolleranze alimentari fruitori di un servizio pensato per le esigenze di tutti/e.

Contenuti e organizzazione: Proposta di menu scolastici speciali, che prevedono la somministrazione a tutti e tutte di pasti naturalmente gluten-free.

Destinatari: Scuole primarie insegnanti e alunni/e di scuola primaria che usufruiscono del servizio di ristorazione scolastica

a cura di CAMST GROUP, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: L'iniziativa rientra nella tariffazione del servizio di ristorazione scolastica, senza ulteriore aggravio di spesa.

Soggetto proponente:

U.O. Diritto allo Studio in collaborazione con CAMST Group

PORTALE CAMST GROUP DEDICATO ALL'EDUCAZIONE ALIMENTARE

Breve descrizione: CAMST GROUP mette a disposizione una piattaforma online nella quale sono presenti vari contenuti multimediali per approfondire i temi legati all'alimentazione: video, podcast, giochi/cartoons per bambini, workbook ed inoltre una serie di webinar molto interessanti su: tracciabilità di filiera, decalogo anti-spreco, carbon footprint, disturbi alimentari nei minori, body positive, ecominimalismo, agricoltura sociale, gastronomia internazionale, consigli per la cena, frodi alimentari, etc. Il progetto si propone di fornire al corpo insegnante (ma anche ai genitori) conoscenze, strumenti e buone pratiche per promuovere stili di vita sani, sostenibili e inclusivi. Attraverso questi strumenti multimediali ed il contributo di esperti, si intende rafforzare la consapevolezza sulle scelte alimentari, ambientali e relazionali, favorendo comportamenti responsabili nella vita quotidiana alcune tematiche interessanti come la salute, della sostenibilità ambientale, del gusto e dell'inclusione.

Obiettivi: Gli strumenti multimediali sono fruibili da tutti: genitori ed insegnanti. L'obiettivo principale è quello di sostenere il ruolo educativo degli adulti, offrendo occasioni di approfondimento su temi legati al benessere di bambini/e e di ragazzi/e, alla valorizzazione delle differenze, alla prevenzione dei comportamenti a rischio e alla costruzione di relazioni positive e inclusive.

Contenuti e organizzazione: I contenuti sono disponibili sul portale di CAMST GROUP: ristorazionescolastica.it. Dopo la registrazione e l'accesso al portale, occorre selezionare Comune di Ravenna accedendo poi ai Contenuti Multimediali.

Destinatari: Insegnanti - I contenuti sono fruibili anche dai genitori dei bambini/ragazzi di ogni ordine di scuola.

Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Libera fruizione online

Gratuito

Soggetto proponente:

CAMST Group

Referente / contatti:

Nicola Alban

Cell. 3669002965

email: nicola.alban@camstgroup.com

GREEN FOOD WEEK

Breve descrizione: Da qualche anno a questa parte, il Comune di Ravenna, insieme a CAMST Group, aderisce al progetto Green Food Week, ideato e promosso da Foodinsider, osservatorio sulle mense scolastiche, che ogni anno monitora lo stato del servizio di ristorazione scolastica, per identificare modelli virtuosi e buone pratiche. Grazie a questa iniziativa, si propongono menu scolastici a basso impatto ambientale e si intende offrire agli insegnanti ed ai genitori l'occasione per affrontare i temi della sana alimentazione, della sostenibilità ambientale e della valorizzazione delle materie prime. In particolare, si intende promuovere una maggiore conoscenza delle scelte alimentari sostenibili, con attenzione anche alla dieta vegetariana e al ruolo che le diverse abitudini nutrizionali possono avere nella tutela del pianeta.

Obiettivi: Il progetto, attraverso l'introdu-

zione di menu sostenibili e di esperienze dedicate, mira a promuovere comportamenti responsabili e diffondere modelli alimentari più rispettosi dell'ambiente, contribuendo alla riduzione dell'impatto della ristorazione scolastica sull'ambiente.

Contenuti e organizzazione: Proposta di menu scolastici speciali, che prevedono la somministrazione di alimenti a basso impatto ambientale.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie bambini/e di nidi e scuole d'infanzia, alunni/e di scuola primaria, che hanno il servizio di ristorazione scolastica gestito da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico

Costo: L'iniziativa rientra nella tariffazione del servizio di ristorazione scolastica, senza ulteriore aggravio di spesa.

TERRA MADRE DAY

Breve descrizione: Da qualche anno a questa parte, il comune di Ravenna in collaborazione con Slow Food Ravenna e CAMST Group, quale gestore del servizio di ristorazione scolastica delle scuole comunali e statali del territorio, dedica una giornata a dicembre di ogni anno per celebrare nelle mense scolastiche il cibo locale, buono, pulito e giusto per tutti/e: il TERRA MADRE DAY!

Obiettivi: L'iniziativa mira a sensibilizzare gli utenti della mensa scolastica, bambini/e e insegnanti, sull'importanza di soste-

nere le piccole produzioni locali, proteggere la natura e gli animali, promuovere una dieta sana per l'uomo e per il pianeta, ridurre l'impronta di carbonio, valorizzando innanzitutto i produttori diretti del nostro cibo

Contenuti e organizzazione: Proposta di menu scolastici speciali, che prevedono la somministrazione di cibo locale, buono, pulito e giusto per tutti /e.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie bambini/e di nidi e scuole d'infanzia, alunni/e di scuola primaria, che hanno il servizio di ristorazione scolastica gestito da CAMST Group, società benefit.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico, una giornata a dicembre

Costo: L'iniziativa rientra nella tariffazione del servizio di ristorazione scolastica, senza ulteriore aggravio di spesa.

Soggetto proponente:

U.O. Diritto allo Studio in collaborazione con CAMST Group

Referente / contatti:

Claudia Buscherini

Tel. 0544 482046

email: claudiabuscherini@comune.ra.it

Note: Terra Madre è una rete mondiale, creata da Slow Food nel 2004, che raggruppa le "comunità dell'alimentazione" impegnate, ciascuna nel suo contesto geografico e culturale, a salvaguardare la qualità delle produzioni agro-alimentari locali.

GRUPPO HERA - LA GRANDE MACCHINA DEL MONDO 2026/27

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado.

Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare.

Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

SCUOLE DELL'INFANZIA

CARTOON HEROES: MISSIONE PIANETA

Temi: acqua, energia, ambiente

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i go-

als dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Avvicinare i più piccoli con creatività al risparmio di risorse e alla cura dell'ambiente, facendoli sentire parte di una squadra unita per il Pianeta. I brevi cartoon permettono di riflettere su semplici buone pratiche, insieme al Supereroe, consolidando il ricordo anche con il canto della sigla del progetto. L'oggetto simbolico costruito permette di rafforzare emotivamente il messaggio trasmesso.

Contenuti e organizzazione: Arrivano a scuola i Supereroi del Pianeta, interpretati da educ-attori che, tra musica, canti e riciclo creativo, coinvolgono bambine/i in una missione contro gli sprechi. In base al tema scelto dal docente arriva uno dei tre personaggi: Goccia, paladina dell'acqua; Miccia, guardiana dell'energia; Smacchia, campione dell'ambiente. Il percorso si sviluppa in due fasi: una preparatoria, con una lettera e uno cartoon originale (max 4 minuti), accompagnato da una sigla coinvolgente che introduce la missione; e l'incontro in classe con il Supereroe, riconosciuto dai bambini grazie al cartoon. Insieme condividono le buone pratiche per proteggere il Pianeta e con una semplice attività pratica si costruisce un oggetto simbolo della squadra unita contro gli sprechi. Infine si canta tutti insieme la sigla del cartoon!

Destinatari: Scuole dell'infanzia sezioni dei

4 e 5 anni. Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: L'attività prevede un incontro della durata di circa 1,5 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

IL MONDO È DI TUTTI

Tema: **sostenibilità**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Bambine e bambini esplorano il tema della sostenibilità attraverso un divertente ed emozionante percorso ludico teatrale guidato da un educ-attore attraverso un racconto teatralizzato; la sezione è coinvolta attivamente e partecipa alla narrazione delle avventure di personaggi che suggeriscono agli "antagonisti" del racconto spunti e idee per poter migliorare le loro abitudini ed essere più sostenibili.

Contenuti e organizzazione: Il racconto

ha come protagonista Zoe, una bambina pigra e poco rispettosa dell'ambiente che un giorno si imbatte in un oscuro personaggio, il Signor Fumone. Zoe inizia così a comprendere quanto sia importante rispettare la Terra e le sue risorse e intraprende un'avventura insieme ad alcuni amici come Zazi, la piccola ape solitaria, Rughetta la tartaruga e Spillone il cactus, tutti pronti ad aiutare e dare suggerimenti a favore della sostenibilità. Zoe comprende che siamo tutti connessi e che la vita di ognuno dipende strettamente dai comportamenti corretti di tutti. Al termine della rappresentazione teatrale bambine e bambini saranno coinvolti in un momento di confronto per riprendere e comprendere meglio i contenuti più importanti affrontati durante la narrazione.

Destinatari: Scuole dell'infanzia sezioni dei 4 e 5 anni. Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola. Prima del laboratorio, vengono inviate ai docenti alcune istruzioni per costruire alcuni semplici oggetti che i bambini utilizzano durante la rappresentazione.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: L'attività prevede un incontro della durata di circa 1,5 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

SE GLI ALBERI POTESSE PARLARE!

Temi: **acqua, energia, ambiente**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giova-

ni generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Far scoprire ai bambini e bambine l'importanza delle risorse e il rispetto del Pianeta con attività pratiche divertenti e giocose e suggerire comportamenti sostenibili da veicolare in famiglia.

Contenuti e organizzazione: La Grande Quercia, che vive nel bosco da tanti anni, racconta alle bambine/i ciò che ha visto: l'umanità ha cambiato il proprio modo di vivere, trascurando la natura, inquinando e sfruttando le risorse della Terra. In base al tema scelto, la Quercia approfondisce l'importanza del risparmio idrico e della tutela dell'acqua, dell'uso consapevole delle risorse attraverso riutilizzo, recupero e riciclo, oppure delle diverse forme di energia, dal corpo umano alle fonti naturali come sole, vento e acqua. Il percorso propone giochi cooperativi e attività di gruppo per stimolare comportamenti sostenibili. L'esperienza si conclude con un confronto condiviso, una canzone animata e la consegna del Patentino "Amico della Natura 10 e lode", per suggerire 10 buone pratiche da realizzare a casa insieme ai genitori.

Destinatari: Scuole dell'infanzia sezioni dei 4 e 5 anni. Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: L'attività prevede un incontro della durata di circa 1,5 ore, a

classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/ 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:

Maria Elena Gelli

Via Levico 4/A - Cervia (Ra)

Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide) -

Cell. 335 1746793

email: mariaelena.gelli@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, scegliere il livello scolastico, il tema, il percorso e compilare la form online del modulo di domanda di partecipazione all'attività. La form sarà attiva dal settembre a novembre 2026. - Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema: acqua, energia, ambiente (rifiuti), sostenibilità. - Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri: - precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2025/26 - numero di classi per scuola - attenzione territoriale - ordine di arrivo. - Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività che si svolgeranno indicativamente da gennaio a giugno 2027.

SCUOLE PRIMARIE

LA BOTTEGA DA VINCI

Temi: acqua, energia, ambiente

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'am-

pia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Offrire a bambine e bambini un'esperienza creativa e pratica, dove il riutilizzo degli oggetti diventa occasione per dare nuova vita a materiali di scarto. Grazie al tinkering, ogni partecipante esplora liberamente, sperimenta soluzioni e stimola la fantasia.

Contenuti e organizzazione: La prima parte dell'attività è dedicata all'approfondimento del tema scelto e a sviluppare allo stesso tempo capacità di pensiero critico e creativo: partendo da esperienze quotidiane e domande semplici, le bambine e i bambini vengono guidati alla scoperta dell'importanza e dell'utilizzo consapevole, sostenibile e responsabile dell'energia, dell'acqua o dei rifiuti. Successivamente, divisi in gruppi, si dedicano ad attività pratiche e creative: per l'acqua, progettano un percorso creativo con materiali di recupero, sperimentando il movimento dell'acqua e riflettendo sulla sua conservazione; per l'energia, costruiscono un mulino a vento alimentato da un motorino elettrico, esplorando la conversione dell'energia in movimento; mentre per la tematica ambiente, verrà costruita una navicella spaziale da lanciare, con materiali di recupero per capire l'importanza del riuso.

Destinatari: Scuola primaria 1° ciclo Il la-

boratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

I ROBOT AMICI DELL'AMBIENTE

Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Il laboratorio ha l'obiettivo di far apprendere in modo divertente e dinamico le nozioni di base della programmazione, sviluppare il pensiero computazionale e affrontare le tematiche ambientali. Il gioco del coding è una innovativa attività di programmazione informatica in forma ludica. La classe ha a disposizione un kit per il coding, composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone di gioco.

Contenuti e organizzazione: I bambini

sperimentano e imparano il linguaggio di programmazione dei robot attraverso giochi di movimento, dove devono esercitarsi sull'orientamento nello spazio: a turno i bambini sono invitati a proporre, ai propri compagni, sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione, per raggiungere un traguardo finale attraverso un metodo efficace e divertente che allena la capacità mentale nel risolvere i problemi. Successivamente elaborano le istruzioni sequenziali per far muovere direttamente i robot. I Bee-Bot vengono così animati su di un grande tabellone illustrato (diversificato a seconda del tema affrontato acqua, energia, ambiente) attraverso percorsi che dipendono dalle scelte dei bambini; la programmazione fatta dai bambini deve alla fine riuscire a spostare i robottini su alcuni elementi chiave a sfondo ambientale, permettendo di risolvere problemi "da grandi" in maniera divertente e stimolante.

Destinatari: Scuola primaria 1° ciclo Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 classi per plesso. Occorre avere a disposizione uno spazio di almeno 10 mq per favorire il movimento dei bambini e il gioco di gruppo.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

ENERGIA IN PISTA: ZERO SPRECHI!

Tem: energia

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'am-

pia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Accompagnare bambine e bambini alla scoperta dell'energia e dell'importanza del risparmio energetico attraverso attività pratiche e ludiche.

Contenuti e organizzazione: L'attività inizia con l'esplorazione delle diverse forme di energia che sperimentiamo ogni giorno (luce, calore e movimento), per poi cimentarsi in una sfida a gruppi: costruire una catena energetica utilizzando rampe, palline ed elastici, per osservare come l'energia si trasforma e si trasferisce da un oggetto all'altro. Il laboratorio si concentra poi sul risparmio energetico e sulle scelte sostenibili nella vita quotidiana. Attraverso un gioco collaborativo, la classe progetta le quattro stanze di un'ideale casa green utilizzando carte che rappresentano elettrodomestici, luci e comportamenti, ciascuno con un punteggio di impatto ambientale tradotto in punti CO₂. L'attività stimola bambine/i a individuare le soluzioni più sostenibili e ad adottare comportamenti responsabili.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presen-

za della durata di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

MISSIONE SALVA-CIBO.

Tema: **sostenibilità**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Far scoprire la storia del cibo e le tante risorse impiegate prima di arrivare nel nostro piatto, e perché non va mai sprecato. Per dimostrare che lo scarto organico, se differenziato correttamente, può avere una seconda vita e ritornare alla terra.

Contenuti e organizzazione: In classe compare una "borsa della spesa misteriosa" con alimenti da analizzare per riflettere sugli sprechi alimentari e sulle scelte quotidiane. Poi, divisi in gruppi bambine/i provano a ricostruire con carte illustrate la filiera produttiva di una pizza, collegando ogni fase alle risorse impiegate e comprendendo che sprecare cibo significhi anche sprecare acqua, energia, lavoro e tempo. A seguire, il laboratorio si concen-

tra sulle soluzioni pratiche per combattere gli sprechi. La classe viene coinvolta in un gioco di abbinamento strategico: deve affrontare diverse situazioni quotidiane di rischio-spreco e associare le "carte azione" più adatte per risolverle, come congelare, condividere o cucinare con gli avanzi. Infine, l'esperienza si chiude con un piccolo esperimento per osservare la decomposizione di piccoli scarti vegetali.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

UN FLIPBOOK PER L'AMBIENTE

Temi: **acqua, energia, ambiente**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Il laboratorio consente di implementare la creatività e la capacità di team working e di narrazione di ciascun partecipante e di creare contenuti e messaggi animati legati alla tutela delle risorse idriche, creando il proprio flipbook animato: un libro fatto di pagine con disegni leggermente diversi che, quando sfogliato rapidamente, sembra creare un'animazione. L'obiettivo finale è quello di creare un video animato con gli elaborati di tutte le classi partecipanti.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio porta a riflettere sull'importanza di ogni singola azione, nel processo di creazione dell'animazione così come per tutelare l'ambiente attraverso le piccole scelte di ciascuno nella vita quotidiana, che possono avere un grande impatto sul risultato finale. Per svolgere l'attività la classe viene suddivisa in gruppi e i componenti di ciascun gruppo sono chiamati a riflettere sugli impatti che l'uomo può arrecare al pianeta, ma anche sulle azioni concrete che ciascuno può mettere in campo. A seguire viene poi introdotto lo strumento del flipbook e la sua tecnica di realizzazione e, una volta appresi gli elementi tecnici di base, la classe inizia un nuovo lavoro, creando personaggi e oggetti che modificati leggermente da un foglio al successivo permetteranno di creare una "animazione" capace di trasmettere contenuti e messaggi.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale

Gratuito

CORSA CONTRO IL TEMPO

Temi: ambiente (rifiuti)

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Bambine e bambini esplorano il tema dell'importanza dell'acqua attraverso un racconto teatralizzato; la sezione è coinvolta in un dialogo con un personaggio guida che racconterà la sua storia suggerendo spunti e idee per poter migliorare le loro abitudini ed essere più sostenibili.

Contenuti e organizzazione: Il percorso vuole far sperimentare alle bambine e ai bambini, tramite il plogging, un'attività di cittadinanza attiva con l'obiettivo di renderle/li più consapevoli sul tema dei rifiuti e più attente/i nei confronti del proprio territorio. È prevista un'attività dinamica all'aperto, di tipo esperienziale, in cui la classe, organizzata in squadre di lavoro dotate di guanti, pinze e sacchetti per la raccolta differenziata, va alla ricerca dei rifiuti abbandonati. L'area per svolgere l'attività viene concordata con la scuola al momento del contatto con l'educatrice o l'educatore. I gruppi catalogano poi i rifiuti raccolti con il supporto di una scheda e di una bilancia,

per dare un "peso" concreto al materiale recuperato. Infine, si riflette insieme sui tempi di degradazione delle diverse tipologie di rifiuti e sull'impatto del loro abbandono.

Destinatari: Scuole primarie Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso. L'area in cui svolgere l'attività di plogging verrà concordata con la scuola al momento del contatto con l'educatrice o l'educatore. Si consiglia di suddividere la classe in piccoli gruppi di lavoro.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice/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:

Maria Elena Gelli

Via Levico 4/A - Cervia (Ra)

Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide) -

Cell. 335 1746793

email: mariaelena.gelli@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, scegliere il livello scolastico, il tema, il percorso e compilare la form online del modulo di domanda di partecipazione all'attività. La form sarà attiva dal settembre a novembre 2026. - Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema: acqua, energia, ambiente (rifiuti), sostenibilità. - Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri: - precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2025/26 - numero di classi per scuola - attenzione territoriale -

ordine di arrivo. - Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività che si svolgeranno indicativamente da gennaio a giugno 2027.

SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO

ATTENTI A QUEI RIFIUTI!

Temì: ambiente

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: L'obiettivo è quello di coinvolgere ragazze e ragazzi in un laboratorio per affrontare in modo pratico e divertente il tema della raccolta corretta e del riciclo di RAEE, oli, farmaci e pile, rifiuti ancora poco conosciuti rispetto a plastica, carta e vetro.

Contenuti e organizzazione: Attraverso esperimenti e attività ludiche, il laboratorio affronta i temi della raccolta differenziata, del recupero e del riciclo dei rifiuti, con particolare riferimento a RAEE (Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche), oli esausti, farmaci scaduti e pile. Con le metodologie del learning by doing e del cooperative learning, ragazze/i diventa-

no “scienziati per un giorno”: l'educatore/educatrice li guida in diversi esperimenti per verificare le caratteristiche dei materiali contenuti in questi rifiuti e per riflettere sui pericoli per l'ambiente e per la salute in caso di errato conferimento (oltre al notevole spreco di risorse preziose). L'attività permette di comprendere perché un corretto conferimento sia importante per l'ambiente, la salute e l'economia circolare, sviluppando al pensiero logico, manualità e lavoro di gruppo.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

FASHION REVOLUTION

Temi: ambiente

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acquedottistiche, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il

cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Far comprendere ai ragazzi l'impatto ambientale della fast fashion, i rischi e gli sprechi della moda usa e getta, stimolando una riflessione sul consumo compulsivo e sul valore del riuso, del recupero e della manualità. Un'esperienza che non si limita a informare, ma che trasforma la consapevolezza in azione creativa.

Contenuti e organizzazione: Dopo una presentazione sul fast fashion e sulle sue conseguenze, ragazze/i sperimentano come trasformare una vecchia t-shirt in un nuovo capo con tagli, nodi, piccole riparazioni, toppe e stencil. L'obiettivo è sperimentare il piacere della personalizzazione creativa di un oggetto che non è più scarto ma nuova risorsa. La classe viene suddivisa in gruppi di lavoro da 3 – 4 ragazzi/e, affinché tutti contribuiscano al risultato finale con le proprie capacità e idee. Il percorso termina con una mostra o sfilata “No planet b”, dove ogni gruppo dà un nome e descrive la propria opera.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore, in presenza e a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

LA GRANDE CARICA DEL MONDO

Temi: energia

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni.

ni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: L'obiettivo è quello di coinvolgere ragazze e ragazzi in un laboratorio per riflettere su temi complessi come: combustibili fossili, energie rinnovabili e non rinnovabili, energie pulite, energia nucleare, transizione ecologica e mix energetici; attraverso la modalità del gioco e promuovere il team working.

Contenuti e organizzazione: Combustibili fossili, energie rinnovabili e non rinnovabili, energie pulite, energia nucleare, transizione ecologica e mix energetici: quanto le conosciamo? L'attività invita ragazze/i a riflettere sulla produzione dell'energia e sui suoi impatti ambientali e sociali attraverso un gioco di ruolo. Nella prima fase, suddivisi in gruppi, faranno un "giro del mondo" con un gioco che propone sfide e riflessioni sulle diverse fonti energetiche, dove si trovano e cosa comportano, e che li porterà a collezionare "carte energia". Nella seconda fase, ad ogni gruppo verrà dato uno scenario diverso per caratteristiche territoriali e situazione geopolitica e qui saranno chiamati a proporre il mix energetico più adatto allo scenario, combinando al meglio le esigenze dello scenario e quelle legate alla sostenibilità, per poi condividerlo con la classe.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore, in presenza e a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

UN TESORO D'ACQUA

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Il laboratorio è progettato per integrare conoscenze scientifiche e competenze pratiche, valorizzando la collaborazione tra pari e promuovendo un apprendimento attivo e inclusivo. L'obiettivo è guidare la classe alla scoperta del ciclo tecnologico dell'acqua attraverso esperienze coinvolgenti e stimolanti, favorendo una comprensione profonda dei processi e sviluppando in loro una maggiore consapevolezza sull'importanza della gestione sostenibile di questa risorsa preziosa.

Contenuti e organizzazione: L'attività si sviluppa attraverso una caccia al tesoro didattica allestita fuori e/o dentro la scuola. Grazie al contesto ludico e a un ambiente

emotivamente stimolante studentesse e studenti diventano protagonisti del processo di apprendimento e vengono guidati a scoprire, tappa dopo tappa, le 8 fasi fondamentali del ciclo tecnologico dell'acqua (captazione, potabilizzazione, stoccaggio, distribuzione, uso domestico/industriale, rete fognaria, depurazione e restituzione in ambiente). La classe viene suddivisa in squadre, ognuna delle quali affronta prove differenti, tra cui enigmi, piccoli esperimenti, attività motorie e osservazioni guidate. L'attività può essere ambientata fuori e/o dentro l'edificio scolastico (cortile, aula, corridoi, ecc.), oppure in un'area verde vicina.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore, in presenza e a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

CHE ARIA TIRA?

Tema: **sostenibilità**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio,

dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Un laboratorio scientifico esperienziale per accompagnare la classe alla scoperta dell'ambiente, imparando a raccogliere dati e a ragionare come veri ricercatori, sviluppando curiosità scientifica e consapevolezza ambientale.

Contenuti e organizzazione: L'aria che respiriamo può essere influenzata da traffico, riscaldamento e attività umane. In questo laboratorio ragazze/i diventano piccoli scienziati e partecipano a un'indagine sulla qualità dell'aria vicino alla scuola. Nel primo incontro, con immagini, dati e mappe interattive, individuano fonti e tipologie di inquinamento, posizionando campionatori in diversi punti della scuola. Nel secondo osservano i campioni al microscopio, confrontano le particelle raccolte e analizzano il ruolo di bioindicatori come licheni, api e farfalle per comprendere lo stato dell'ambiente e individuare azioni sostenibili. Attraverso esperimenti, raccolta dati e osservazioni, imparano a interpretare i risultati e a riflettere su come proteggere la salute e il Pianeta.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 incontri di 2 ore, in presenza e a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

COPIANDO S'IMPARA

Tema: **sostenibilità**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Grazie alle attività sviluppate nel laboratorio le ragazze e i ragazzi hanno l'opportunità di affacciarsi all'affascinante mondo della biomimetica, il diffuso settore della ricerca ispirato alle soluzioni escogitate in natura, da vegetali e animali, per rendere i processi e i prodotti dell'uomo più sostenibili; studentesse e studenti potranno inoltre comprendere come il genere umano può trovare soluzioni e migliorare la propria condizione sul pianeta ispirandosi a ciò che la natura ci mette a disposizione.

Contenuti e organizzazione: Dopo una prima parte introduttiva e di brainstorming, la classe, divisa in piccoli gruppi, si cimenta nell'osservazione di alcuni campioni naturali attraverso l'utilizzo di microscopi e strumentazioni analogiche e digitali messe a disposizione. Segue una fase di elaborazione e ricostruzione delle informazioni, attraverso la creazione di mappe concettuali che evidenziano la relazione tra i

modelli naturali osservati e le tecnologie attualmente a disposizione dell'uomo per poi andare a ipotizzare, nell'ultima parte del laboratorio, come queste tecnologie biomimetiche potranno aiutarci a centrare gli obiettivi di sostenibilità necessari per la salvaguardia e la prosperità del nostro pianeta.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole.

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

CHANGE THE WORLD

Tema: **sostenibilità**

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Il laboratorio coinvolge le ragazze e i ragazzi verso temi d'attualità, attraverso

il dialogo e il confronto ed incoraggiando la cittadinanza attiva. Studentesse e studenti potranno sperimentare in prima persona le strategie più efficaci per giungere a decisioni condivise simulando, attraverso un avvincente dibattito le dinamiche dell'ONU in stile MUN (Model United Nations), il lavoro degli ambasciatori all'interno di una grande assemblea mondiale in cui sono rappresentati tutti gli Stati.

Contenuti e organizzazione: Divisi in gruppi gli alunni si sfideranno in un gioco di ruolo, ponendo domande e cercando soluzioni creative a problemi reali legati agli SDGs e vicini alla loro esperienza come ad esempio: la fast fashion, lo spreco alimentare, la crisi climatica. L'educatore medierà il dibattito, fornendo materiali di supporto per facilitare la discussione. Le soluzioni emerse per risolvere, migliorare o limitare gli effetti delle situazioni prese in esame, verranno raccolte e condivise sul sito "Hera per le scuole" per ispirare le altre classi a fare la differenza.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Il laboratorio si svolge a classi singole. La partecipazione prevede un minimo 2 classi per ogni plesso.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito

ITINERARIO INVISIBILE: VISITE GUIDATE AGLI IMPIANTI

Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione

della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: L'itinerario invisibile permette a ragazze e ragazzi di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dall'essere umano per garantire la gestione delle risorse acqua, energia e rifiuti.

Contenuti e organizzazione: La visita reale permette alle classi di visitare fisicamente gli impianti Hera per "toccare con mano" i processi dei cicli tecnologici finalizzati alla gestione e utilizzo delle risorse ambientali fondamentali per il genere umano. La visita reale prevede che la classe sia accompagnata fisicamente da un'educatrice o da un educatore all'interno degli impianti lungo un percorso appositamente organizzato e predisposto insieme ai tecnici Hera per garantire la massima sicurezza.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. L'itinerario invisibile è rivolto alle scuole primarie (classi 3ª, 4ª e 5ª) e secondarie di 1°. La partecipazione prevede un minimo di 2 classi per scuola. La visita reale prevede 1 uscita a uno o più impianti per il ciclo scelto, in presenza all'impianto. L'elenco degli impianti visitabili è consultabile sul sito www.gruppohera.it/scuole. Il costo e l'organizzazione del trasporto è a carico della scuola.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 uscita in presenza

all'impianto di 2 ore, a classi singole. Per i siti in cui sono presenti più impianti possibilità di visitare nella stessa mattina 2 impianti (circa 4 ore).

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale

Gratuito Il costo e l'organizzazione del trasporto all'impianto è a carico della scuola

ITINERARIO INVISIBILE: VIRTUAL TOUR DEGLI IMPIANTI

Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare. Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: L'itinerario invisibile permette alle ragazze e ai ragazzi di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dal genere umano per garantire la gestione delle risorse acqua, energia e rifiuti. La visita avviene attraverso 2 possibili modalità di esperienza.

Contenuti e organizzazione: La visita virtuale con virtual tour: prevede un incontro

in classe in presenza con un'educatrice o educatore che introduce la tematica e illustra le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'impianto scelto (potabilizzatore Val di Setta (BO), l'impianto di selezione dei rifiuti e il termovalorizzatore di Granarolo dell'Emilia (BO), l'impianto ALIPLAST di raccolta, riciclo e rigenerazione della plastica e il Depuratore di Cesena) attraverso la visione di un realistico video in Realtà Virtuale. La visita virtuale con collegamento in diretta (solo per le classi TERZE della secondaria di 1° grado) è una esperienza molto interessante che permette di scoprire le fasi del ciclo di depurazione delle acque. L'attività prevede un incontro in classe condotto da un educatore che si collega in diretta con un inviato speciale presso il Depuratore di Cesena (FC) che riprende e mostra in diretta le principali sezioni dell'impianto.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado il laboratorio si svolge in presenza, a classi singole. La partecipazione prevede l'iscrizione di un minimo di 2 classi per ogni scuola. La visita virtuale con virtual tour prevede 1 incontro in presenza di 2 ore, a classi singole. La visita virtuale con collegamento in diretta è rivolta solo alle classi TERZE, prevede 1 incontro in presenza, a classi singole. Necessita di LIM con collegamento a internet stabile e un device per il collegamento dotato di casse e microfono adeguati per garantire una buona qualità audio-video.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Visita virtuale con virtual tour: 1 incontro in presenza di 2 ore, a classi singole - Visita virtuale con collegamento in diretta: 1 incontro in presenza di 2 ore, a classi singole

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale per visita virtuale; 2 educatori ambientali per la visita virtuale con collegamento in diretta

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:

Maria Elena Gelli

Via Levico, 4/A - Cervia (Ra)

Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide)

Cell. 335 1746793

email: mariaelena.gelli@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, scegliere il livello scolastico, il tema, il percorso

e compilare la form online del modulo di domanda di partecipazione all'attività. La form sarà attiva dal settembre a novembre 2026. - Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema: acqua, energia, ambiente (rifiuti), sostenibilità. - Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri: - precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2025/26 - numero di classi per scuola - attenzione territoriale - ordine di arrivo. - Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività che si svolgeranno indicativamente da gennaio a giugno 2027.

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

Breve descrizione: Viaggio di scoperta del territorio attraverso i suoi prodotti è l'occasione per diffondere la conoscenza del territorio in cui ragazze e 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 X edizione.

Obiettivi: Il progetto si 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 alunne e 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 si acquisiranno nozioni sui prodotti a Km0, di qualità, biologici, ecc. ma anche sulle corrette abitudini alimen-

tari 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, rielaborando l'esperienza di spesa e mettendo in evidenza le tematiche che più li hanno colpiti durante la visita guidata al punto vendita

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Percorso adatto per il secondo ciclo delle scuole primarie e per le classi della scuola secondaria di I grado di Ravenna.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempestività e durata: Il percorso è strutturato in 2 incontri in classe della durata di 3 ore complessive, intervallati da una uscita didattica di 1 ora presso un punto vendita Conad vicino alla scuola

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale in classe e durante ogni uscita

Gratuito: Il percorso è totalmente gratuito, qualora fosse necessario il servizio di trasporto in occasione della uscita didattica tutte le spese sono coperte dal progetto

Soggetto proponente:

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:

Farnia Senni

via Levico, 4/A - Cervia (RA)

Tel. 0544 965806

email: buonochece@atlantide.net

LA MIA ACQUA

Breve descrizione: Progetto didattico per la valorizzazione delle fonti di approvvigionamento idrico e del territorio promosso da Romagna Acque Società delle Fonti spa, con l'obiettivo di portare nelle scuole la conoscenza dell'Acquedotto della Romagna e delle principali fonti idriche della provincia di Ravenna

Obiettivi: Il progetto si propone di consolidare la coscienza ecologica dei giovani, traducendo l'attenzione per l'ambiente in azioni concrete per la tutela delle risorse idriche. Operando in stretta collaborazione con il sistema scolastico, l'iniziativa punta a radicare abitudini quotidiane orientate al risparmio dell'acqua e alla sostenibilità. L'itinerario didattico si inserisce nel quadro delle competenze chiave dell'Agenda 2030, offrendo strumenti per comprendere a fondo gli ecosistemi acquatici e i loro benefici. Attraverso percorsi laboratoriali e di riflessione, gli studenti saranno guidati a ridefinire l'impatto dell'uomo sulla natura, promuovendo una transizione attiva verso un futuro equo.

Contenuti e organizzazione: L'articolazione del progetto è modulata per ogni fascia scolastica. Per le prime classi della scuola primaria, l'intervento si concentra in un unico appuntamento in aula: attraverso l'uso di linguaggi narrativi, analogici o digitali, si guideranno i bambini a esplorare il valore della risorsa idrica e a interiorizzare le prime buone pratiche quotidiane. Il percorso dedicato alle classi quarte e quinte della primaria e alla scuola secondaria di primo grado si sviluppa invece su due tappe correlate. Il primo incontro, in classe, prevede dinamiche interattive e di

gruppo per approfondire le dinamiche del ciclo idrologico e la realtà delle fonti di approvvigionamento del territorio. Il secondo appuntamento offre la possibilità di scegliere, in base alle proprie esigenze didattiche, tra un'esperienza di approfondimento sul campo presso un impianto tecnologico della rete idrica locale o un'attività laboratoriale in ambito scientifico e ambientale legata ai mutamenti climatici e sostenibilità.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Tutti: 1 incontro in classe 2 ore. Secondo ciclo primaria e secondaria di primo grado: secondo incontro uscita di mezza giornata o in alternativa secondo incontro in classe di 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatrice o 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 spese per il servizio di trasporto in occasione dell'eventuale uscita didattica

Soggetto proponente:

Il progetto è 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:

Carola Zanleone

Via Levico, 4/A - Cervia (RA)

Cell. 3428593459

email: carola.zanleone@atlantide.net

ATLANTIDE: TERRE, ACQUE E CONSUMO CONSAPEVOLE

SCUOLE DELL'INFANZIA

BEE BRAVE

Breve descrizione: Attraverso storie e attività di coding, bambine e bambini scoprono che gli oggetti possono avere una seconda vita! Si cimentano in divertenti missioni con piccoli robottoni programmabili, sviluppando il pensiero logico e la capacità di trovare soluzioni ai problemi. Un laboratorio che unisce creatività e prime competenze STEAM, per accompagnare i più piccoli alla scoperta del valore delle cose e del rispetto per l'ambiente... divertendosi!

Obiettivi: Sviluppare il pensiero logico e computazionale attraverso il gioco e il coding. Collaborare all'interno di un gruppo per trovare soluzioni creative a piccoli problemi. Sensibilizzare al rispetto per l'ambiente e al valore del riuso dei materiali, in linea con l'SDG 12 - Consumo e produzione responsabili.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di STEAM, coding, economia circolare e pensiero logico. Il focus è scoprire il concetto di seconda vita degli oggetti attraverso storie interattive, comprendere le prime logiche della programmazione robotica e progettare soluzioni a piccole missioni spaziali o ambientali, stimolando il pensiero computazionale precoce. La metodologia prevede storytelling attivo, coding a blocchi/tangibile, problem solving e didattica ludico-esperienziale. Le aree disciplinari coinvolte sono Tecnologia, Matematica, Scienze, Italiano ed Educazione civica.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

IL TEATRO DELLA LUCE E DEI COLORI

Breve descrizione: Il laboratorio è un viaggio alla scoperta dei segreti della luce. Iniziamo in un ambiente a luci soffuse dove, attraverso l'uso di vecchi CD e torce, i bambini imparano a proiettare arcobaleni colorati sulle pareti, si procede con una creazione artistica collettiva in cui luci colorate, filtri e riflessi creano un paesaggio visivo in continua mutazione, esplorando il fenomeno della rifrazione in modo ludico. Successivamente, il percorso prosegue con la costruzione della "Trottola Magica" (Ruota di Newton): i bambini colorano i propri dischi e, mettendoli in rotazione veloce, osservano che i colori "sariscono" e si fondono in un grigio-bianco.

Obiettivi: Osservare, confrontare e formulare prime ipotesi su semplici fenomeni fisici. Manipolare materiali differenti per realizzare un'opera d'arte visiva collettiva, in linea con l'SDG 4 - Istruzione di qualità.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di STEAM, ottica ludica, percezione visiva e arte collettiva. Il focus è esplorare i fenomeni fisici della luce, della rifrazione e della scomposizione cromatica attraverso l'uso creativo di specchi, vecchi CD e torce, realizzando installazioni visive ed esperimenti ottici in movimento. La metodologia prevede didattica laboratoriale, approccio induttivo ed esperienziale, arte partecipata. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Arte, Tecnologia e Matematica.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

SINFONIA DI SCARTI

Breve descrizione: Un laboratorio per esplorare il paesaggio sonoro e le proprietà acustiche dei materiali. Si inizia ad occhi chiusi, ascoltando registrazioni di suoni della natura e della città per riconoscerli. Poi, usando materiali di scarto (barattoli, elastici, tubi di cartone, tappi, cannucce), i bambini diventano "liutai del riciclo", assemblando i propri strumenti musicali. L'attività si conclude con una sessione di improvvisazione collettiva.

Obiettivi: Affinare le capacità di ascolto, discriminazione e associazione dei suoni. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine attraverso l'assemblaggio di materiali di riciclo. Sperimentare l'espressione ritmica e musicale in un contesto cooperativo, in linea con l'SDG 12 - Consumo e produzione responsabili.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di creatività, educazione all'ascolto, ecologia sonora e riciclo creativo. Il focus è esplorare il paesaggio sonoro urbano e naturale e comprendere le proprietà acustiche dei materiali di recupero. La metodologia prevede ascolto attivo, collaborazione e manualità creativa. Le aree disciplinari coinvolte sono Musica, Tecnologia e Scienze.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

ACQUA, VENTO, TRACCE

Breve descrizione: Un'esperienza sensoriale ispirata ai paesaggi fluviali e costieri, dove i bambini scoprono che il territorio non sta mai fermo. Il laboratorio parte con un silent book, che apre una finestra su fiumi, mari, delta e coste, per poi sperimentare in prima persona con vasche sensoriali come l'acqua, il vento e la sabbia modellano continuamente il paesaggio. I bambini e le bambine spingono, soffiano, inclinano e osservano cosa succede.

Obiettivi: Riconoscere l'azione degli elementi naturali (acqua, aria) sulla materia (sabbia, terra). Sviluppare la percezione tattile, visiva e spaziale, in linea con l'SDG 15 - Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di territorio, geografia e manipolazione. Il focus è comprendere le trasformazioni morfologiche dei paesaggi fluviali e costieri attraverso l'interazione sensoriale diretta, analizzando gli effetti degli agenti atmosferici sulla sabbia e sulla terra. La metodologia prevede manipolazione libera e guidata, narrazione visiva e sperimentazione sensoriale. Le aree disciplinari coinvolte sono Geografia, Scienze e Italiano.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

MAPPE DEL PICCOLO INVISIBILE

Breve descrizione: La biodiversità si nasconde anche negli spazi più vicini a noi. Attraverso una caccia alla traccia, bambini e bambini esplorano il giardino o il cortile della scuola alla ricerca di piccoli indizi della natura: foglie, semi, cortecce, textu-

re, impronte, insetti e materiali naturali. Ogni scoperta contribuisce a costruire una "mappa del piccolo invisibile", osservando con occhi nuovi ciò che spesso passa inosservato. Il percorso si conclude con la realizzazione di una grande opera collettiva di Land Art, un'installazione effimera che racconta la biodiversità del luogo e il legame con l'ambiente.

Obiettivi: Affinare lo spirito di osservazione e la curiosità scientifica verso gli organismi viventi e gli elementi naturali. Sviluppare il senso estetico e la collaborazione di gruppo attraverso la creazione artistica, in linea con l'SDG 15 - Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di biodiversità, esplorazione della natura e arte. Il focus è scoprire la ricchezza della micro-biodiversità negli spazi scolastici attraverso una caccia al tesoro naturalistica, catalogando gli indizi in mappe creative e realizzando un'opera collettiva con elementi organici. La metodologia prevede outdoor education e land art. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Arte, Educazione civica e Geografia.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

SEMI VIAGGIATORI

Breve descrizione: La natura è piena di piccoli viaggiatori. Bambine e bambini scoprono che anche i semi partono per lunghi viaggi alla ricerca del luogo giusto in cui crescere. Come fanno a spostarsi? Chi li aiuta? Il vento, l'acqua e gli animali diventano i protagonisti di piccoli esperimenti e attività di osservazione, durante i quali si esplorano le diverse strategie che le piante hanno sviluppato per diffondersi nell'ambiente. Il

laboratorio si conclude con la costruzione di semplici "semi viaggiatori" e una prova pratica per osservare quale sistema permette loro di arrivare più lontano.

Obiettivi: Comprendere la relazione di causa-effetto tra la forma di un elemento naturale e la sua funzione. Sperimentare il metodo scientifico (osservazione, formulazione di ipotesi, verifica empirica), in linea con l'SDG 15 - Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di biodiversità e botanica. Il focus è comprendere i meccanismi di diffusione delle piante analizzando le strategie di dispersione dei semi tramite piccoli esperimenti e sfide ingegneristiche. La metodologia prevede approccio scientifico guidato, esperimenti e prototipazione manuale. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Tecnologia e Matematica.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

IL CIBO NON HA FRETTA

Breve descrizione: Davvero tutto ciò che sembra imperfetto va buttato? Attraverso una lettura animata e l'osservazione di frutta, ortaggi e bucce, bambine e bambini riflettono sul valore del cibo e sullo spreco alimentare, scoprendo che molti "scarti" possono avere una nuova vita. Alcuni diventano materia per osservare la natura, altri custodiscono semi pronti a germogliare. Ogni bambino realizza e decora un piccolo semenzaio con un rotolo di carta riciclato, semina i propri semi e porta a casa un progetto da seguire nel tempo, imparando che la natura cresce con calma e che ogni risorsa merita rispetto.

Obiettivi: Sviluppare un atteggiamento di

rispetto ed empatia verso il cibo e le risorse del pianeta, superando il concetto di scarto estetico. Esercitare la responsabilità quotidiana nella cura, in linea con l'SDG 2 - Sconfiggere la fame e l'SDG 12 - Consumo e produzione responsabili.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di spreco alimentare, botanica e responsabilità ambientale. Il focus è riflettere sul valore nutrizionale ed ecologico degli scarti ortofrutticoli attraverso letture animate e l'analisi sensoriale delle imperfezioni del cibo, avviando un progetto personale di semina e cura della pianta. La metodologia prevede lettura animata ed esplorazione sensoriale. Le aree disciplinari coinvolte sono Educazione civica e Scienze.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

Referente / contatti:

Farnia Senni

Tel. 0544 965806

email: farnia.senni@atlantide.net

SCUOLE PRIMARIE

DAL CAMPO ALLA TAVOLA

Breve descrizione: Come nasce il cibo che troviamo ogni giorno sulla tavola? Attraverso l'osservazione di semi, frutti e ortaggi, bambine e bambini scoprono il ciclo di vita delle piante e ciò di cui hanno bisogno per crescere. Dopo aver sperimentato la semina di un piccolo vasetto da portare a casa e continuare a curare, costruiscono una ruota delle stagioni per riconoscere quando frutta e verdura sono naturalmente disponibili. Un laboratorio pratico per

avvicinarsi ai ritmi della natura e comprendere il valore delle scelte alimentari.

Obiettivi: Riconoscere le fasi del ciclo vitale delle piante e i loro bisogni primari. Identificare la stagionalità dei prodotti agroalimentari per sviluppare abitudini di consumo consapevole, in linea con l'SDG 2 - Sconfiggere la fame e l'SDG 12 - Consumo e produzione responsabili.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di educazione alimentare, stagionalità e consumi responsabili. Il focus è comprendere il ciclo di vita dei prodotti ortofrutticoli e i fattori di crescita delle piante, sperimentando la semina. La metodologia prevede didattica laboratoriale, manipolazione esperienziale e osservazione diretta. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Geografia, Educazione civica e Tecnologia.

Destinatari: Scuola primaria 1° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

ESPLORATORI DELLA BIODIVERSITÀ

Breve descrizione: Ogni ambiente custodisce una straordinaria varietà di forme di vita. Attraverso l'osservazione di reperti naturali, piccole sfide di esplorazione e attività pratiche, bambine e bambini scoprono come piante, animali e altri organismi siano tutti collegati tra loro. Manipolando, osservando e confrontando materiali diversi, imparano a riconoscere la ricchezza degli ecosistemi e a guardare con maggiore attenzione il mondo naturale che li circonda.

Obiettivi: Comprendere il concetto di biodiversità e l'importanza delle catene di relazioni tra i viventi. Sviluppare lo spirito di osservazione e il rispetto per la tutela degli

habitat naturali, in linea con l'SDG 15 - Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di biodiversità, ecosistemi e conservazione della natura. Il focus è scoprire le relazioni ecologiche che collegano gli organismi viventi attraverso l'analisi guidata di reperti naturali e sfide di esplorazione. La metodologia prevede manipolazione e confronto ed esplorazione ludica. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Geografia e Educazione civica.

Destinatari: Scuola primaria 1° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

METEO O CLIMA?

Breve descrizione: Oggi piove, ma questo significa che il clima sta cambiando? Attraverso esperimenti, osservazioni e attività pratiche, bambine e bambini scoprono la differenza tra tempo atmosferico e clima, imparando a leggere i fenomeni che osservano ogni giorno. Costruiscono semplici strumenti di osservazione, interpretano dati e mettono alla prova le proprie ipotesi per comprendere come funziona il sistema climatico e quali effetti stanno producendo i cambiamenti climatici sul nostro pianeta.

Obiettivi: Distinguere i concetti di meteo e clima sulla base di scale temporali e geografiche diverse. Raccogliere dati empirici e interpretare grafici elementari legati ai fenomeni climatici. Sviluppare la consapevolezza civica circa le cause e gli effetti del cambiamento climatico, in linea con l'SDG 13 - Lotta contro il cambiamento climatico.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di educazione ambientale, meteorologia, cambiamenti climatici e interpretazione dati. Il focus è comprendere

la distinzione scientifica tra tempo atmosferico e sistema climatico, costruendo strumenti di misurazione artigianali e analizzando dati reali per verificare l'impatto globale del riscaldamento terrestre. La metodologia prevede metodo scientifico sperimentale, modellizzazione, analisi e interpretazione di dati. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Geografia, Matematica ed Educazione civica.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

WATER HACKERS: FILTRI NATURALI

Breve descrizione: Come si comporta l'acqua quando incontra terreni diversi? Il laboratorio si apre con un confronto tra tre modelli di suolo per osservare come cambiano assorbimento, ruscellamento ed erosione. A partire da queste osservazioni, gli studenti affrontano una sfida di progettazione: costruire un filtro per depurare dell'acqua utilizzando materiali naturali come sabbia, ghiaia, carbone e sassi. Dopo averlo messo alla prova, confrontano i risultati e migliorano il proprio progetto, sperimentando il metodo scientifico attraverso osservazioni, verifiche e riprogettazione.

Obiettivi: Formulare ipotesi e testare sperimentalmente le proprietà idrologiche e fisiche dei suoli. Risolvere uno scenario attraverso la selezione logica dei materiali e la prototipazione, in linea con l'SDG 6 - Acqua pulita e servizi igienico-sanitari e l'SDG 15 - Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di STEAM, idrogeologia, permeabilità del suolo e filtrazione dell'acqua.

Il focus è analizzare gli effetti dell'acqua su diversi modelli di suolo e progettare un sistema meccanico di depurazione dell'acqua. La metodologia prevede approccio STEAM, sperimentazione e riprogettazione. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Tecnologia e Matematica.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

IL CODICE DEI MINERALI

Breve descrizione: Perché alcuni minerali hanno forme così regolari? Attraverso l'osservazione di campioni reali, gli studenti scoprono che ogni cristallo nasconde una precisa struttura interna. Attraverso un'attività di tinkering con stecchini e plastilina, gli studenti devono ricostruire i modelli dei reticoli cristallini (cubico, prismatico, ecc.). Mentre giochi geometrici come il tangram permettono di esplorare il rapporto tra forme, simmetrie e composizione delle figure, mettendo in relazione la geometria osservabile con l'organizzazione invisibile della materia, mostrando come matematica e natura parlino lo stesso linguaggio.

Obiettivi: Riconoscere e riprodurre strutture geometriche solide e piane (simmetrie, poligoni, solidi). Connettere le proprietà macroscopiche visibili della natura con le sue regole microscopiche e geometriche, in linea con l'SDG 4 - Istruzione di qualità (Approccio STEAM integrato).

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di STEM, mineralogia, geometria solida e strutture della materia. Il focus è esplorare l'organizzazione molecolare invisibile della materia analizzando minerali reali. La metodologia prevede approccio STEAM e tinkering. Le aree disci-

plinari coinvolte sono Matematica, Scienze, Tecnologia e Arte.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

CUSTODI DEL TERRITORIO

Breve descrizione: Ogni territorio racconta una storia fatta di fiumi, colline, boschi e città. Ma cosa succede quando questi equilibri cambiano? Attraverso modelli in scala e attività sperimentali, gli studenti osservano come il consumo di suolo, la vegetazione e la gestione dei corsi d'acqua influenzino il rischio di alluvioni e frane. Scoprono quali interventi aiutano a proteggere il territorio e si mettono nei panni di chi ogni giorno lavora per prevenire i rischi e gestire le emergenze.

Obiettivi: Analizzare in modo critico gli effetti delle attività umane sulla stabilità del territorio. Comprendere l'importanza delle politiche di prevenzione civile e dei comportamenti responsabili per la riduzione dei rischi ambientali, in linea con l'SDG 11 - Città e comunità sostenibili e l'SDG 15 - Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di rischio idrogeologico, consumo di suolo e dissesto ambientale. Il focus è comprendere le cause delle alluvioni e delle frane simulando l'interazione tra acqua e territorio su modelli in scala, scoprendo le buone pratiche di prevenzione ambientale. La metodologia prevede simulazione, role playing e didattica attiva. Le aree disciplinari coinvolte sono Geografia, Scienze, Educazione civica e Italiano.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/ sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

Referente / contatti:

Farnia Senni

Tel. 0544 965806

email: farnia.senni@atlantide.net

SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO

NEXT STOP: SPACE

Breve descrizione: Un percorso laboratoriale dedicato all'esplorazione dello spazio attraverso le discipline STEAM. In ogni incontro gli studenti affrontano una nuova sfida progettuale: dalla programmazione di rover con kit LEGO alla realizzazione di pixel art ispirate alle immagini astronomiche. Il percorso può essere arricchito con attività di tinkering, come la costruzione di razzi con materiali di recupero per comprendere i principi dell'aerodinamica. Ogni esperienza invita gli studenti a osservare, progettare, testare e migliorare le proprie soluzioni, sviluppando creatività, pensiero critico e capacità di lavorare in gruppo.

Obiettivi: Applicare il pensiero computazionale per la programmazione e il controllo di sistemi robotici. Comprendere e testare sperimentalmente i principi fisici dell'aerodinamica e della meccanica applicata. Sviluppare abilità di problem solving e di miglioramento continuo all'interno di un gruppo di lavoro, in linea con l'SDG 4 – Istruzione di qualità e l'SDG 9 – Imprese, innovazione e infrastrutture.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di STEAM, esplorazione spaziale, programmazione, aerodinamica e tinkering. Il focus è comprendere le sfide dell'esplorazione astronomica attraverso l'applicazione integrata delle discipline STEAM. La metodologia prevede didattica

laboratoriale, programmazione robotica e tinkering per una durata modulabile da 2 a 4 incontri da 2 ore ciascuno. Le aree disciplinari coinvolte sono Tecnologia, Scienze, Matematica e Arte e immagine.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Modulabile da 2 a 4 incontri da 2 ore ciascuno

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/ sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

GREEN ENERGY: PROGETTARE IL DOMANI

Breve descrizione: Una sfida di progettazione dedicata al mondo delle energie rinnovabili. Gli studenti sperimentano diverse fonti di energia alternativa costruendo semplici circuiti alimentati da reazioni naturali e materiali diversi (come limone, sale, grafite e altri elementi conduttivi). Attraverso l'uso di sensori e strumenti di misura, confrontano l'energia prodotta e analizzano le prestazioni dei sistemi. La sfida prosegue con la progettazione e l'ottimizzazione di piccoli modelli meccanici, per migliorare l'efficienza energetica e comprendere come forma, materiali e orientamento influenzino la produzione di energia.

Obiettivi: Progettare, assemblare e testare circuiti elettrici sfruttando reazioni chimiche e fisiche. Raccogliere e confrontare dati quantitativi tramite sensori per valutare l'efficienza dei sistemi energetici. Comprendere la relazione tra design strutturale (forma, materiali, orientamento) e resa energetica, in linea con l'SDG 7 – Energia pulita e accessibile e l'SDG 9 – Imprese, innovazione e infrastrutture.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di STEM, energie rinnovabili, circuiti elettrici ed efficienza energetica. Il

focus è analizzare il funzionamento delle fonti alternative di energia e l'impatto della conducibilità dei materiali, costruendo circuiti e usando modelli e strumenti di misura. La metodologia prevede sfida di progettazione, approccio STEM e analisi quantitativa dei dati. Le aree disciplinari coinvolte sono Tecnologia, Scienze e Matematica.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

STRATEGIE DI NATURA: ADATTAMENTI E BIODIVERSITÀ

Breve descrizione: Come fanno gli organismi a vivere negli ambienti più diversi? Attraverso l'osservazione di reperti naturali con stereoscopi e microscopi, gli studenti scoprono le strategie di adattamento di piante e animali, mettendo in relazione forma, funzione e ambiente. Il laboratorio si conclude con la realizzazione di un Atlante degli adattamenti, che unisce osservazione scientifica, illustrazione e divulgazione, stimolando la capacità di interpretare la biodiversità e le sfide poste dai cambiamenti ambientali.

Obiettivi: Utilizzare correttamente gli strumenti ottici di laboratorio. Riconoscere e catalogare le strutture anatomiche e morfologiche. Elaborare un prodotto editoriale e grafico capace di comunicare dati scientifici in modo chiaro, in linea con l'SDG 15 – Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di biodiversità, evoluzione e adattamento, microscopia. Il focus è comprendere le relazioni biologiche tra forma, funzione e ambiente analizzando reperti naturali con strumenti ottici di laboratorio, traducendo le evidenze scientifiche in un Atlante illustrato degli adattamenti. La

metodologia prevede osservazione, disegno scientifico, classificazione e divulgazione. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Arte e Italiano.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

CITIZEN SCIENCE: BIODIVERSITÀ URBANA

Breve descrizione: La biodiversità non vive solo nelle foreste o nei grandi parchi naturali: è presente anche negli spazi urbani che frequentiamo ogni giorno. Attraverso attività di osservazione, campioni naturali e strumenti scientifici, gli studenti esplorano gli ecosistemi cittadini, scoprendo il ruolo di insetti impollinatori e altre specie spesso invisibili. Il laboratorio si conclude con la progettazione di semplici azioni per rendere gli spazi urbani più favorevoli alla biodiversità.

Obiettivi: Applicare metodologie e protocolli di campionamento scientifico per mappare e monitorare le specie in contesti antropizzati. Valutare l'importanza ecologica degli impollinatori per la sicurezza ambientale urbana. Elaborare soluzioni e micro-progetti per migliorare la connettività ecologica nelle città, in linea con l'SDG 11 – Città e comunità sostenibili e l'SDG 15 – Vita sulla Terra.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di biodiversità, monitoraggio ecologico, impollinazione e rigenerazione urbana. Il focus è esplorare la biodiversità degli ecosistemi cittadini utilizzando protocolli di campionamento scientifico, progettando interventi concreti per la tutela degli insetti impollinatori e la resilienza ecologica urbana. La metodologia prevede

citizen science, indagine sul campo e progettazione partecipata. Le aree disciplinari coinvolte sono Scienze, Tecnologia, Educazione civica e Geografia.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

PLASTICA IN MARE: DALLA MOLECOLA ALL'ECOSISTEMA

Breve descrizione: Ogni frammento di plastica racconta una storia. Analizzando campioni raccolti sulle spiagge, gli studenti identificano diverse tipologie di polimeri, ne ricostruiscono il possibile utilizzo e riflettono sul loro destino nell'ambiente marino. Attraverso attività di classificazione e ricerca di soluzioni, gli studenti approfondiscono la chimica delle plastiche e le dinamiche dell'economia circolare, riflettendo sul destino dei rifiuti e sulla progettazione di alternative sostenibili.

Obiettivi: Riconoscere e classificare le principali tipologie di polimeri plastici in base alle loro proprietà fisico-chimiche e d'uso. Valutare criticamente l'impatto e i tempi di degradazione dei rifiuti plastici negli ecosistemi marini. Applicare le regole della progettazione sostenibile e dell'economia circolare per l'ideazione di materiali e processi alternativi, in linea con l'SDG 12 – Consumo e produzione responsabili e l'SDG 14 – Vita sott'acqua.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di inquinamento marino, chimica, economia circolare e sostenibilità ambientale. Il focus è analizzare la composizione dei rifiuti plastici spiaggiati, comprendendo la classificazione dei polimeri e progettando strategie circolari alternative per ridurre l'impatto sugli ecosistemi ac-

quatici. La metodologia prevede analisi di laboratorio, classificazione merceologica e problem solving ambientale. Le aree disciplinari coinvolte sono Educazione civica, Scienze e Tecnologia.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

CLIMA: SCENARI PER IL FUTURO

Breve descrizione: Un laboratorio interattivo, in cui ogni scelta apre scenari differenti. Gli studenti affrontano decisioni che riguardano energia, mobilità, alimentazione, consumo di risorse e tutela degli ecosistemi, osservandone le conseguenze sul clima e sulla società. Attraverso il confronto e la riflessione collettiva, scoprono quanto le azioni individuali e collettive contribuiscano a costruire il futuro del pianeta.

Obiettivi: Comprendere l'effetto delle attività umane sulle dinamiche atmosferiche e sull'innalzamento delle temperature globali. Analizzare la complessità delle decisioni sistemiche bilanciando interessi socioeconomici e impatto ecologico. Esercitare la cittadinanza attiva attraverso l'argomentazione critica delle proprie scelte e la cooperazione per il bene comune.

Contenuti e organizzazione: Il percorso affronta i temi di cambiamenti climatici, transizione ecologica e cittadinanza attiva. Il focus è valutare le interconnessioni tra scelte individuali, collettive e andamento climatico globale, simulando scenari complessi legati alla gestione delle risorse planetarie. La metodologia prevede scenario planning, role play e debate. Le aree disciplinari coinvolte sono Educazione civica, Geografia, Scienze e Italiano.



Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatore a classe/ sezione

Costo: A partire da euro 130 iva 5% compresa a classe/gruppo

Soggetto proponente:

Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.

Referente / contatti:

Farnia Senni

via Levico, 4/A - Cervia (RA)

Tel. 0544 965806

email: farnia.senni@atlantide.net

Note: Atlantide, società cooperativa che svolge la propria attività nei settori dell'Ambiente, dell'Educazione, della Cultura e del Turismo. Atlantide possiede la certificazione UNI EN ISO 9001:2015 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 e fa parte della Green Community, una rete di soggetti pubblici e privati, amministrazioni pubbliche, istituzioni culturali, scientifiche, di ricerca, organizzazioni no profit e profit, anche di rilievo internazionale, che si è messa a disposizione delle comunità scolastiche.

KID LIGHTS

DETECTIVE DELL'ARTE

Breve descrizione: Un laboratorio-avventura per bambini della scuola primaria, dedicato alla diagnostica dell'arte. I partecipanti vestono i panni di giovani detective dell'arte, incaricati di risolvere un misterioso caso: alcune opere d'arte nascondono messaggi invisibili a occhio nudo. Con l'aiuto di lampade UV e uno spirito d'indagine, esploreranno dipinti e manufatti alla ricerca di tracce, pigmenti alterati, dettagli nascosti e segni lasciati dal tempo. Ogni scoperta sarà un passo verso la verità. La missione stimola osservazione, logica e collaborazione, introducendo in modo giocoso e coinvolgente i principi della diagnostica non invasiva, usata da restauratori e studiosi. Un viaggio tra arte, scienza e mistero!

Obiettivi: Avvicinare i bambini all'arte - Sviluppare capacità di osservazione e analisi - Introdurre i concetti base della diagnostica artistica (luce UV, particolari nascosti) - Favorire un approccio scientifico all'arte e al patrimonio culturale - Promuovere la collaborazione tra pari nella scoperta

Contenuti e organizzazione: L'attività si sviluppa come un Edu-LARP (gioco di ruolo educativo): i bambini vestono i panni di giovani detective dell'arte, impegnati in una missione da svolgere in squadra. Ogni gruppo riceve una "valigetta investigativa" con lampade UV e riproduzioni di opere da analizzare. L'esperienza inizia con una breve introduzione ai metodi usati dagli esperti per studiare le opere d'arte, in particolare la diagnostica non invasiva. Attraverso l'esplorazione visiva e la luce ultravioletta, i bambini cercano indizi nascosti, pigmenti alterati, ritocchi o segni lasciati dal tempo. Durante l'indagine, ogni gruppo formula ipotesi e condivide le proprie scoperte. Il

laboratorio si conclude con un confronto collettivo e la presentazione di alcuni celebri casi reali di restauro. L'esperienza stimola osservazione, pensiero critico e collaborazione, avvicinando in modo ludico e attivo alla scienza applicata all'arte.

Destinatari: Scuole primarie attività inclusiva ed accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.

Risorse impiegate: Riproduzioni di quadri od altre opere d'arte, lampade UV, matite, schede di osservazione.

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

IL VULCANO CALMO. TRASFORMA LA RABBIA IN FORZA

Breve descrizione: Un laboratorio esperienziale ambientato in una scuola di magia, dove i partecipanti diventano giovani apprendisti maghi e streghe chiamati a padroneggiare una speciale pozione: il "Vulcano Calmo". Per superare la challenge della Scuola, dovranno preparare la pozione seguendo la formula magica e scoprire il segreto per trasformare l'energia della rabbia in una forza positiva. Attraverso un esperimento scientifico con ingredienti semplici (bicarbonato, aceto, coloranti), realizzeranno e faranno eruttare un piccolo vulcano controllato, osservando le reazioni chimiche alla base del fenomeno. Ogni fase della missione è accompagnata

da riflessioni guidate sull'emozione della rabbia: come nasce, come si manifesta nel corpo e come può essere riconosciuta, accolta e trasformata. Un'avventura tra magia, scienza e consapevolezza emotiva, che sviluppa curiosità, creatività e capacità di gestire le emozioni.

Obiettivi: Comprendere il concetto di reazione chimica in modo esperienziale - Riconoscere e verbalizzare le emozioni - Introdurre strategie di gestione emotiva - Favorire l'uso della scienza come strumento di espressione e comprensione

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si svolge come un Edu-LARP (gioco di ruolo educativo): i partecipanti diventano apprendisti maghi e streghe della Scuola di Magia, chiamati a superare la challenge della Pozione del Vulcano Calmo. Dopo il racconto iniziale che introduce la missione, gli apprendisti ricevono la formula magica e gli ingredienti necessari per preparare la pozione. Divisi in gruppi, affrontano le diverse fasi della prova, sperimentando la ricetta, osservando l'eruzione del vulcano e scoprendo il legame tra trasformazione chimica ed emozioni. Gli educatori guidano la missione interpretando il ruolo di professori magici e accompagnano i partecipanti nella riflessione finale sul significato della pozione e sull'energia della rabbia. L'esperienza si conclude con il superamento della challenge e il riconoscimento del percorso degli apprendisti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie attività inclusiva ed accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.

Risorse impiegate: Bicarbonato, aceto, contenitori trasparenti, coloranti alimentari, schede emozionali.

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

MAGIA VEGETALE: L'IMPRONTA DELLE PIANTE

Breve descrizione: Percorso laboratoriale immersivo ambientato nella Scuola per Apprendisti Maghi e Streghe di Kid Lights. Guidati dalla Professoressa di Erborologia, i partecipanti scoprono i segreti delle piante attraverso tre esperienze tra scienza e magia: imparano a svelare la "magia della luce" che permette alle piante di nutrirsi, estraggono i pigmenti nascosti nelle foglie, esplorano i profumi e le proprietà delle erbe aromatiche e scoprono le reti invisibili che collegano il mondo vegetale. Attraverso esperimenti, osservazioni sensoriali, stampe botaniche e attività creative, gli apprendisti imparano a riconoscere le straordinarie capacità delle piante e il loro legame con l'ambiente. Un viaggio tra immaginazione e biologia per avvicinare bambini alla natura con curiosità, meraviglia e magia.

Obiettivi: Favorire meraviglia, rispetto e consapevolezza verso il mondo naturale attraverso un apprendimento esperienziale - Stimolare il metodo scientifico attraverso curiosità, osservazione, esplorazione sensoriale e formulazione di ipotesi - Comprendere la struttura, il ciclo vitale e le funzioni delle piante, scoprendo fenomeni come la fotosintesi e le relazioni tra organismi vegetali e ambiente - Conoscere e valorizzare la flora del territorio, riconoscendo alcune specie vegetali, erbe aromatiche e piante officinali - Sviluppare creatività e capacità di osservazione attraverso attività pratiche di esplorazione e rappresentazione del mondo vegetale

Contenuti e organizzazione: Il percorso si svolge come Edu-LARP (gioco di ruolo educativo) nella Scuola di Magia, dove gli apprendisti affrontano il corso di Erborologia guidati dalla Prof.ssa Rosetta. Gli incontri sono modulabili in base alle esigenze della classe. Modulo 1 – Incantesimi clorofilliani: attraverso la "magia della luce" si scopre la fotosintesi con un laboratorio di estrazione

dei pigmenti vegetali tramite cromatografia su carta. Modulo 2 – Erbe aromatiche e pozioni della natura: esplorazione dei poteri nascosti delle piante, riconoscimento sensoriale di erbe aromatiche e realizzazione di un erbario o infuso personalizzato. Modulo 3 – Custodi del verde: scoperta della rete sotterranea delle piante e laboratorio di semina con una nuova pianta da custodire nel tempo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie attività inclusiva ed accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 2 ore.

Risorse impiegate: Campioni botanici ed erbe aromatiche, materiali per stampe botaniche, erbario e semina, schede operative e materiali di supporto

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

MISSIONE SPECIALE – NELL'OFFICINA DELLE PIANTE CURATIVE

Breve descrizione: Un laboratorio-avventura ambientato nel Medioevo, dove gli studenti sono chiamati ad aiutare Rosetta, giovane apprendista speciale, alle prese con un misterioso problema legato al suo prezioso erbario. I partecipanti vengono trasportati nel mondo delle botteghe degli speciali, dove le piante erano al centro di un sapere tramandato tra monasteri, corti e botteghe artigiane. Attraverso la ricostruzione del sapere speciale, l'osservazione delle piante e la raccolta di indizi, gli studenti scoprono il ruolo delle erbe officinali nella medicina medievale e il rapporto tra uomo, natura e conoscenza scientifica. Utilizzando tecniche tradizionali come le stampe botaniche e le impronte

di fiori e foglie, contribuiscono a ricostruire l'erbario perduto e a risolvere la missione. Un percorso tra storia, botanica e metodo scientifico per comprendere come l'osservazione della natura abbia contribuito all'evoluzione delle conoscenze moderne.

Obiettivi: Avvicinare gli studenti alla conoscenza del mondo vegetale attraverso un'esperienza immersiva ambientata nel Medioevo - Comprendere il ruolo dello speciale e l'importanza delle piante nella medicina e nella vita quotidiana del passato (e usi nel presente) - Sviluppare il metodo di osservazione e indagine attraverso il riconoscimento, la classificazione e l'analisi delle specie vegetali - Conoscere caratteristiche, proprietà e utilizzi di alcune piante officinali ed erbe aromatiche - Stimolare pensiero critico, formulazione di ipotesi e capacità di risolvere problemi attraverso la ricerca degli indizi - Favorire collaborazione, comunicazione e partecipazione attiva nella risoluzione del mistero

Contenuti e organizzazione: L'attività si sviluppa come un Edu-LARP ambientato nel Medioevo: i formatori interpretano personaggi dell'epoca e coinvolgono gli studenti nella missione di Rosetta, giovane apprendista speciale alle prese con un problema legato al suo erbario. Il percorso è modulabile da 1 a 3 incontri di 1,5-2 ore. Modulo 1 – Il sapere dei semplici Gli studenti entrano nella bottega dello speciale e scoprono il ruolo delle piante nella medicina medievale attraverso ricettari, osservazione dei vegetali e cromatografia dei pigmenti per comprendere la fotosintesi. Modulo 2 – Erbe aromatiche e rimedi dello speciale Esplorano piante officinali, proprietà e caratteristiche attraverso attività di osservazione, analisi e stampe botaniche per ricostruire l'erbario di Rosetta. Modulo 3 – Custodi del verde Scoprono il rapporto tra piante e ambiente, la rete vegetale e il ciclo vitale attraverso attività di osservazione e semina, collegando sapere antico e scienza moderna.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
attività inclusiva ed accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 2 ore.

Risorse impiegate: Campioni botanici ed erbe aromatiche, materiali per stampe botaniche, erbario e semina, schede operative e materiali di supporto

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

Soggetto proponente:

Kid Lights APS - Associazione no-profit

Referente / contatti:

Chiara Pezzi

Via del Pino, 15 - Ravenna

Cell. 3472915142

email: info@kidlights.it

Note: Kid Lights APS è un'associazione no profit che propone laboratori esperienziali basati su un approccio attivo, creativo e inclusivo. Integra metodologie come Edu-LARP, STEAM e soft skills training per sviluppare autonomia, collaborazione e pensiero critico. Le attività, condotte prevalentemente con materiali naturali e di recupero, si svolgono in aula o all'aperto e valorizzano l'esperienza diretta, il gioco, l'esplorazione e l'immaginazione.

COOP. LA PIEVE

I FIGLI DEI GIGANTI VERDI

Breve descrizione: La Farnia di Dante, il Pino di Teodorico, il Platano di Galla Placidia ed il Ginkgo Biloba di Anita Garibaldi sono questi i quattro alberi iconici della nostra città, monumenti vegetali vicini a monumenti di pietra, scelti per raccontare una storia delle creature viventi. Il progetto promuove la possibilità di conoscere la città attraverso il tempo.

Obiettivi: Il laboratorio si propone di promuovere la conoscenza e la valorizzazione degli alberi secolari del territorio, mettendoli in relazione con personaggi illustri di Ravenna per evidenziare il legame tra patrimonio naturale, storia e cultura. Attraverso attività di osservazione, confronto e narrazione, i partecipanti svilupperanno curiosità, attenzione verso l'ambiente e consapevolezza dell'importanza della biodiversità e della tutela degli ecosistemi. Il percorso favorisce inoltre la riflessione sul rispetto della natura e delle persone, valorizzando le differenze come elemento di ricchezza. L'accostamento tra le vicende degli alberi e quelle dei personaggi storici diventa uno strumento per educare all'inclusione, alla convivenza e alla cittadinanza attiva, rafforzando il senso di appartenenza al territorio.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio sarà progettato in accordo con gli insegnanti e potrà svolgersi in classe con un'introduzione dedicata al riconoscimento delle piante e degli alberi del territorio. Sarà proposta, come supporto, la visione del cartone animato realizzato da Panebarco per La Pieve e Sol.Co., nell'ambito di un progetto promosso da Slow Food Ravenna APS. I partecipanti metteranno a dimora i semi di alberi iconici, associati a

personaggi storici, conservandoli in vasetti personalizzati. Le piantine potranno arricchire gli spazi scolastici, le abitazioni delle famiglie o essere donate alla comunità tramite la rete delle cooperative sociali. Il percorso potrà concludersi con una visita al centro RicreAzioni e al suo parco funzionale oppure al CSO Sant'Antonio e alla sua fattoria, per vivere un'esperienza diretta a contatto con la natura.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Sarà proposto un incontro di 2h concordato con gli insegnanti.

Risorse impiegate: Il laboratorio sarà condotto da un operatore specializzato e sarà proposta la messa a dimora di alcuni semi o ghiande delle piante presentate

Gratuito Il laboratorio è gratuito ma è richiesto un contributo di 50 euro per il materiale utilizzato (vasetti, semi/ghiande, terriccio)

Soggetto proponente:

Cooperativa soc. La Pieve

Referente / contatti:

Christian Rivalta

via don Carlo Sala, 7 - Ravenna

Cell. 3281552787

email: progetti.innovativi@cooplapieve.it

Note: La Cooperativa soc. La Pieve, insieme a SolCo Ravenna, 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 1998 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Educativi individuali l'utilizzo delle attività



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

occupazionali come strumento educativo. Attraverso il progetto I FIGLI DEI GIGANTI VERDI promosso da Slow Food Ra Aps si è prodotto un percorso che ha portato alla realizzazione di un cartone animato commissionato alla Panebarco. Presso i CSO Sant'Antonio e la sua fattoria ove at-

traverso le serre ed il garden per la produzione di piante stagionali e decorative e diversi animali di bassa corte, un asinello e due Alpaca oppure presso il parco del CSO RicareAzioni ed il suo parco nato per il recupero ambientale è vanto la promozione di questo percorso culturale.

TEATRO DEL DRAGO

EDUCARE AI DIRITTI UMANI E ALL'AMBIENTE: LA NOSTRA MAGLIETTA PARLA!

Breve descrizione: Laboratorio sul ciclo di vita di una maglietta: "La nostra maglietta parla!". Discussioni, scrittura e disegni. Ci preoccupiamo giustamente del riscaldamento globale ma poco si parla dell'impatto che l'industria tessile ha sull'ambiente. Il consumo dei vestiti e la produzione di questi è aumentata del 400% negli ultimi anni e il cosiddetto "Fast fashion" porta con sé inquinamento e sfruttamento del lavoro minorile. Che cos'è un'etichetta? Quanta acqua serve per produrre una maglietta? Dove nasce il cotone? Qual è il ciclo di vita di una maglietta? Possiamo fare qualcosa noi per migliorare la situazione? Queste sono alcune delle domande che guideranno il laboratorio per affrontare i temi dell'ambiente, della povertà e dello sfruttamento minorile. In questo laboratorio i ragazzi saranno portati a osservare le loro etichette e scopriranno che gli oggetti hanno una storia complessa. Non rivedranno mai più una t-shirt allo stesso modo!

Obiettivi: Sviluppare la comprensione sul tema del commercio, della globalizzazione e dell'ambiente. Incoraggiare un consumo responsabile, consapevole e sostenibile. Sviluppare idee su come è possibile sostenere i diritti umani attivamente.

Contenuti e organizzazione: Questa attività fa parte della formazione proposta dal Consiglio d'Europa: il sistema pedagogico utilizzato è quello non formale dell'Experiential Learning, che integra e adegua diverse tecniche utili al conseguimento degli obiettivi preposti: teatro di figura, teatro dell'oppresso, discussioni, simulazioni, giochi di ruolo, riflessioni etc. "La nostra

maglietta parla" dà l'avvio ad una sezione sull'Educazione ai diritti umani e all'ambiente. Dopo un'introduzione generale sui diritti umani la classe verrà divisa in gruppi e si partirà con l'osservazione delle loro etichette (sui vestiti e sugli oggetti). Seguirà un lavoro di gruppo che porterà i ragazzi a scoprire il giro del mondo che una maglietta fa prima di arrivare sullo scaffale e l'utilizzo delle risorse necessarie! Si concluderà guardando un breve video d'animazione realizzato dal Consiglio d'Europa sull'argomento.

Destinatari: Scuole secondarie di primo grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore

Risorse impiegate: 1 operatore.

Gratuito

Soggetto proponente:

Teatro del Drago / Famiglia d'arte
Monticelli

Referente / contatti:

Elena Casadei

Via Venezia, 26 - Ravenna

Cell. 339/4537022

email: educareaidirittiumani@gmail.com

email: compagnia@teatrodeldrago.it

ROBOCCHI LABORATORIO DI RICICLO CREATIVO

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, tutti 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 attenzione a quel libro impolverato, perché... morde! Robocchi è un'introduzione giocosa al mondo del riciclo creativo e del teatro di figura, a partire dalla pratica artistica del ready made.

Obiettivi: Obiettivo è utilizzare alcune metodologie della didattica esperienziale 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 e sperimentare in prima persona pratiche di riciclo, per capirne l'importanza. L'apprendimento di tecniche e principi di manipolazione del teatro di figura offrirà lo spunto per la riflessione su tematiche legate al rapporto dell'uomo con l'ambiente e all'impatto delle nostre scelte quotidiane. 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: Verranno sperimentati diversi modi per animare l'oggetto, attraverso l'apprendimento dei principi e delle tecniche di manipolazione del teatro di figura. Parallelamente verranno affrontati in modo dinamico e coinvolgente alcuni temi riguardanti l'impatto ambientale e lo smaltimento dei rifiuti. Al bambino verranno insegnate tecniche e mostrati possibilità e stimoli ma grande spazio sarà lasciato alla creatività perso-

nale. Alla fine di ogni lezione verranno offerti alcuni spunti per continuare il gioco e la storia del proprio personaggio in autonomia.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: 5 euro a bambino

Soggetto proponente:

Teatro del Drago

Referente / contatti:

Sarah Bonomi

Via Venezia, 26 - Ravenna

Cell. 3926664211

email: compagnia@teatrodelldrigo.it

Note: Teatro del Drago è la compagnia di una delle più antiche Famiglie d'Arte di spettacolo attiva nel settore dei burattini e delle marionette dalla prima metà del XIX secolo: la Famiglia Monticelli. Il programma artistico va dalla produzione di spettacoli, alla direzione del Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure Arrivano dal Mare!, alla conservazione del patrimonio della Collezione Monticelli attraverso la gestione del Museo la Casa delle Marionette, alla direzione del Teatro Comunale di Gambettola e delle stagioni teatrali Le arti della Marionetta a Ravenna, Burattini & Figure in Romagna, oltre all'organizzazione di varie attività di formazione e promozione culturale per bambini e ragazzi. La compagnia è riconosciuta e sovvenzionata dal Ministero della Cultura e dalla Regione Emilia-Romagna per la produzione e promozione del Teatro di Figura.

ASSOCIAZIONE FATABUTEGA

BUGS HOTEL

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 di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1/2 incontri di 2 ore ciascuno, in classe

Risorse impiegate: 1 operatore per classe/sezione

Costo: 8 euro a bambino/incontro

GEODI DELLE MERAVIGLIE

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 incentiva-

re la loro manualità creativa. L'utilizzo di lane coloratissime, il tepore dell'acqua e i particolari movimenti delle mani favoriranno il coinvolgimento sensoriale mentre il lavorare lento e il ripetersi dei gesti un piacevole rilassamento

Contenuti e organizzazione: La feltratura è un'arte che ha radici antiche, che incentiva l'utilizzo della lana di pecora (sempre più spesso smaltita come rifiuto!), che ha un basso impatto ambientale ed un alto valore manuale e creativo. Con semplici materiali quale lana, sapone e acqua si realizzeranno "soffici geodi" che, una volta tagliati, ci regaleranno un'esplosione di colori

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe

Risorse impiegate: 1 operatore per classe

Costo: 8 euro a bambino

AQUILONI CHE PASSIONE!

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 crespà, stecche in canna e nastro adesivo. Potrà decorarlo a piacere e imparare a farlo volare

Destinatari: Scuola infanzia, primarie e secondarie d 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: 10 euro a bambino

SCARABOT E ARTBOT

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 bobot che, alimentati da un motorino, filo elettrico, ventolina e pile, disegneranno per noi artistiche opere d'arte utilizzando pennarelli e pastelli

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe

Risorse impiegate: 1 operatore per classe

Costo: 10 euro a bambino

GIOCATTOLI DELLA TRADIZIONE

Breve descrizione: Giocattoli della tradizione, trottole, paracadutini, ronzatori, girandole, macchinine, bamboline, ecc. da costruire insieme ai bambini utilizzando materiali di recupero nell'ottica della pedagogia dell'essenziale

Obiettivi: Incentivare la manualità creativa, il rispetto per l'ambiente e il valore delle tradizioni. Promuovere il gioco come fondamentale esperienza di crescita intellettuale del bambino

Contenuti e organizzazione: Riscoprire il piacere di costruire insieme un giocattolo utilizzando legno, plastiche, stoffe, carte, ecc, decorarlo e poi giocare tutti insieme!

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe

Risorse impiegate: 1 operatore esterno

Costo: 8 euro a bambino

LOMBRICANDO

Breve descrizione: I lombrichi, come tanti aratri in miniatura, dissodano il terreno e lo rendono più fertile. Con palette, lenti d'ingrandimento e microscopio impareremo a conoscere questi utilissimi animali e costruiremo una "casa" per osservarli nel loro instancabile lavoro. La lettura di un albo illustrato a tema introdurrà il laboratorio.

Obiettivi: Far conoscere il mondo sotterraneo popolato da animali che sono fondamentali per la vita sul pianeta.

Contenuti e organizzazione: Realizzare assieme a bambini e bambine un lombricaio per poter osservare, senza recare loro disturbo, questi infaticabili produttori di humus.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe

Risorse impiegate: 1 operatore per classe

Costo: 8 euro a bambino

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 pubbli-

che 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.

PEDAGOGIA ANIMALE

ANIMALI E SPORT

Breve descrizione: Il progetto accompagna i bambini alla scoperta delle sorprendenti somiglianze tra il mondo animale e lo sport, utilizzando comportamenti, strategie e dinamiche degli animali come strumenti educativi per riflettere su collaborazione, spirito di squadra, difesa, attacco, resilienza e capacità di adattamento. Attraverso il metodo della Pedagogia Animale, il laboratorio mostra come molte specie animali sopravvivano grazie all'unione del gruppo, alla comunicazione, alla strategia e alla cooperazione, proprio come avviene negli sport di squadra. Gli animali diventano così esempi concreti di leadership, gioco di squadra, coordinazione, osservazione, velocità, concentrazione e gestione delle difficoltà. I bambini e i ragazzi verranno guidati a comprendere come il rispetto reciproco, la fiducia nel gruppo e la collaborazione siano fondamentali sia nel mondo animale che nello sport.

Obiettivi: Scoprire il mondo animale come modello educativo per comprendere movimento, cooperazione e strategie di adattamento - Sviluppare coordinazione, motricità, equilibrio e consapevolezza corporea attraverso attività ispirate agli animali - Promuovere valori sportivi come collaborazione, rispetto delle regole, fair play e inclusione - Stimolare la conoscenza e gestione delle emozioni legate al gioco, al movimento e al lavoro di squadra - Valorizzare le unicità individuali, riconoscendo che ogni caratteristica può diventare una risorsa per il gruppo - Sviluppare creatività, problem solving e capacità di adattamento attraverso esperienze ludico-motorie

Contenuti e organizzazione: Il percorso educativo mette in dialogo il mondo animale

e i valori dello sport e utilizza esempi tratti dalla natura per riflettere su collaborazione, strategia, impegno, resilienza, rispetto delle regole e spirito di squadra. Attraverso l'osservazione di specie animali dalle straordinarie abilità fisiche e relazionali, i partecipanti scopriranno come velocità, coordinazione, resistenza, cooperazione, adattamento e capacità di affrontare le sfide siano elementi presenti sia nello sport sia nel comportamento animale. Il percorso offrirà spunti per approfondire il valore del gioco di squadra, del fair play, della fiducia reciproca e del contributo unico che ogni individuo può portare all'interno del gruppo. Le attività saranno sviluppate con una metodologia attiva alternando storytelling educativo, curiosità etologiche, giochi motori, attività cooperative, esperienze pratiche e momenti di confronto e riflessione condivisa, con proposte calibrate in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

I VESTITI DEGLI ANIMALI

Breve descrizione: Un percorso educativo alla scoperta dei sorprendenti “abiti” del mondo animale: piume, peli, squame, scaglie, corazze e altri straordinari rivestimenti che la natura ha sviluppato per proteggere, mimetizzare, comunicare, regolare la temperatura o adattarsi all'ambiente. Grazie a curiosità, osservazione e attività coinvolgenti, bambini e ragazzi scopriranno come ogni caratteristica fisica racconti una strategia di sopravvivenza e adattamento unica.

Obiettivi: Scoprire gli adattamenti degli animali, comprendendo come pelle, piume, squame, pelo e altre caratteristiche li aiutino a sopravvivere - Stimolare curiosità scientifica, osservazione e capacità di confronto tra mondo animale e umano - Comprendere il rapporto tra ambiente, clima e caratteristiche fisiche degli animali - Favorire empatia e rispetto verso il mondo animale e la biodiversità - Sviluppare creatività e immaginazione - Promuovere apprendimento attivo attraverso esperienza, gioco e scoperta - Rafforzare capacità espressive, comunicative e collaborative nel lavoro di gruppo

Contenuti e organizzazione: Il progetto propone un percorso educativo multisensoriale dedicato alla scoperta dei diversi “rivestimenti” del mondo animale e delle loro funzioni in natura. Attraverso l'osservazione di piume, peli, squame, scaglie, corazze, aculei e altre caratteristiche fisiche, i partecipanti comprenderanno come ogni adattamento risponda a specifiche esigenze di protezione, mimetismo, comunicazione, difesa, regolazione della temperatura o sopravvivenza nell'ambiente. Il laboratorio sarà arricchito dall'utilizzo di materiali autentici e riproduzioni sensoriali, che permetteranno ai bambini di osservare da vicino e sperimentare attraverso il tatto diverse texture, superfici e caratteristiche, trasformando l'apprendimento in un'esperienza concreta, coinvolgente e memorabile.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema, ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

STRANI... MA BELLISSIMI

Breve descrizione: Un percorso educativo che accompagna bambini e ragazzi alla scoperta di animali curiosi, insoliti e fuori dagli schemi, trasformando la meraviglia del mondo naturale in un'occasione per riflettere sul valore della diversità e dell'inclusione. Attraverso l'incontro con specie dalle caratteristiche particolari e sorprendenti, il laboratorio aiuta a comprendere che ciò che appare diverso o insolito può racchiudere unicità, bellezza, risorse e straordinarie potenzialità, promuovendo rispetto, empatia e valorizzazione di ogni individualità all'interno del gruppo.

Obiettivi: Scoprire la straordinaria varietà del mondo animale, valorizzando specie insolite e poco conosciute - Stimolare curiosità, osservazione e pensiero critico attraverso la scoperta delle caratteristiche più sorprendenti degli animali - Comprendere il valore della biodiversità e l'importanza di ogni specie all'interno degli ecosistemi - Promuovere il rispetto delle differenze, riconoscendo che ciò che appare “strano” può essere unico e prezioso - Favorire empatia e sensibilità verso il mondo animale e

la sua tutela - Sviluppare capacità espressive, creative e collaborative attraverso attività esperienziali e laboratoriali - Incentivare un approccio educativo basato su scoperta, meraviglia e apprendimento attivo

Contenuti e organizzazione: Un percorso educativo esperienziale alla scoperta di animali curiosi, insoliti e sorprendenti, scelti per le loro caratteristiche particolari o apparentemente “fuori dagli schemi”. Attraverso l’osservazione di specie straordinarie e delle loro unicità, i partecipanti saranno accompagnati in una riflessione sul valore della diversità, sull’accettazione di sé e degli altri e sull’importanza di andare oltre le apparenze. Il mondo animale diventerà così uno strumento educativo per affrontare in modo delicato e coinvolgente temi legati a inclusione, autostima, empatia, rispetto reciproco e valorizzazione delle differenze individuali, aiutando bambini e ragazzi a riconoscere che ogni essere vivente possiede caratteristiche uniche, risorse e potenzialità che meritano di essere accolte e valorizzate. Le attività saranno sviluppate attraverso una metodologia attiva, partecipativa e laboratoriale, con storytelling educativo, curiosità dal mondo animale, immagini e materiali di osservazione

Destinatari: Scuole dell’infanzia, primarie, secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all’età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (Il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

Costo: Il costo dell’attività sarà comunicato

e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

PICCOLI ZOOLOGI CRESCONO

Breve descrizione: Un percorso educativo multisensoriale che accompagna bambini e ragazzi alla scoperta della straordinaria biodiversità del mondo animale attraverso l’osservazione diretta e l’esplorazione di materiali autentici e reperti naturalistici. Elementi da osservare e toccare diventeranno strumenti concreti per stimolare curiosità, meraviglia e apprendimento attivo, permettendo ai partecipanti di avvicinarsi in modo coinvolgente e scientifico ai segreti, agli adattamenti e alla magia del regno animale.

Obiettivi: Avvicinare i bambini alla scoperta del mondo animale in modo coinvolgente e scientifico - Sviluppare capacità di osservazione, analisi e formulazione di ipotesi - Promuovere il rispetto per la biodiversità e per tutti gli esseri viventi - Stimolare curiosità, pensiero critico e desiderio di conoscenza - Favorire l’apprendimento attraverso attività pratiche e interattive - Potenziare competenze comunicative, descrittive ed espressive - Incentivare collaborazione, confronto e lavoro di gruppo - Sensibilizzare ai temi della tutela ambientale e della cura del pianeta

Contenuti e organizzazione: Il progetto propone un percorso educativo e multisensoriale dedicato alla scoperta del mondo animale attraverso l’osservazione diretta, l’esplorazione e il contatto con materiali autentici e reperti naturalistici. Piume, uova, palchi, mute, rivestimenti, tracce e altri elementi del mondo animale diventeranno strumenti concreti di apprendimento, capaci di stimolare curiosità, domande e meraviglia. Attraverso l’osservazione guidata e l’esperienza tattile, i partecipanti potranno esplorare caratteristiche fisiche, adattamenti, strategie di sopravvivenza e peculiarità delle diverse specie, avvicina-

nandosi al metodo di osservazione tipico del piccolo zoologo: guardare, confrontare, ipotizzare, scoprire e comprendere. Le attività saranno sviluppate con una metodologia attiva e partecipativa, alternando momenti di scoperta guidata, esperienze sensoriali, curiosità scientifiche, osservazione diretta, attività interattive, con linguaggi e proposte calibrati in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (Il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

DIMMI COME LA FAI...E TI DIRO' CHI SEI!

Breve descrizione: Un laboratorio educativo e divertente che prende spunto dal celebre libro "Chi me l'ha fatta in testa?" scritto da Werner Holzwarth ed illustrato da Wolf Erlbruch, un albo illustrato molto famoso per bambini, con protagonista una piccola talpa che cerca il colpevole di un escremento caduto sulla sua testa. Nonostante l'umorismo "scatologico", è considerato un classico della letteratura per l'infanzia perché usa ironia, ripetizione e osservazione degli animali in modo molto intelligente e divertente.

Obiettivi: Scoprire il rapporto tra alimentazione, comportamento e caratteristiche degli animali - Stimolare curiosità, osservazione e spirito di scoperta attraverso tracce e indizi naturali - Avvicinare i bambini al pensiero scientifico tramite ipotesi, confronto e sperimentazione - Comprendere il ruolo degli animali negli ecosistemi e l'importanza della biodiversità - Promuovere rispetto, curiosità e consapevolezza verso il mondo naturale - Sviluppare capacità di deduzione, classificazione e problem solving in modo ludico ed esperienziale

Contenuti e organizzazione: Un percorso educativo e creativo che accompagna bambini e ragazzi alla scoperta delle tracce lasciate dagli animali e delle informazioni che queste possono raccontare sul loro stile di vita, sull'alimentazione e sulle caratteristiche delle diverse specie. Attraverso immagini, video, curiosità scientifiche e osservazione guidata, scopriranno come le tracce animali, in particolare le feci, possano diventare veri e propri indizi utili per riconoscere erbivori, carnivori e onnivori, comprendendo il legame tra alimentazione, ambiente e comportamento animale. Il laboratorio si svilupperà con una metodologia attiva, partecipativa e laboratoriale, alternando momenti di scoperta e confronto a un'attività pratica e creativa finale: dopo aver osservato e analizzato le diverse tipologie, i bambini realizzeranno una propria riproduzione utilizzando DAS o materiali modellabili, ricreando in modo giocoso e scientifico una traccia animale da portare a casa come ricordo dell'esperienza.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora e

30' (Il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

COME NOI: CONOSCIAMO GLI SCIMPANZÉ'

Breve descrizione: Un percorso educativo che accompagna bambini e ragazzi alla scoperta degli scimpanzé, i nostri parenti evolutivi più vicini, con cui condividiamo circa il 98,9% del patrimonio genetico. Attraverso l'osservazione dei loro comportamenti, delle relazioni sociali, della comunicazione, del gioco e delle emozioni, i partecipanti saranno guidati a riflettere sulle sorprendenti somiglianze tra esseri umani e grandi primati, scoprendo in modo coinvolgente aspetti della nostra evoluzione, delle nostre origini e di ciò che ancora oggi ci accomuna ai nostri "cugini" del mondo animale.

Obiettivi: Conoscere caratteristiche, comportamenti e capacità cognitive degli scimpanzé - Scoprire somiglianze e differenze tra esseri umani e primati, favorendo riflessioni su evoluzione, emozioni e relazioni sociali - Stimolare curiosità scientifica, osservazione e pensiero critico attraverso l'analisi del comportamento animale - Promuovere empatia, rispetto e consapevolezza verso gli animali e le loro esigenze etologiche - Comprendere l'importanza della tutela delle specie e della conservazione degli habitat naturali - Favorire apprendimento, confronto e partecipazione attiva - Sviluppare capacità comunicative, descrittive e di lavoro collaborativo

Contenuti e organizzazione: Il progetto propone un percorso educativo dedicato

alla scoperta degli scimpanzé, tra gli animali evolutivamente più vicini all'essere umano, come chiave per comprendere meglio le nostre origini, i comportamenti sociali e alcune caratteristiche che condividiamo con i grandi primati. Attraverso immagini, video, osservazione guidata e curiosità scientifiche, i bambini esplorano aspetti legati alla vita sociale degli scimpanzé, alla comunicazione, al gioco, all'uso di strumenti, alla cura reciproca, alle emozioni e alle dinamiche di gruppo, creando collegamenti con il comportamento umano e con il percorso evolutivo della nostra specie. Il laboratorio offrirà occasioni di confronto e riflessione sulle sorprendenti somiglianze e differenze tra esseri umani e altri primati, trasformando la scoperta scientifica in un'esperienza coinvolgente e accessibile, calibrata in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (Il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

SUPER POTERI ANIMALI E TALENTI NEI BAMBINI

Breve descrizione: Un percorso educativo che accompagna bambini e ragazzi

alla scoperta delle straordinarie abilità del mondo animale: velocità, forza, mimetismo, memoria, cooperazione, orientamento e molto altro, trasformandole in uno spunto per riflettere sui talenti e sulle unicità di ciascuno. Attraverso il parallelismo tra i "super poteri" degli animali e le capacità individuali dei partecipanti, il progetto promuove autostima, consapevolezza di sé, valorizzazione delle differenze e fiducia nelle proprie potenzialità.

Obiettivi: Scoprire le straordinarie capacità e adattamenti degli animali, comprendendone funzione e significato in natura - Stimolare nei bambini la consapevolezza delle proprie capacità, unicità e potenzialità personali - Favorire autostima, fiducia in sé stessi e valorizzazione dei talenti individuali - Promuovere il rispetto delle diversità come risorsa, nel mondo animale e nelle relazioni umane - Stimolare curiosità, osservazione e pensiero creativo attraverso il confronto tra abilità animali e capacità umane - Favorire espressione emotiva, riflessione personale e condivisione all'interno del gruppo - Incentivare collaborazione, empatia e inclusione, riconoscendo il valore unico di ciascuno

Contenuti e organizzazione: Un percorso educativo dedicato alla scoperta delle straordinarie abilità del mondo animale e al loro collegamento con i talenti, le risorse e le potenzialità presenti in ogni bambino e ragazzo. Il laboratorio offrirà occasioni di riflessione e confronto per aiutare i partecipanti a riconoscere i propri punti di forza, valorizzare le differenze individuali e comprendere che, proprio come in natura, ogni individuo possiede capacità uniche che contribuiscono al benessere del gruppo. Le attività saranno sviluppate attraverso una metodologia attiva, partecipativa e laboratoriale, alternando storytelling educativo, attività interattive, giochi cooperativi, momenti espressivi e confronto condiviso, con proposte calibrate in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (Il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

IL CLUB DEGLI ANIMALI RIBELLI

Breve descrizione: Un percorso educativo alla scoperta di animali sorprendenti che hanno sfidato regole, aspettative e stereotipi della natura con caratteristiche, comportamenti e strategie fuori dall'ordinario. Attraverso le storie di specie curiose e "ribelli", bambini e ragazzi saranno accompagnati a riflettere sul valore dell'unicità, del pensiero creativo, del coraggio di essere sé stessi e della capacità di trovare strade diverse per affrontare le sfide, trasformando la diversità in una risorsa e in una forza positiva.

Obiettivi: Conoscere animali con caratteristiche insolite, comportamenti sorprendenti e straordinarie strategie di adattamento - Stimolare curiosità, spirito di scoperta e pensiero critico attraverso il mondo animale - Valorizzare unicità e diversità, comprendendo che ciò che appare "strano" può essere una risorsa - Promuovere autostima, inclusione e rispetto delle differenze individuali - Favorire riflessioni su stereotipi, pregiudizi e accettazione di sé attraverso il parallelismo con il mondo ani-

male - Sviluppare capacità di osservazione, confronto, deduzione e rielaborazione creativa - Incentivare partecipazione attiva, collaborazione e apprendimento

Contenuti e organizzazione: Il progetto propone un percorso educativo dedicato alla scoperta di animali curiosi, sorprendenti e “fuori dagli schemi”, scelti per le loro caratteristiche insolite, strategie inaspettate o comportamenti straordinari che li rendono veri e propri “ribelli” del mondo naturale. Attraverso immagini, video, storytelling educativo e curiosità scientifiche, i partecipanti esploreranno storie di specie che hanno sviluppato modalità originali per adattarsi, comunicare, difendersi o sopravvivere, trasformando ciò che appare insolito in una straordinaria risorsa evolutiva. Le attività saranno sviluppate attraverso una metodologia attiva, partecipativa e laboratoriale, alternando momenti di scoperta, confronto guidato, attività interattive, giochi espressivi e proposte creative calibrate in base all'età dei partecipanti.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (la proposta educativa viene personalizzata in base all'età dei bambini e dei ragazzi, mantenendo lo stesso tema ma con modalità, linguaggi e obiettivi adeguati al livello di sviluppo dei partecipanti).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro da 1 ora (Il percorso può essere proposto anche in formula modulare, con più incontri tematici da 1 ora ciascuno, costruendo un percorso educativo più ampio dedicato al

mondo animale, con contenuti e argomenti differenti a ogni appuntamento).

Risorse impiegate: 1 educatore

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

Soggetto proponente:

Chiara Roncuzzi

Referente / contatti:

Chiara Roncuzzi

Via Filippo Corridoni, 12

Cell. 334 3112225

email: roncuzzi.chiara@gmail.com

Note: Chiara Roncuzzi è educatrice, zoo-antropologa e progettista educativa specializzata nella creazione di percorsi didattici innovativi per bambini e ragazzi. Da anni lavora nel mondo educativo e nella relazione con gli animali, integrando Pedagogia Animale, teatro ed esperienze immersive per favorire apprendimento e consapevolezza emotiva. Ideatrice di progetti originali ad alto impatto educativo, sviluppa laboratori coinvolgenti che uniscono creatività, espressione corporea, emozioni e scoperta del mondo animale. Tutti i progetti proposti possono essere realizzati sia in classe sia con visita guidata o gita scolastica presso il Museo di Zoologia Aquae Mundi di Russi (Ra), realtà attualmente in fase di riapertura con la gestione educativa e progettuale di Chiara Roncuzzi. Il museo offrirà percorsi dedicati alla scoperta del mondo animale trasformando la visita in un'esperienza coinvolgente, interdisciplinare e ad alto valore formativo.



**SPORT, SALUTE E BENESSERE
PER TUTTI E TUTTE**

AVIS RAVENNA

IL VALORE DEL DONO DEL SANGUE E DEL PLASMA, LA SOLIDARIETÀ DEL VOLONTARIATO E CORRETTO STILE DI VITA

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 nella secondaria di primo grado, poi secondarie di secondo grado. Nella scuola primaria, la sensibilizzazione avviene attraverso interventi attivi con i ragazzi, spiegando le importanti funzioni del sangue, terminando 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, di seguito vengono spiegate le varie funzioni vitali del sangue e i gruppi sanguigni.

Obiettivi: Sensibilizzare al volontariato i ragazzi della primaria in particolar modo sul dono del sangue, del plasma e midollo osseo. L'importanza che ha il sangue e il plasma 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 far conoscere meglio il valore del sangue e del plasma per la vita, si parla di un corretto e sano stile di vita, spiegando l'importanza del volontariato ed il senso del "donare agli altri" senza avere nulla in cambio. L'intervento è di circa due ore, in

presenza, dove un volontario e/o esperto in comunicazione espone interagendo con i ragazzi sull'argomento sangue e volontariato spaziando sulla donazione di sangue plasma e cellule staminali.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado classi 5° delle Scuole primarie e classi 2° delle Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Esperto di comunicazione e/o volontario e/o medico/infermiere

Gratuito

Soggetto proponente:

Associazione Volontari Italiana Sangue Provinciale Ravenna ODV

Referente / contatti:

Chiara Musolino e Sergio Ricci Petitoni

Via Tommaso Gulli, 100 - Ravenna

Cell. 3270328262

settorescuola.ravenna.provinciale@avis.it

Note: AVIS ODV è un'associazione di volontariato che promuove il dono del sangue su tutto il territorio nazionale e nella Svizzera italiana, fondata a Milano nel 1927. Nel territorio della Romagna le AVIS Provinciali sono anche affidatarie della raccolta del sangue per l'intera comunità. Ulteriori contatti: AVIS Provinciale Ravenna ODV Via T. Gulli, 100 Ravenna Tel. 0544 421180 email: ravenna.provinciale@avis.it

CROCE ROSSA ITALIANA

EDUCAZIONE ALLA SICUREZZA E AL SOCCORSO

Breve descrizione: Fra gli obiettivi di Croce Rossa Italiana sono presenti attività di educazione sanitaria, rivolte alla popolazione e alle scuole. La formazione di CRI prepara istruttori con competenze in specifiche discipline: questa attività sarà condotta da Monitori di primo soccorso, atti all'insegnamento di prevenzione e Primo Soccorso. L'attività è finalizzata ad insegnare a bambini e a ragazzi come eseguire una corretta chiamata di soccorso e come compiere manovre salvavita quali: la posizione laterale di sicurezza, la rianimazione cardio-polmonare e la disostruzione.

Obiettivi: Fornire i principi fondamentali per riconoscere una situazione di emergenza, effettuare una corretta chiamata di soccorso ed eseguire le prime manovre salvavita

Contenuti e organizzazione: Dopo una prima breve parte teorica su elementi di primo soccorso e di BLS (Basic Life Support) gli studenti saranno invitati ad eseguire la simulazione di una chiamata di soccorso e di manovre salvavita su appositi manichini

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, classi terze

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Monitori di primo soccorso

Gratuito

Soggetto proponente:

Croce Rossa Italiana Comitato di Ravenna

Referente / contatti:

Maria Grazia Marini

Cell. 3297507977

mariagrazia.marini@emiliaromagna.cri.it

ASSOCIAZIONE TUTTI MENO UNO

GHIACCIO IN MOVIMENTO: EQUILIBRIO, GIOCO E CREATIVITÀ

Breve descrizione: Il progetto propone un'esperienza motoria coinvolgente e innovativa: attività di pattinaggio artistico su ghiaccio presso la pista allestita in Piazza Kennedy a Ravenna, durante l'orario di Educazione Fisica. Attraverso un percorso graduale e adattato ai livelli della classe, gli studenti saranno guidati alla scoperta di uno sport affascinante che unisce tecnica, coordinazione e creatività. L'attività rappresenta un'occasione per potenziare abilità motorie specifiche, sperimentare il lavoro di gruppo e vivere un'esperienza educativa fuori dal contesto scolastico tradizionale.

Obiettivi: • Promuovere il movimento in un contesto motivante e sicuro. • Sviluppare equilibrio, controllo del corpo e consapevolezza motoria. • Rafforzare le dinamiche di gruppo attraverso giochi e coreografie. • Offrire un'occasione inclusiva di crescita personale e sportiva. • Stimolare la creatività attraverso l'espressione corporea in musica.

Contenuti e organizzazione: Osservazione iniziale del livello motorio degli studenti. • Riscaldamento mirato e approccio graduale al pattinaggio. • Attività base: camminare sul ghiaccio, stare in equilibrio, frenare. • Esercizi individuali, a coppie e in piccoli gruppi. • Percorsi dinamici, giochi cooperativi e prove di squadra. • Movimento ritmico e costruzione di semplici coreografie. • Attenzione costante alla sicurezza e alla gestione dello spazio.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da novembre a gennaio, una o due ore alla settimana

Risorse impiegate: 1 tutor

Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

Soggetto proponente:

Associazione Culturale "Tutti meno Uno"

Referente / contatti:

Giovanna Vigilanti

Via Lago Ceresio, 42 - Ravenna

Cell. 3494252573

Email: tuttimenouno.ets@gmail.com

Note: "Tutti meno uno" è un'Associazione Culturale e Compagnia Teatrale affiliata UILT con sede a Ravenna. Promuove la contaminazione delle arti attraverso oltre 90 iniziative realizzate negli ultimi quattro anni, sia in presenza che online. Le attività spaziano tra teatro, poesia, danza, musica, arti visive e performance, con corsi di recitazione, serate comiche e culturali, karaoke e laboratori per bambini a partire dai 3 anni. L'Associazione collabora con varie realtà locali e organizza eventi-spettacolo in grandi parchi all'aperto o privati, portando l'arte in contesti accessibili e immersivi. Ha inoltre sviluppato progetti originali di divulgazione dantesca, che sperimentano linguaggi come il futurismo e il pattinaggio artistico di figura. Tra questi, Il Sogno – spettacolo che mette in dialogo il futurista Boccioni e Dante – rappresenta il fiore all'occhiello delle sue produzioni teatrali. Ha realizzato tre spettacoli natalizi unendo recitazione e pattinaggio artistico su ghiaccio.

PICCOLI YOGI, GRANDI ANIMALI

Breve descrizione: Laboratorio educativo rivolto alla scuola dell'infanzia che unisce yoga educativo, narrazione animata, movimento corporeo e scoperta del mondo animale. Attraverso giochi motori, semplici posizioni yoga ispirate agli animali e storie animate, i bambini esplorano il corpo, il movimento e la relazione con gli altri in modo ludico e partecipativo. Ogni incontro propone esperienze di movimento, ascolto e immaginazione che favoriscono coordinazione, espressività e benessere emotivo. Le storie, ispirate alla tradizione yoga e al mondo della natura, accompagnano i bambini in un percorso tra gioco corporeo e racconto, stimolando curiosità, creatività e partecipazione. Il laboratorio valorizza il movimento come strumento di scoperta di sé, relazione e crescita.

Obiettivi: Favorire la scoperta del corpo attraverso il movimento - Stimolare coordinazione, equilibrio e consapevolezza corporea - Promuovere ascolto, attenzione e partecipazione - Sviluppare immaginazione e creatività attraverso la narrazione - Favorire la relazione e la collaborazione nel gruppo - Promuovere valori di gentilezza, rispetto e accoglienza - Favorire il benessere emotivo attraverso momenti di calma e rilassamento - Stimolare curiosità e interesse verso il mondo animale e naturale

Contenuti e organizzazione: Ogni incontro prevede una prima fase di accoglienza e giochi motori ispirati agli animali, durante i quali i bambini sperimentano semplici posture yoga attraverso il gioco e l'imitazione. Segue una breve pausa e successivamente una storia animata ispirata alla tradizione yoga e al mondo della natura. I bambini partecipano attivamente attraverso movimento, imitazione e gioco corporeo, trasformando il racconto in un'esperienza

coinvolgente e partecipata. L'incontro si conclude con un momento di rilassamento e un'attività creativa: i bambini colorano un'illustrazione dell'animale e della posizione yoga incontrati nella storia, accompagnati da musica rilassante o meditativa. Il materiale realizzato potrà essere portato a casa.

Destinatari: Nidi e scuole infanzia bambini dai 3 ai 5 anni Adatto a progetti di intersezione tra nidi e scuola dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Incontri da 45 minuti Possibilità di singolo laboratorio oppure ciclo di incontri.

Risorse impiegate: Tappeti/materassini, immagini illustrate, musica rilassante, materiali per attività creative.

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

Soggetto proponente:

Nerval Teatro APS

Referente / contatti:

Elisa Pol

Via San Vittore, 23 - Ravenna

Cell. 3457687121

email: pol.elisa@nervalteatro.it

Note: Nerval Teatro è una compagnia teatrale fondata nel 2007 da Maurizio Lupinelli ed Elisa Pol. La compagnia sviluppa una ricerca artistica che intreccia teatro, corpo, movimento e sperimentazione scenica, con particolare attenzione alla dimensione umana, relazionale e sociale dell'arte. Gli spettacoli e i progetti di Nerval Teatro sono stati ospitati in importanti festival e teatri nazionali e internazionali, affiancando alla produzione artistica attività laboratoriali e percorsi educativi dedicati all'espressione corporea, alla narrazione e alla partecipazione.

SEMI DI YOGA

Breve descrizione: Un ciclo di 6-8 incontri di mezz'ora ciascuno dove i bambini possono sperimentare attraverso il gioco dello yoga e i sensi giochi di calma e di respiro.

Obiettivi: • Conoscere il proprio corpo giocando • Stimolare l'attenzione e la concentrazione • Stimolare l'ascolto verso se e verso l'altro • Rilassamento • Introdurre Routines del respiro per portare calma e gioia

Contenuti e organizzazione: Le sessioni sono composte da gruppi di 6-7 bambini per i Nidi d'Infanzia e di 10 bambini per le Scuole dell'Infanzia (dove è possibile lavorare sull'educazione emozionale) il progetto prevede un minimo di 6 incontri un massimo di 12, includendo una pratica insieme ai genitori. L'attività prevede movimento consapevole, giochi di attesa, ascolto e il rilassamento. I materiali sono

portati dall'esperta. Si richiede uno spazio da concordare con l'Esperta. Le sessioni si svolgono dalle 9,50 alle 10,20 e dalle ore 10,30 alle 11,00.

Destinatari: Nidi e scuole d'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 6-8 Incontri da concordare a partire da metà Gennaio 2026

Risorse impiegate: Stanza o spazio a disposizione per il gruppo dei bambini, una presa elettrica

Costo: contributo da concordare con il Nido o la Scuola dell'infanzia

Soggetto proponente:

Silvia Santucci

Referente / contatti:

Silvia Santucci

Via F.lli Garavini, 38

Cell. 3920005160

Email: silviasantucci@yahoo.com



BIBLIOSCIENZE

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

CHI CERCA TROVA

Breve descrizione: L'attività consiste nella risoluzione a gruppi di prove ludiche attraverso la consultazione di libri di divulgazione scientifica. Gli argomenti oggetto dei giochi attraversano molte discipline ma hanno in comune il focus sull'apporto delle scienziate alla ricerca, portando all'attenzione scoperte e nomi purtroppo poco conosciuti.

Obiettivi: Chi cerca trova ha l'obiettivo di accrescere la consapevolezza delle giovani e dei giovani sulle questioni del "gender dream gap": lo stereotipo che le bambine e le ragazze siano meno brave dei compagni maschi nelle materie scientifiche, complici i pregiudizi e la mancanza di modelli di riferimento. Inoltre il percorso consente di ampliare la conoscenza ed il merito spesso negati alle grandi donne scienziate del passato e del presente. In questo, le attività proposte si inseriscono nell'obiettivo a lungo termine della Biblioteca Classense di sensibilizzare trasversalmente tutte le fasce d'età all'inclusione, uguaglianza e pari opportunità.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Biblioteca Holden 2 ore ogni incontro

Risorse impiegate: Biblioteche Classense

Gratuito

UNA BIBLIOTECA SPAZIALE: TRE INCONTRI SU SPAZIO, STELLE E PIANETI

Breve descrizione: Il progetto "Una biblioteca spaziale" unisce astronomia, arte, storia e scienze spaziali per favorire in modo divertente l'apprendimento delle nozioni astronomiche e delle scienze collegate allo spazio e contribuire a scardinare i pregiudizi di genere che ancora affliggono la ricerca scientifica e l'immaginario collettivo.

Obiettivi: Offrire un approccio originale allo studio dell'astronomia e portare alla luce le innumerevoli e necessarie connessioni tra diverse discipline al fine di costruire un sapere unico e sfaccettato.

Contenuti e organizzazione: Il progetto è suddiviso in tre incontri. 1. Come Astronoma: una ricercatrice in astrofisica a disposizione di ragazze e ragazzi che avranno modo di scoprire in che cosa consiste il mestiere "del fare ricerca" sui temi più attuali dell'astronomia e delle scienze legate allo spazio. Laboratorio pratico con giochi, esperimenti ed indovinelli a tema astronomico. 2. Laboratorio restitutivo: i ragazzi e le ragazze realizzeranno a casa o a scuola (con materiali propri e indipendenti) un elaborato artistico (poesia, disegno, mosaico, collage ...) che possa raccontare e rappresentare le loro suggestioni sugli argomenti trattati e che presenteranno il giorno del laboratorio.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado primarie secondo ciclo e classi prime della secondaria

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il percorso si snoda in tre incontri a cadenza abbastanza ravvicinata.

Risorse impiegate: I laboratori sono condotti da Daria Dall'Olio, ricercatrice post-dottorato presso l'Università di Bologna, l'INAF-Istituto di Radioastronomia e l'Osservatorio Spaziale di Onsala (Svezia); si occupa di radioastronomia e studia la formazione di stelle. Ha sviluppato e condotto numerosi progetti di divulgazione realizzati con ARAR presso il Planetario di Ravenna, tra cui "Costellazione Manga" in collaborazione con ASCIG e "Give me Five-Planetario amico delle donne" in collaborazione con Linea Rosa e Fidapa, entrambi portati a livello internazionale e presentati a numerosi congressi di settore
Gratuito

COSTELLAZIONE MANGA

Breve descrizione: Basato sul progetto omonimo sviluppato a Ravenna con ARAR e ASCIG e presentato a numerosi congressi e festival della scienza internazionali, questo laboratorio propone alle/ai partecipanti di scoprire la scienza attraverso un'ottica diversa e accattivante: usando i fumetti (manga) o cartoni animati (anime), i ragazzi e le ragazze andranno ad apprezzare i dettagli scientifici delle loro opere preferite.

Obiettivi: L'obiettivo è sviluppare il pensiero critico e trasversale degli studenti e delle studentesse, facilitando la comprensione dei limiti della scienza e della ricerca attraverso la visualizzazione grafica e la verifica delle nozioni scientifiche usando fonti differenti.

Contenuti e organizzazione: 2 incontri di circa 1.5 ore così definiti: Un primo incontro di presentazione dell'approccio usando alcuni manga ed anime come esempi. Un secondo incontro dove le/i partecipanti presentano il loro manga/anime (o in generale fumetto/ cartone animato) preferito e descrivono i riferimenti astronomici/scientifici che hanno trovato, a cui segue una discussione collettiva sulla fattibilità/correttezza scientifica, per separare la fantascienza dalla realtà attuale.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 incontri per un totale di 3 ore.

Risorse impiegate: I laboratori sono condotti da Daria Dall'Olio, ricercatrice post-dottorato presso l'Università di Bologna, l'INAF-Istituto di Radioastronomia e l'Osservatorio Spaziale di Onsala (Svezia); si occupa di radioastronomia e studia la formazione di stelle. Ha sviluppato e condotto numerosi progetti di divulgazione realizzati con ARAR presso il Planetario di Ravenna, tra cui "Costellazione Manga" in collaborazione con ASCIG e "Give me Five-Planetario amico delle donne" in collaborazione con Linea Rosa e Fidapa, entrambi portati a livello internazionale e presentati a numerosi congressi di settore
Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini

email: junior@classense.ra.it

Note: È necessaria la prenotazione via mail. Iscrizioni entro il 15/10/2026.

Arti e Lettera



Indice

BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA

Centro di Lettura "Albero dei Libri":

Giocare con i libri per formare bambini e bambine lettori e lettrici pag. 214

Istituzione Biblioteca Classense: i progetti » 215

LETTURE, ATTIVITÀ, LABORATORI

Comune di Ravenna Casa delle Culture/Biblioteca Classense:

Proposta di lettura e incontro con l'autore/autrice » 226

Panda Poject: i progetti » 227

Libri e immagini: i progetti » 229

Ass.ne Fatabutega: i progetti » 232

Libreria per ragazzi MOMO: i progetti » 234

Associazione Tutti meno uno: i progetti » 236

PREISTORIA IN GIOCO

Archeologia preistorica: i progetti » 240

CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna: i progetti » 244

Centro Studi Archeologia dell'Adriatico: i progetti » 247

Musei Nazionali di Ravenna: i progetti » 249

Fondazione Parco Archeologico di Classe-RavennAntica: i progetti » 253

Ass.ne Amici del Mulino Scodellino: Mulino didattico » 274

Ass.ne Cacciatori di Idee:

Ravenna Weekend Trip » 275

TUTELA E CURA DEL PATRIMONIO CULTURALE

Musei Nazionali di Ravenna: I progetti » 278

MONUMENTI PALEOCRISTIANI DI RAVENNA

Comitato di pilotaggio del sito UNESCO

"Monumenti paleocristiani di Ravenna": I progetti pag. 282

MOSTRE, MUSICA, ATTIVITÀ ARTISTICHE ED ESPRESSIVE

Immaginante-Laboratorio Museo Itinerante:

Tutti giù per TERRA, mostra gioco arte-suono-natura » 286

Il Sorriso di Giada:

coloriamo il mondo con la fantasia » 287

Assessorato al Decentramento: I progetti	» 288
Ass.ne Lucertola Ludens: mosta GiocOsa 2027	» 291
Jazz Network: Pazzi di Jazz 2027	» 292
Amarganta Lab-Centro Culturale Didattico: i laboratori	» 293
Suoni e movimento: Viaggio nei suoni	» 298
Orchestra Dei Giovani:	
"Strabass" - Suoniamo insieme	» 299
Associazione Tutti Meno Uno:	
Tra palco e schermo: l'arte della recitazione e la magia del cinema	» 300
Fiab Ravenna: La bici che vorrei-Concorso di pittura sul tema della bici	» 301
Educ'Arte: Canto - recitazione - musical	» 302
Il viaggio di Oltre a noi: Oltre a noi	» 304
Tititom: Subito – presto musica insieme	» 305
CISIM – Il lato oscuro della costa:	
Fogli bianchi – Laboratorio di rap	» 306
Kids Lights:	
• Detective della storia	» 307
• Missione fumetto: le storie perdute dell'Oca Gugù	» 308
Improvvisazione Teatrale: I progetti	» 309
Accademia Multidisciplinare: I progetti	» 311

TEATRO PER BAMBINI /E RAGAZZI/E

Ravenna Teatro:

La stagione dei Teatri 2026/27: spettacoli per le scuole pag. 316

Teatro del Drago - Museo la Casa delle Marionette:

gli spettacoli e i progetti » 321

CINEMA E FOTOGRAFIA

Daimon Film:

IMMAGinACTION: Il mondo dell'audiovisivo musicale » 328



BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA

CENTRO DI LETTURA L'ALBERO DEI LIBRI

GIOCARRE CON I LIBRI PER FORMARE BAMBINI E BAMBINE LETTORI E LETTRICI

Breve descrizione: Il Centro Di Lettura, nato come servizio di consultazione e prestito libri gratuito per bambini/e, genitori e scuole, conserva ancora oggi le sue caratteristiche delle origini - gratuità, accessibilità, flessibilità. Dato il suo patrimonio di oltre 9.000 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 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 i/e bambini/e alla lettura.

Obiettivi: Promozione della cultura del libro a partire dalla prima infanzia, grazie alla mediazione dell'adulto - Promuovere la lettura in età scolare attraverso strategie di animazione del libro ludiche e divertenti - Sviluppare il pensiero divergente/creativo a partire dal libro, attraverso il 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 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: - 1 Visita guidata

del Centro: sale e scaffali, la legenda, i libri, la catalogazione, il prestito, i servizi, l'uso di Scoprirete (da 6 anni, 1 h.) - 2 Consultazione libera e/o prestito alle scuole (d'infanzia e asili nido, primarie primo ciclo, 1 h.) - 3 Lettura/e ad alta voce e/o con proiezione delle immagini (da 2 anni, 15'-1 h.) - 4 Lettura seguita da animazione alla lettura (giochi e domande sul libro, da 5 anni) - 5 "Leggere su supporti diversi: dal libro all'app", storie in movimento con uso di tablet e proiettore, sperimentale (2-5 anni) - 6 Piccoli laboratori espressivi o di costruzione a tema, (da 3 anni) - 7 Indicazioni per realizzare laboratorio di costruzione del libro (età 4-11 anni) - 8 Redazione di bibliografie tematiche.

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 dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle 12.00 su appuntamento, prestito ad insegnanti e 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: 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 preventi-

vamente al Dirigente della U.O Inclusion e Educativa e Qualificazione Pedagogica indicativamente entro novembre 2026.

BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA NEL TERRITORIO

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSESE

ALLA SCOPERTA DELLA BIBLIOTECA: VISITA GUIDATA ALLA BIBLIOTECA CLASSESE

Breve descrizione: Visite guidate al complesso monumentale Classense e ai servizi bibliotecari

Obiettivi: Il progetto intende promuovere la scoperta degli spazi monumentali del complesso Classense e dei servizi bibliotecari

Contenuti e organizzazione: La visita guidata, curata dai bibliotecari e dalle bibliotecarie, comprende gli spazi monumentali della biblioteca storica compresa l'Aula Magna e la sezione moderna con i servizi di prestito. Durante la visita sono previste attività che rendono i visitatori e le visitatrici protagonisti di osservazioni e ricerche di particolari artistico-architettonici.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: La durata è di circa 1 ora e mezza. La durata può essere dimensionata ad 1 ora escludendo la visita all'Aula Magna

Risorse impiegate: Bibliotecarie e bibliotecari dipendenti della Biblioteca Classense
Gratuito

Referente / contatti:

Silvia Travaglini Francesca Ferruzzi
email: junior@classense.ra.it

NATI PER LEGGERE A SCUOLA

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 e delle volontarie 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 le 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 lettrici volontarie Nati per Leggere per le attività di lettura (0-5 anni).

Gratuito

Referente / contatti:

Eleonora Morlotti Silvia Travaglini
email: junior@classense.ra.it

BIBLIOTECHE DEL TERRITORIO: ISTRUZIONI PER L'USO

Breve descrizione: Il progetto prevede visite guidate in biblioteca finalizzate alla conoscenza e 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: Piangipane B. Fuori Legge, S. Alberto B. Guerrini, S. Stefano B. Valgimigli, Castiglione B. Omicini, Marina B. Ottolenghi.

Obiettivi: La conoscenza delle biblioteche e dei servizi a disposizione dei ragazzi e delle ragazze, la familiarizzazione con l'ambiente e con i libri.

Contenuti e organizzazione: Le biblioteche offrono alle scuole visite guidate, l'assistenza bibliografica anche su richiesta specifica, organizzano incontri con le classi e propongono letture per varie fasce di età. Attivano il prestito collettivo alle classi e alle scuole.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: La durata e le modalità si concordano direttamente con la biblioteca in cui si intende fare l'attività

Gratuito

Referente / contatti:

per contatti visita la pagina Informazioni su www.classense.ra.it

SCOPRENDO HOLDEN: LIBRI, GIOCHI E RICERCHE

Breve descrizione: La biblioteca Holden accoglie le classi con molteplici attività

Obiettivi: L'obiettivo è far conoscere gli spazi e i servizi della Holden dedicati ai ragazzi e alle ragazze da 11 a 17 anni

Contenuti e organizzazione: È possibile scegliere tra tre proposte: - Consigliami un libro - Proposte di lettura tratte dai libri, let-

ture ad alta voce di brani di libri e conversazione sui gusti e le abitudini di lettura dei ragazzi e delle ragazze. - Giocare in biblioteca - La classe prova alcuni dei giochi di società presenti in biblioteca - Chi cerca trova (vedi anche scheda specifica nella sezione dedicata alle attività scientifiche) - La classe, divisa in gruppi, sperimenta la ricerca sui libri con attività ludiche. - Alla fine del percorso, sarà possibile prendere libri in prestito, sia individualmente sia come classe.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Per Giocare in biblioteca la durata è di 2 ore per classe; per Consigliami un libro la durata è di 1 ora per classe. Per Chi cerca trova è di 2 ore per classe. Gli incontri verranno calendarizzati a partire da novembre 2026 ad aprile 2027, nelle mattine dal mercoledì al venerdì.

Risorse impiegate: Bibliotecari e bibliotecarie della biblioteca Classense
Gratuito

TORNEO DI POESIA DORSALE

Breve descrizione: Per celebrare la Giornata della poesia del prossimo anno, 21 marzo 2027, la biblioteca Classense invita le classi a sfidarsi nella sesta edizione del torneo di poesia dorsale.

Obiettivi: Giocare con le parole e mettere in moto la creatività poetica

Contenuti e organizzazione: Si tratta di 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. Le poesie dovranno essere formate da almeno 3 versi, ossia 3 titoli di libri, senza nessun vincolo nella scelta di questi ultimi (i titoli potranno essere tratti da opere di qualsiasi genere: narrativa, saggistica ecc...). L'insieme dei versi deve esprimere un'immagine, un concetto, una storia, un'idea in modo che l'intero componimento abbia un senso compiuto. Le poesie dovranno

no essere composte a partire dai libri "in carne e ossa" che verranno sistemati uno sopra l'altro a formare il componimento. I libri possono essere reperiti naturalmente nelle biblioteche scolastiche o tra quelli posseduti personalmente dalle ragazze e dai ragazzi o nelle biblioteche dell'Istituzione Classense (Holden, Casa Vignuzzi, e tutte le biblioteche del territorio). Una volta composta la poesia, si fotografa e si invia l'immagine all'indirizzo junior@classense.ra.it con oggetto: poesia dorsale, scuola e classe. Ogni classe può inviare al massimo 3 poesie. Si ricorda che le poesie devono essere frutto di lavoro di gruppo e non di singole alunne e singoli alunni.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Dalla classe terza della primaria in avanti

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Termine per l'invio delle poesie: 1/03/2027; la proclamazione delle classi vincitrici avverrà il 22/03/2027 in modalità online

Risorse impiegate: Bibliotecari e bibliotecarie della biblioteca Classense

Gratuito

Referente / contatti:

Francesca Ferruzzi Silvia Travaglini
email: junior@classense.ra.it

CASA VIGNUZZI: LA BIBLIOTECA DEI GATTI

Breve descrizione: Il progetto prevede l'accoglienza e la visita guidata in biblioteca finalizzata alla scoperta dello spazio e dei servizi dedicati a bambine e bambini da 0 a 5 anni e della scuola primaria.

Contenuti e organizzazione: La sezione/classe viene accolta nelle sale della biblioteca, si fanno brevi cenni alla storia dell'edificio, si fanno le letture ad alta voce, poi si prosegue con la visita agli spazi della biblioteca. Previa consegna dei moduli di

iscrizione con 10 gg. di anticipo rispetto alla data dell'incontro, viene fatta l'iscrizione gratuita ai servizi e consegnata la tessera della biblioteca a ciascun/a bambino/a. Si effettua il prestito collettivo alla sezione (durata 60 giorni).

Destinatari: Nidi e scuole infanzia e scuola primaria

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Circa 1 ora e mezza per sezione/classe. Gli incontri si svolgono martedì e giovedì mattina da ottobre 2026 fino a maggio 2027

Risorse impiegate: Bibliotecarie Classense, Volontarie del servizio civile nazionale e Volontarie Nati per Leggere

Gratuito

GIOCALIBRO A CASA VIGNUZZI

Breve descrizione: La classe viene coinvolta in attività di gioco e letture ludiche.

Contenuti e organizzazione: La classe viene accolta nelle sale della biblioteca, gli alunni e le alunne vengono divisi in squadre e si dà inizio a una serie di giochi che conducono alla scoperta e all'interazione con i libri e le storie di vario genere. Previa consegna dei moduli di iscrizione con 10 gg. di anticipo rispetto alla data dell'incontro, viene fatta l'iscrizione gratuita ai servizi e consegnata la tessera della biblioteca a ciascun/a bambino/a. Si effettua il prestito collettivo alla classe (durata 60 giorni).

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: L'incontro ha una durata di circa 2 ore per classe. Gli incontri si svolgono martedì e giovedì mattina da novembre 2026 fino a maggio 2027

Gratuito

Referente / contatti:

Eleonora Morlotti
email: junior@classense.ra.it

LIBRI ALL'ANGOLO CON ALFONSO CUCCURULLO

Breve descrizione: Lezioni/spettacolo sulla lettura espressiva rivolta esclusivamente alle classi della secondaria di primo grado delle scuole del territorio extraurbano

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 massimi 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 di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: La durata degli incontri è di circa 1 h e 15-30 minuti

Risorse impiegate: Alfonso Cuccurullo
Gratuito

Referente / contatti:

Francesca Ferruzzi Silvia Travaglini
email: junior@classense.ra.it

XANADU

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 e alle 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. N.B. La biblioteca Classense si fa carico dei costi di iscrizione delle classi e di quello dell'incontro con le esperte e gli esperti dell'associazione Hamelin mentre sarà a cura delle classi partecipanti procurarsi i libri necessari. Si potrà naturalmente ricorrere al prestito dei libri nelle biblioteche, in base alle loro disponibilità.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado Dalla seconda classe. Verrà data precedenza alle richieste delle 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

Referente / contatti:

Luca Mandorlini Manuela Massa
email: junior@classense.ra.it

Note: È necessaria la prenotazione via mail alle referenti indicate. Si accettano prenotazioni durante tutto l'anno scolastico ma con almeno 1 settimana di anticipo. È necessaria la prenotazione via mail. Si accettano prenotazioni durante tutto l'anno scolastico ma con almeno 1 settimana di anticipo. È necessaria la prenotazione via mail. Iscrizioni entro il 15/10/2026. È necessaria la prenotazione via mail. Gli incontri si svolgono in date fisse che verranno comunicate in seguito. È necessaria la prenotazione via mail entro il 15 ottobre 2026. Le richieste verranno accolte in ordine di arrivo, dando precedenza alle classi che non hanno mai partecipato a questa attività.

ALLE ORIGINI DEL LIBRO MODERNO: DAI MANOSCRITTI AI LIBRI A STAMPA NELLE COLLEZIONI ANTICHE DELLA BIBLIOTECA CLASSENSE

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 secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Incontri di circa 2 ore
Gratuito

Referente / contatti:

Floriana Amicucci

Via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482132

Cell. 337 1410066

email: manoscrittieriari@classense.ra.it

Note: Nel 1803, in seguito alle soppressioni napoleoniche dei beni monastici, l'Abbazia di Classe, con la sua libreria, edificata fra XVII e XVIII secolo dall'abate Pietro Canneti, fu eletta a sede della biblioteca civica di Ravenna. Negli spazi monumentali della Classense furono raccolti anche i fondi librari dei più importanti complessi conventuali e abbazie della città. Tra i fondi

più antichi si annoverano codici manoscritti, incunaboli, edizioni a stampa di pregio, autografi, manoscritti musicali, ricchissimi carteggi, raccolte di grafica quali disegni, xilografie, incisioni su rame, litografie. Numerosi i fondi speciali, di grande ricchezza e varietà documentaria. Nel corso degli ultimi due secoli, ai fondi monastici delle abbazie si sono aggiunte le donazioni di importanti biblioteche private, come quella dell'architetto Camillo Morigia (1743-1795) e dello storico dell'arte Corrado Ricci (1858-1934), e le acquisizioni di intere collezioni come quella formata dalla famiglia Sprei e la Raccolta Dantesca Olshchki, la più completa collezione di prime e rare edizioni dedicata all'opera di Dante Alighieri. Oggi, anche in virtù di una politica delle acquisizioni costante nel tempo, la Classense è divenuta una biblioteca storica di cultura generale, dotata di un patrimonio librario antico, moderno e contemporaneo tra i più importanti d'Italia.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Breve descrizione: «La vita è più divertente se si gioca» (Roald Dahl): il protagonista di questo incontro è il gioco e, in particolare, i giochi da tavolo. La Biblioteca Classense conserva una collezione di circa trecento giochi con tavoliere, databili dalla fine del Seicento ai giorni nostri e di varia provenienza: soprattutto italiana ma anche francese, olandese, tedesca, inglese. Saranno proprio gli esemplari della biblioteca ad essere oggetto delle analisi e delle riflessioni dei ragazzi.

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 e sulla sua storia; 2. presentazione di alcuni esemplari classensi di tipologie diverse (giochi di percorso, di dadi, ad estrazione); 3. eventuale prova di gioco, da concordare con gli insegnanti

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Circa 1 ora e mezza

Risorse impiegate: Bibliotecaria

Gratuito

LEGGERE LE FIGURE

Breve descrizione: Le immagini hanno da sempre una forte valenza narrativa e un ruolo di primo piano all'interno della nostra vita: non sempre, però, consideriamo con attenzione quello che vediamo. In questo incontro proveremo a "leggere" uno dei dipinti più famosi conservati in Classense, Le nozze di Cana del pittore ravennate Luca Longhi (1507-1580). Il dipinto offre tanti spunti di riflessione e può essere esaminato da molti punti di vista, da quello della composizione e dell'organizzazione dello spazio a quello della scelta cromatica, da quello sociale e di costume a quello storico-artistico e stilistico.

Obiettivi: Favorire le capacità di analisi delle immagini e di discussione e interazione di gruppo.

Contenuti e organizzazione: L'incontro prevede: 1. introduzione al dipinto con indicazioni relative alla composizione dell'immagine; 2. divisione in gruppi e elaborazione di una breve analisi dell'opera che dovrà tenere conto delle indicazioni preliminari

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Circa 1 ora e mezzo

Risorse impiegate: Bibliotecarie

Gratuito

Referente / contatti:*Daniela Poggiali*

Via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544.482118

email: dpoggiali@classense.ra.it

Note: È necessaria la prenotazione; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici; è possibile concordare lo svolgimento dell'incontro in tempi più brevi. È necessaria la prenotazione; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici; è possibile concordare lo svolgimento dell'incontro in tempi più brevi: in questo caso non si prevede un lavoro in gruppi ma una discussione generale.

SULLE TRACCE DELLA "THE SECRET BOOKISH SOCIETY"

Breve descrizione: Esplorare la Biblioteca Classense attraverso l'uso della web app "The Secret Bookish Society"

Obiettivi: Scoprire e conoscere la storia, gli spazi e i servizi della Biblioteca Classense grazie ad un'attività gamificata che poggia sull'utilizzo della web app "The Secret Bookish Society" e che porterà i partecipanti a muoversi all'interno della biblioteca e delle sue sale monumentali attraverso gli step di una delle prove presenti all'interno del gioco - Al tempo stesso, l'attività andrà a stimolare i partecipanti dal punto di vista di diverse abilità e competenze trasversali, come: comprensione e analisi del testo, selezione e filtraggio dell'informazione, orientamento, intuizione, risoluzione dei problemi, lavoro di gruppo

Contenuti e organizzazione: L'attività prevede che ragazzi e ragazze, divisi in gruppi o singolarmente, esplorino la Classense guidati dal personale bibliotecario, alla scoperta della storia, degli spazi, delle sale

monumentali e dei servizi della biblioteca. Il tutto avverrà attraverso l'impiego della web app "The Secret Bookish Society", utilizzabile da Google attraverso dispositivi mobili (smartphone, tablet) e che fornirà ai partecipanti un'esperienza di apprendimento e conoscenza mediante le dinamiche e le meccaniche proprie del gioco. È previsto un numero predeterminato di incontri: massimo 5 classi (si procederà a soddisfare le richieste in base alla data di iscrizione)

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado Solo classi di terza media - L'attività prevede l'utilizzo di dispositivi mobili per poter fruire della web app The Secret Bookish Society. La Biblioteca Classense può fornire un numero limitato di tablet, e ciò comporterà la divisione dei partecipanti in gruppi. Se la scuola autorizza l'uso degli smartphone personali degli studenti, allora sarà possibile vivere l'esperienza anche singolarmente.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Personale Biblioteca Classense

Gratuito

Referente / contatti:*Andrea Moroni*

Via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544/482144

email: informazioni@classense.ra.it

Note: Le prenotazioni si effettuano solo via email e si accettano fino al 15 dicembre 2026. L'incontro si terrà solo in biblioteca. Al momento dell'iscrizione al laboratorio 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.

TEODORICO FUORI DALLA PAGINA. ALLA SCOPERTA DEL MAUSOLEO E DEI SUOI SEGRETI

Breve descrizione: In occasione della mostra "La Rotonda del Re. Il Mausoleo di Teodorico nelle collezioni classensi" (ottobre 2026 – gennaio 2027), incentrata sul celebre monumento Unesco, si propone alle classi un percorso narrativo interattivo che alterna l'analisi delle fonti a momenti ludici e creativi. Il monumento verrà raccontato attraverso i documenti, le cronache, gli antichi volumi di studi, le incisioni e le fotografie storiche conservati presso la Biblioteca Classense e l'Archivio Storico Comunale.

Obiettivi: Il percorso offre alle classi l'opportunità di scoprire e avvicinarsi a libri e documenti antichi, conoscere da vicino la storia, l'architettura e i segreti del Mausoleo, sviluppare le competenze critiche ed espressive attraverso l'interazione diretta con il patrimonio storico-documentario della città.

Contenuti e organizzazione: Il percorso si articola in tre momenti principali: breve inquadramento storico sulla figura di Teodorico e sulle ragioni della mostra; accompagnamento guidato all'interno del percorso espositivo. Attraverso letture e giochi mirati, le classi andranno alla scoperta dei libri e dei documenti storici che illustrano le vicende del Mausoleo nei secoli. A conclusione del percorso, verrà proposta un'attività pratica e creativa focalizzata sui temi chiave emersi durante l'esperienza.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Primarie 2° ciclo, secondarie solo 1 media

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto si svolge nel periodo di mostra dal 19 ottobre al 18 gennaio 2027 da martedì a venerdì dalle 10 alle 12 o il mercoledì dalle 14.30 alle 16.30. L'attività ha la durata di 1 ora e mezza.

Risorse impiegate: Bibliotecarie
Gratuito

Referente / contatti:

Marta Zocchi

Via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544-482151 (dalle 9 alle 13)

email: segreteriaclas@comune.ra.it

Note: Si accettano prenotazioni esclusivamente via e-mail alla referente indicata con almeno 2 settimane di anticipo

TEODORICO FUORI DALLA PAGINA. ALLA SCOPERTA DEL MAUSOLEO E DEI SUOI SEGRETI

Breve descrizione: In occasione della mostra "La Rotonda del Re. Il Mausoleo di Teodorico nelle collezioni classensi" (ottobre 2026 – gennaio 2027), incentrata sul celebre monumento Unesco, si propone alle classi un percorso narrativo che alterna l'analisi delle fonti e la visita alla mostra. Il monumento verrà raccontato attraverso i documenti, le cronache, gli antichi volumi di studi, le incisioni e le fotografie storiche conservati presso la Biblioteca Classense e l'Archivio Storico Comunale.

Obiettivi: Il percorso offre alle classi l'opportunità di scoprire e avvicinarsi a libri e documenti antichi, conoscere da vicino la storia, l'architettura e i segreti del Mausoleo, sviluppare le competenze critiche ed espressive attraverso l'interazione diretta con il patrimonio storico-documentario della città.

Contenuti e organizzazione: Il percorso si articola in due momenti principali: breve inquadramento storico sulla figura di Teodorico e sulle ragioni della mostra; accompagnamento guidato all'interno del percorso espositivo. Attraverso letture mirate, le classi andranno alla scoperta dei libri e dei documenti storici che illustrano le vicende del Mausoleo nei secoli.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado seconda e terza media

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto si svolge nel periodo di mostra dal 19 ottobre al 8 gennaio 2027 da martedì a venerdì dalle 9 alle 13. L'attività ha la durata di 1 ora.

Risorse impiegate: Bibliotecarie
Gratuito

Referente / contatti:

Claudia Foschini

Via A. Baccarini, 3 - Ravenna

Tel. 0544 482145 (dalle 9 alle 13)

email: cfoschini@classense.ra.it

Note: Si accettano prenotazioni esclusivamente via e-mail alla referente indicata con almeno 2 settimane di anticipo



LETTURE, ATTIVITÀ, LABORATORI

PROPOSTA DI LETTURA E INCONTRO CON L'AUTORE/AUTRICE PER LE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO

Breve descrizione: Il progetto prevede la lettura dell'opera da parte degli studenti, accompagnata da attività di approfondimento e riflessione sui temi affrontati nel testo. Il percorso si conclude con un incontro con l'autore o l'autrice, occasione di dialogo diretto, confronto e approfondimento, che consente ai partecipanti di esplorare il processo creativo e le questioni culturali, storiche e sociali sollevate dall'opera. I testi suggeriti sono: "Parola di Bass" di Clausia Bressan "La banda del pianerottolo" di Espérance Hakuzwimana "All'orizzonte finisce la terra" di Andrea Pagani e Alex Moustapha Sarr

Obiettivi: Obiettivi del percorso: - Promuovere il piacere della lettura come strumento di conoscenza, crescita personale e partecipazione civica. - Favorire l'educazione interculturale, valorizzando la pluralità delle identità, delle lingue, delle esperienze e dei punti di vista. - Contrastare stereotipi, pregiudizi e discriminazioni, promuovendo una cultura del rispetto, dell'inclusione e dei diritti umani. - Rafforzare le competenze di dialogo, ascolto e confronto, stimolando la capacità di comprendere e interpretare prospettive diverse dalla propria. - Favorire una maggiore consapevolezza delle interconnessioni tra contesti locali e globali, sviluppando il senso di cittadinanza globale. - Offrire agli studenti l'opportunità di confrontarsi direttamente con autori e autrici, approfondendo il valore della letteratura come strumento di interpretazione della realtà.

Contenuti e organizzazione: Il percorso si sviluppa nell'arco dell'anno scolastico e prevede la lettura integrale dell'opera

proposta, accompagnata da attività di approfondimento e riflessione da realizzare in autonomia all'interno delle classi. I testi affrontano temi legati all'intercultura, alle migrazioni, ai diritti umani, all'identità, alla cittadinanza e alle trasformazioni della società contemporanea, offrendo spunti per un lavoro interdisciplinare. Le classi interessate dovranno presentare la propria adesione entro il mese di ottobre. A seguito dell'iscrizione, il Comune di Ravenna provvederà all'acquisto e alla consegna gratuita di una copia del libro per ciascuno studente partecipante, al fine di garantire a tutti la possibilità di prendere parte al percorso. Il percorso si concluderà nei primi giorni di maggio con un incontro nelle aule magne degli istituti, durante il quale gli studenti avranno l'opportunità di dialogare con l'autore/autrice.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ottobre - Maggio

Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture del Comune di Ravenna in collaborazione con Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Giovanna Santandrea

Piazza Medaglie d'oro 4 oppure via Oriani 44
email: casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: Inviare una mail a casadelleculture@comune.ravenna.it indicando nell'oggetto il titolo del libro scelto. La mail deve contenere indicazioni del numero di testi da acquistare e dei partecipanti agli incontri. Per una migliore organizzazione si rimanda agli incontri del gruppo intercultura che vedrà presenti le referenti della funzione strumentale intercultura.

PANDA PROJECT

LA GRAMMATICA DI RODARI

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 audiolibro realizzato con la classe. Il percorso non è precostituito, 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.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio è costituito da 8 incontri, di 2 ore ciascuno in presenza - in fasce di orario scolastico da concordare con i docenti. 16 ore di laboratorio in 8 incontri della durata di 2 ore ciascuno. Il risultato finale sarà un audio libro realizzato assieme alla classe coinvol-

ta. Il progetto "La grammatica di Rodari" è rivolto in particolare alle classi 4° e 5° della scuola primaria.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Da Febbraio/Marzo 2027 a Maggio/Giugno 2027

Gratuito

IL SIGNORE DELLE PAROLE

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 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. Cercheremo di intraprendere un viaggio divertente ed ironico, alla scoperta delle nostre attitudini, limiti e pensieri precostituiti, valutando quello che può essere il nostro ruolo all'interno 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.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio è costituito da sette incontri di 2 ore ciascuno: in fasce di orario scolastico da concordare con i docenti, e prevede un esito finale sul tema del progetto. 14 ore di laboratorio in 7 incontri della durata di 2 ore ciascuno per le classi del Comune e Provincia di Ravenna. Il percorso prevede un confronto con gli insegnanti e diviene strumento utile e pensato per il gruppo specifico.

Destinatari: Scuole secondarie di primo grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da Febbraio/Marzo 2027 a Maggio/Giugno 2027

Gratuito

Soggetto proponente:

Panda Project APS

Referente / contatti:

Beatrice Cevolani

Cell. 347 0743593

email: pandaproject.it@gmail.com

LIBRI E IMMAGINI

FIGURIAMOCI LA FILOSOFIA! L'ALBO ILLUSTRATO COME STIMOLO PER IL DIALOGO FILOSOFICO

Breve descrizione: Ogni incontro avrà inizio con un'attività introduttiva democratica, capace di coinvolgere il maggior numero possibile di bambini e ragazzi; si proseguirà con la lettura e l'osservazione di un albo illustrato, che è qui utilizzato come stimolo per aprire il dialogo filosofico. La discussione non sarà solo verbale, ma anche visuale, proponendo ai bambini esercizi e giochi di vario tipo; il titolo del progetto, oltre che evidenziare lo stereotipo che identifica la filosofia come un sapere degli adulti, sottolinea l'importanza delle figure negli albi, che si dimostrano strumenti didattici trasversali.

Obiettivi: - Sensibilizzare alla filosofia: focalizzare l'attenzione dei bambini e dei ragazzi su temi dalla profondità filosofica - - rispettare gli altri, le loro idee ed opinioni durante il dialogo - - contribuire alla formazione di comunità di ricerca e indagini - - invitare i bambini a esercitare il loro diritto e dovere critico - - stare nell'errore e andare oltre, correggendosi - - leggere e usare l'albo illustrato come strumento dal potenziale filosofico

Contenuti e organizzazione: I contenuti saranno scelti di volta in volta dai bambini e dai ragazzi; la discussione filosofica verterà su temi di loro interesse. Chiaramente, a monte c'è la selezione/preparazione di alcuni albi da parte mia: gli albi verranno scelti per essere multi-tematici, per presentare direttamente e indirettamente diversi argomenti sui quali i bambini e i ragazzi potranno elaborare una domanda filosofica. Il progetto si avvale del meto-

do della P4C "Philosophy for Children" di Matthew Lipman, in particolare così come insegnato e promosso dalla scuola dell'Università di Padova, e delle "Philosophical Enquiries" di Peter Worley, senza aderire totalmente a nessuno dei due. Le attività proposte verranno adattate a seconda dell'età dei destinatari, privilegiando, a seconda dei casi, metodi e strumenti diversi.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado Per la scuola dell'infanzia: si consiglia la sezione dei 5 anni

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Ogni incontro avrà una durata di 2 ore; si consiglia un minimo di 3 incontri per classe/sezione.

Risorse impiegate: Albi, fogli di vario tipo, matite e pennarelli di vario tipo, lavagna LIM, lavagna in ardesia, oggetti vari a seconda delle attività laboratoriali coinvolte: le risorse sono contestualizzabili.

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

UNA FIGURA TIRA L'ALTRA. UNA PROPEDEUTICA ALLE IMMAGINI

Breve descrizione: Un ciclo di incontri che si svilupperanno a partire da una figura di un albo illustrato: la osserveremo, ne scopriremo insieme i dettagli, mettendola in relazione con altre immagini, sia nello stesso libro, sia eventualmente da rintracciare in altre pubblicazioni. La parte interattiva sarà preponderante e modellata sull'età dei partecipanti: verranno proposte attività coinvolgenti più di un senso corporeo, giochi ed esercizi; eventualmente progetteremo mappe multimediali

da cui emergano connessioni cognitive, esperienziali ed estetiche. I bambini non necessitano di una conoscenza pregressa della storia dell'arte; basterà che attingano dalla propria quotidianità e fantasia, attraverso un esercizio riflessivo. Le figure che troveremo nei libri saranno affiancate da elementi visuali eterogenei esterni all'albo, come riproduzioni di quadri, disegni, cartelloni pubblicitari, fotografie, sollecitando una riflessione sulle loro differenze e similitudini.

Obiettivi: - educare alle immagini, in particolare riflettere sulla centralità delle figure negli albi, analizzando la loro composizione e ipotizzandone funzioni e significati - - evidenziare la dimensione esperienziale, relazionale e pratica di ogni libro, con particolare riferimento all'elemento visuale - - affiancare all'osservazione l'immaginazione e l'interpretazione

Contenuti e organizzazione: Il libro e le sue figure saranno il materiale di partenza del laboratorio che potrà poi svilupparsi nella realizzazione di mappe, di altro materiale visuale e grafico, prodotto dagli stessi bambini e ragazzi. L'osservazione è il metodo di cui ci serviremo: l'analisi delle relazioni tra forme, materiali e supporti e lo studio di dettagli nelle figure stimolano ragionamenti critici anche nei bambini piccoli. Il dialogo filosofico sarà utilizzato per discutere tra noi, sia per generare riflessioni sulle figure sia per estendere la conversazione al di fuori del libro.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado per la scuola dell'infanzia: si consiglia la sezione dei 5 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore a incontro; si consiglia un minimo di 2 incontri per classe.

Risorse impiegate: Albi illustrati, libri e supporti cartacei vari, fogli di qualità diversa, colori, lavagna Lim, lavagna in ardesia.

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

IL LIBRO DOPO IL LIBRO. UN PROGETTO DI EDUCAZIONE ALLA LETTURA

Breve descrizione: Si desidera prendere come riferimento un libro a incontro, non necessariamente un albo illustrato, e ampliare il suo potenziale creativo; non perché la carta non sia abbastanza, anzi, ma perché nella mia esperienza ho notato come a un obiettivo ci si arrivi spesso per vie oblique, sperimentando linguaggi e modalità diverse. Attraverso la lettura, corale e autonoma, silenziosa e ad alta voce, si vuole dare forma ad alcuni atelier temporanei: anche solo un angolo, un tavolo sul quale allestire una sorta di scenografia, composta da elementi che direttamente o indirettamente richiamano il libro in questione e che saranno il punto di partenza per varie attività progettate a seconda dell'età di bambini e ragazzi. Anche i genitori, parte integrante del progetto, saranno coinvolti: si desidera organizzare 2 incontri, mostrando loro il materiale e il contenuto del laboratorio e proponendo loro alcune letture, avvalendosi anche del metodo laboratoriale utilizzato in classe.

Obiettivi: - educare alla lettura del libro di carta, intesa non come un'abitudine ma come un rituale, valido diversamente ogni volta - - sperimentare il potenziale creativo del "libro oltre il libro", creando oggetti, manufatti, pensieri - - coinvolgere i genitori, il cui approccio alla lettura e al libro è fondamentale per la qualità della relazione che i loro figli intrattengono personalmente con il libro di carta

Contenuti e organizzazione: Centrale è la lettura di alcuni albi, scelti per la loro qualità, per il tipo di relazione testo-immagine, per la progettualità con la quale sono stati realizzati e per trattare più o meno direttamente temi su cui possibilmente aprire un dialogo insieme ai bambini e ragazzi. L'osservazione e il confronto saranno il cuore dialogico dei laboratori, declinati a seconda delle età dei partecipanti; la "Philosophy

for Children” e le “Philosophical Enquiries” saranno tra i metodi di riferimento per il dialogo filosofico; la manipolazione dei materiali e l’interazione grafica dei bambini sono debitorici verso l’approccio reggiano, senza riprodurlo in maniera ortodossa, ma combinandolo insieme ad altre esperienze atelieristiche e workshop di disegno e di fotografia.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado Per la scuola dell’infanzia: si pensa alla sezione dei 5 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 4 incontri da 2 ore ciascuno per classe/sezione: 2 con i bambini e 2 con i loro genitori.

Risorse impiegate: Albi illustrati, fogli, oggetti vari, colori vari, lavagna LIM, lavagna in ardesia.

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

Soggetto proponente:

Dolcini Elena

Referente / contatti:

Elena Dolcini

Via Cesare Battisti, 3 - Forlì

Cell. 3295428673

email: elenadolcini@gmail.com

Note: Curo eventi artistici, mostre multimediali, laboratori e corsi sulla letteratura per l’infanzia, con particolare attenzione verso il picture-book. Con una laurea specialistica in filosofia, un master in teoria dell’arte contemporanea e dopo aver frequentato il corso di alta formazione in “P4C. Costruire comunità di ricerca a scuola e in altri ambienti educativi”, studio e sperimento la “Philosophy for Children” e altri metodi di dialogo filosofico. Dal 2018 al 2024 ho avuto marmo, una libreria specializzata in immagini a Forlì.

ASSOCIAZIONE FATABUTEGA

LETTURA TRA CONTE, FILASTROCCHIE E NUMERI

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: 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: 8 euro a bambino

LETTURE IN MUSICA

Breve descrizione: Gli incontri saranno introdotti dalla lettura di un albo illustrato in cui suoni, musica e rumori andranno a caratterizzare i luoghi e i personaggi della storia. Seguirà una parte dedicata al movimento ispirato dall'ascolto di vari generi musicali, dall'improvvisazione musicale o da un'attività grafico-pittorica.

Obiettivi: Sviluppare le capacità legate al linguaggio e alla comunicazione • Facilitare l'espressione personale attraverso il gesto, il movimento e l'improvvisazione musicali • Ampliare la musicalità di ogni partecipante e diffondere la conoscenza di vari generi musicali • Arricchire il progetto educativo dei servizi e l'attività curricolare delle scuole attraverso un approccio multidisciplinare

Contenuti e organizzazione: I linguaggi dell'arte e della musica accompagneranno l'esperienza per creare connessioni tra i contenuti trattati (drammatizzazione della storia, ricostruzione della trama con l'ausilio degli strumenti musicali, rappresentazione grafico pittorica, ecc) e per guidare i giochi di movimento. La bibliografia proposta sarà concordata con ogni singola scuola per personalizzare il percorso e arricchire l'offerta didattica.

Destinatari: nidi e scuole infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Incontri di 1 ora ciascuno a piccolo gruppo

Risorse impiegate: 1 esperto esterno

Costo: 8 euro a bambino

Note: Fatabutega è una realtà consolidata nel mondo ludo-didattico della provincia di Ravenna. Collabora con altre associazioni, cooperative, enti, parchi, istituzioni pubbli-

che 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.

Soggetto proponente:

Associazione Fatabutega

Referente / contatti:

Beatrice Ballanti

Cell. 339 8426263

Email: fatabutega@gmail.com

LIBRERIA PER RAGAZZI MOMO

L'OMBRA SI PROFILA

Breve descrizione: Si può raccontare una storia solo con le ombre? Si Vieni a scoprire come Un laboratorio di ritaglio dove la carta prenderà vita.

Obiettivi: Stimolare l'immaginazione e la fantasia Superare barriere linguistiche e cognitive attraverso il linguaggio visivo e sonoro Esercitare la manualità fine Elaborare creativamente storie Suscitare curiosità in storie e racconti da poter leggere ad alta voce

Contenuti e organizzazione: Dopo la creazione di ombre a partire da sagome in cartoncino di forme diverse le bambine e i bambini inventeranno brevissime storie Poi utilizzando un telaio lenzuolo bianco e una luce le ombre verranno animate accompagnate da piccole dramaturgie sonore L'incontro si svolge all'interno di uno spazio qualsiasi della scuola in cui sia possibile avere il buio La prima parte del laboratorio sarà di carattere più creativo-manipolativo la seconda parte più teatrale

Destinatari: Scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, dai 5 agli 8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Un incontro di 2 ore circa

Risorse impiegate: 2 operatori (illustratrice Veronica Truttero e libraia Elena Pelliccioni)

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

VA' DA MOMO CHE TI PASSA!

Breve descrizione: La classe sarà ospite della Libreria Momo per un'ora immersiva

va nella vita di una libreria. Come funziona una libreria? Quali e quanti tipi di libri esistono? Che cosa fa un libraio? Concluderemo l'incontro con alcune letture ad alta voce inerenti al percorso scolastico della classe.

Obiettivi: Promozione alla lettura esperienza conoscitiva di una realtà dedicata alla cultura per l'infanzia stimolare nuove conoscenze a partire dalla buona letteratura

Contenuti e organizzazione: È possibile concordare giorno e orario dell'incontro.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Un incontro di circa ora

Risorse impiegate: Una libraia

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

Referente / contatti:

Elena Pelliccioni

email: libreriaperragazimomo@gmail.com

AL GALOPPO!

Breve descrizione: Il libro "Al galoppo! Il libro illustrato dei cavalli", di Sara Panzavolta e Luogo Comune (Editoriale Scienza) è un'enciclopedia illustrata sui cavalli. Un compendio di informazioni scientifiche, tecniche, storiche e folkloristiche su uno degli animali più amati di sempre. I due autori del libro incontreranno bambini e bambine per un appuntamento ravvicinato con i cavalli e per un laboratorio artistico guidato dalla scrittrice del libro.

Obiettivi: Avvicinarsi al mondo animale

Conoscere i cavalli Vivere un'esperienza arricchente nell'incontro con gli autori di un libro

Contenuti e organizzazione: L'attività si svolge in un incontro di circa due ore. La prima parte consiste nella presentazione del libro, con letture e in dialogo con le bambine e in bambini. La seconda parte, invece, è un'attività laboratoriale. Ogni bambino creerà il proprio personalissimo cavallo tramite un collage speciale.

Destinatari: Scuole primarie, dai 6 ai 10 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Un incontro di 2 ore

Risorse impiegate: Uno o due operatori (illustratore e autrice Sara Panzavolta). I materiali verranno forniti dagli autori. Alla scuola sono richieste: forbici dalla punta arrotondata, matite, gomme, colle stick, pennarelli e/o pastelli.

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

ASSAGGI DI LETTURA!

Breve descrizione: A seconda delle indicazioni dell'insegnante, verrà proposta alla classe una bibliografia tematica (gialli, horror, avventura, viaggi, romanzi epistolari...). Durante i due incontri (uno a scuola e uno in libreria), i libri verranno presentati e raccontati dalle libraie. La bibliografia resterà alle insegnanti per proseguire con approfondimenti e altre attività didattiche.

Obiettivi: Promozione alla lettura incontrare nuovi generi letterari e diversi stili di scrittura interessare bambine e bambini,

ragazzi e ragazze alla lettura con un approccio dialogante e laboratoriale arricchire la propria biblioteca di classe con nuovi titoli

Contenuti e organizzazione: Il primo incontro si svolge a scuola, all'interno della classe. La libreria presenterà i titoli in bibliografia coinvolgendo la classe in un dialogo maieutico per destare l'interesse alla lettura. Il secondo incontro si svolgerà presso la Libreria Momo. La classe avrà la possibilità di visitare la libreria e conoscere il funzionamento, osservando più da vicino le tante tipologie di libro e il mestiere del libraio.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Due incontri di circa 1 ora ciascuno

Risorse impiegate: Una libreria

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

Soggetto proponente:

Libreria per ragazzi Momo

Referente / contatti:

Sara Panzavolta

Via Mazzini, 36 - Ravenna

Tel. 0544 202813

email: libreriaperragazzi.momo@gmail.com

Note: Siamo la Libreria per ragazzi Momo, una libreria indipendente specializzata in letteratura per l'infanzia e l'adolescenza. Proponiamo attività di promozione alla lettura e laboratori creativi di scrittura e illustrazione.

ASSOCIAZIONE TUTTI MENO UNO

SCUOLE DELL'INFANZIA

UN MARE DI COLORI: EMOZIONI IN ATELIER

Breve descrizione: Il progetto propone un percorso laboratoriale ed espressivo di stampo atelierista rivolto alla scuola dell'infanzia, ispirato all'albo illustrato "Il Colore delle Emozioni". Ogni incontro esplora una specifica emozione associata a un colore, trasformandola in un'esperienza corporea, sensoriale e visiva. Attraverso la frammentazione della storia, i bambini affrontano la regolazione emotiva mediante passaggi strutturati: la narrazione stimolo, la manipolazione di materiali plastici ed elementi naturali, il gesto simbolico del riordino emotivo e l'espressione grafica in verticale. Il percorso integra la dimensione psicomotoria con l'uso terapeutico del suono e della musica, guidando i bambini a dare forma, traccia e movimento ai propri stati d'animo. L'atelier diventa uno spazio inclusivo e sicuro in cui l'espressione libera, l'esplorazione materica e il fare creativo supportano la crescita affettiva e relazionale di ciascun partecipante.

Obiettivi: Riconoscere, nominare ed esprimere le principali emozioni associando vissuti interiori a specifici codici cromatici e visivi - Sviluppare la coordinazione occhio-manuale e la motricità fine attraverso la manipolazione libera e l'esplorazione di texture e impronte su materiali plastici - Sperimentare la percezione e l'orientamento spaziale mediante l'attività grafica libera su grandi superfici verticali stese a parete - Favorire la regolazione emotiva e l'autocontrollo attraverso gesti simbolici

ritualizzati di riordino e contenimento delle proprie creazioni - Potenziare la consapevolezza corporea e la scarica emotiva traducendo gli stati d'animo in movimenti guidati da contrasti musicali e ritmici

Contenuti e organizzazione: Il progetto si articola in sei incontri di un'ora, strutturati come percorsi immersivi in micro-atelier. Ogni sessione esplora e metabolizza una specifica emozione: l'allegria (giallo), la tristezza (blu), la rabbia (rosso), la calma (verde), la paura (nero), l'amore (rosa). Ogni sessione prevede un'apertura narrativa per attivare l'immedesimazione, seguita da una fase di forte sperimentazione sensoriale e manipolativa. I bambini utilizzano elementi naturali, paste modellabili e materiali di recupero non strutturati per dare forma plastica agli stati d'animo. Successivamente, lo spazio si trasforma in un laboratorio grafico e pittorico a parete, dove l'uso di tempere, acquerelli, fogli di grandi formati, permettono l'espressione motoria del segno. Ogni appuntamento integra momenti di drammatizzazione teatrale e sonorizzazioni musicali per favorire la scarica emotiva e la successiva ricomposizione dei vissuti. Spazi e materiali organizzati garantiscono laboratori fluidi ed inclusivi.

Destinatari: Nidi e scuole infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 6 incontri di un'ora ciascuno; per il nido gli incontri sono riciclabili su una durata di 35-40 minuti.

Risorse impiegate: Un'educatrice

Costo: Da concordare in base al numero dei partecipanti ed eventuale fornitura di materiali

SCUOLE PRIMARIE

BRUCHI IN ATELIER: L'ARTE DI CRESCERE

Breve descrizione: Il progetto propone un percorso didattico di stampo atelierista basato sulla scomposizione e frammentazione dell'albo illustrato "Il Piccolo Bruco Maisazio" di Eric Carle. Attraverso l'attivazione di atelier creativi, la narrazione si trasforma in un'esperienza multisensoriale e laboratoriale. I bambini esplorano la struttura del libro frammentandola in sequenze temporali per poi reinventare autonomamente nuove varianti narrative. Il focus si sposta progressivamente sulle tecniche grafiche e pittoriche, l'uso espressivo del colore e la sperimentazione geometrico-motoria delle linee. Il progetto integra arte, scienze e matematica, partendo dalla lettura attiva e dall'osservazione della natura fino ad approdare alla manipolazione concreta e alla rielaborazione estetica. L'errore e il tentativo diventano strumenti centrali di problem solving in un contesto inclusivo incentrato sul protagonismo del bambino.

Obiettivi: Sviluppare competenze narrative e linguistiche attraverso la lettura attiva, la scomposizione in sequenze e la reinvenzione creativa di storie e varianti logiche - Esplorare il potenziale espressivo del colore e delle tecniche grafiche, sperimentando la consistenza degli acquerelli e la magia simmetrica della stampa speculare a tempera - Comprendere la percezione spaziale e geometrica attraverso l'analisi e la riproduzione grafica e motoria di diverse tipologie di linee - Potenziare la manualità fine e la coordinazione oculo-manuale mediante la manipolazione, l'infilatura e la disposizione di materiali non strutturati e multisensoriali - Stimolare il pensiero scientifico e logico, raccordando il concetto biologico di metamorfosi e ciclo vitale con le sequenze numeriche, temporali e i giorni della settimana

Contenuti e organizzazione: Il progetto si articola in quattro micro-atelier tematici di un'ora ciascuno. La prima fase prevede l'Atelier della Parola e del Tempo, incentrato sulla lettura attiva e sulla frammentazione dell'albo in sequenze temporali, con discussioni guidate sui cicli vitali. Segue l'Atelier dell'Invenzione e del Colore, dove i bambini co-progettano una nuova storia e la traspongono visivamente con la tecnica dell'acquerello, ricercando texture e sfumature. Successivamente, l'Atelier Manipolativo-Matematico prevede la costruzione del dispositivo Conta-bruco utilizzando materiali misti come pasta colorata, cerchi di cartone e filo di lana per materializzare quantità e sequenze numeriche. Il percorso si conclude con l'Atelier del Segno e della Simmetria, dedicato all'esplorazione grafomotoria delle linee con dita e fili, e alla realizzazione della Metamorfosi simmetrica tramite stampa speculare a tempera. I materiali atossici e diversificati supportano un apprendimento esperienziale e inclusivo.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 4 incontri di un'ora ciascuno

Risorse impiegate: Un'educatrice

Costo: Da concordare in base al numero dei partecipanti ed eventuale fornitura di materiali

Soggetto proponente:

Associazione Culturale Tutti Meno Uno ETS

Referente / contatti:

Giovanna Vigilanti

Via Lago Ceresio, 42 - Ravenna

Cell. 3494252573

Email: tuttimenouno.ets@gmail.com

Note: "Tutti meno uno" è un'Associazione Culturale e Compagnia Teatrale affiliata UILT con sede a Ravenna. Promuove la contaminazione delle arti attraverso oltre 90 iniziative realizzate negli ultimi quattro

anni, sia in presenza che online. Le attività spaziano tra teatro, poesia, danza, musica, arti visive e performance, con corsi di recitazione, serate comiche e culturali, karaoke e laboratori per bambini a partire dai 3 anni. L'Associazione collabora con varie realtà locali e organizza eventi-spettacolo in grandi parchi all'aperto o privati, portando l'arte in contesti accessibili e immersivi. Ha inoltre

sviluppato progetti originali di divulgazione dantesca, che sperimentano linguaggi come il futurismo e il pattinaggio artistico di figura. Tra questi, *Il Sogno* – spettacolo che mette in dialogo il futurista Boccioni e Dante – rappresenta il fiore all'occhiello delle sue produzioni teatrali. Ha realizzato tre spettacoli natalizi unendo recitazione e pattinaggio artistico su ghiaccio.



PREISTORIA IN GIOCO

PREISTORIA IN GIOCO

Breve descrizione: Un laboratorio già collaudato nella Scuola dell'Infanzia per entrare in punta di piedi nella Preistoria. Il tempo non è altro che una differenza e più i tempi storici sono lontani e più è facile per i bambini e le bambine cogliere la diversità tra come siamo oggi e come eravamo, anche centinaia e migliaia di anni fa; è quello che gli studiosi chiamano il "tempo profondo" della Preistoria. Spesso le fiabe hanno questo incipit "Tanto tanto tempo fa c'era una volta una principessa..." che potrebbe diventare: "Tanto tanto tempo fa c'erano una volta bambine, bambini, donne e uomini come noi ma che abitavano in case diverse e facevano cose diverse..."

Obiettivi: Favorire la curiosità epistemica mediante l'esplorazione tattile di pigmenti naturali quali l'ocra e di oggetti inusuali quali pietre non lavorate, selci lavorate, statuette in terracotta. Favorire e potenziare la motricità fine con l'utilizzo di pennelli e mani per implementare la coordinazione oculo-manuale mediante la proposta di attività in parte guidate ed in parte lasciate alla spontaneità dei bambini; affinare la comunicazione non verbale dove il segno e il simbolo si fanno portatori di storie. Incrementare la conoscenza storico-scientifica comprendendo che le pitture rupestri sono le prime forme di comunicazione grafica all'interno delle comunità umane.

Contenuti e organizzazione: I partecipanti verranno divisi in piccoli gruppi di 5-6 bambini. Nella prima fase prevarrà la narrazione con l'utilizzo di immagini e giocattoli. Poi i piccoli partecipanti suggeriranno i diversi materiali e reperti. Ci sarà una guida giocattolo sia in questa fase che nella seconda fase nella quale si compirà un rito collettivo di pittura nella ricostruzione di un ambiente naturale. A disposizione il progetto particolareggiato su richiesta.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, dai 4-5 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: I tempi per realizzarlo saranno concordati con le insegnanti. Sono necessarie almeno quattro mattine.

Risorse impiegate: Materiali originali e in copia, illustrazioni originali, fotografie, giocattoli, colori, cartoni e carta

Costo: Gratuito per una sezione.

(PRE)STORIA IN GIOCO. ARTE PREISTORICA

Breve descrizione: L'idea di un laboratorio dedicato al "tempo profondo" della Preistoria è nato molti anni fa allorché fu realizzato in scuole primarie e secondarie. Da allora sono state apportate innovazioni affinché si possano trarre spunti per approfondire nuove tematiche in ambito (pre)storico. La novità principale consiste nell'introdurre bambine e bambini all'arte preistorica, in particolare a quella paleolitica e neolitica, mediante dispositivi ludici appositamente realizzati, overosia, con giocattoli autocostruiti. In particolare l'attenzione sarà rivolta alle cosiddette Veneri del Paleolitico e del Neolitico. Sono previsti incontri con momenti di narrazione, di gioco e dell'ineludibile "fare" durante i quali i partecipanti diventeranno artigiani di manufatti in legno o cartone e creta, ispirati all'argomento trattato.

Obiettivi: Avvicinare bambine e bambini alle espressioni artistiche più antiche realizzate da Homo sapiens sottolineandone il valore comunicativo; concretizzare il contenuto di un archetipo comune a tutta l'umanità; sviluppare competenze manuali e di osservazione; leggere ed interpretare le immagini della figura femminile nelle culture preistoriche.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio, teorico ed esperienziale, nel quale gioco, giocattoli e attività manuale avranno un ruolo dominante, viene svolto presso l'Istituto scolastico. A disposizione il progetto particolareggiato su richiesta.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo, dalla terza classe.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Tempi da concordare con le insegnanti. Previsto un incontro settimanale di due ore per tre settimane.

Risorse impiegate: PPP; materiali di consumo, giocattoli.

Costo: Sarà concordato con le classi interessate

Note: Laureata in Scienze Geologiche e specializzata in Archeologia preistorica, ha lavorato come geoarcheologa per 20 anni in decine di cantieri archeologici in tutta l'Italia. Ha catalogato manufatti preistorici, tenuto e organizzato conferenze e svolto corsi di insegnamento regionale per tecnici di scavo e di Morfologia e Sedimentologia come docente a contratto presso l'Università di Bologna, Campus di Ravenna. Dal 2007 lavora e progetta nell'ambito della cultura ludica, in particolare, nel mondo dei giocattoli della tradizione popolare; ha tenuto decine di laboratori in scuole di ogni ordine e grado, organizzato e partecipato a mostre aventi come tema i giocattoli della tradizione popolare. Tra i soci fondatori della Libera Università del Gioco, è inoltre socia collaboratrice dell'Istituto Italiano di

Preistoria e Protostoria di Firenze. Ha pubblicato articoli su riviste scientifiche e libri per bambini e adulti.

Soggetto proponente:

Monica Piancastelli, geoarcheologa, operatrice ludodidattica e costruttrice di giocattoli.

Referente / contatti:

Monica Piancastelli

Cell. 320 850 8500

email: piancastellimonica2@gmail.com

Note: Il contenuto e la descrizione completa del laboratorio, sperimentato per la prima volta all'inizio del 2026 e messo a punto con la collaborazione di alcune insegnanti della Scuola dell'Infanzia Monti di Ravenna, saranno pubblicati sulla rivista *Infanzia* nel n 4, 2026. Il laboratorio è gratuito per una sezione di una Scuola dell'Infanzia poiché rientra nel progetto della Festa del diritto al gioco. Per altre sezioni che eventualmente vorranno aderire occorrerà concordare i costi. Il laboratorio, essendo integrato nel progetto della "Festa del diritto al gioco" del Comune di Ravenna, e concorrendo alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini (Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna), ha la possibilità e l'obiettivo di aderire a occasioni di restituzione pubblica, nonché alla promozione della partecipazione dei minori. Di questo si concorderà con le docenti di riferimento.



CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

MAR - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ

ATELIER DELLE IDEE

Breve descrizione: L'Atelier delle idee è uno spazio polifunzionale all'interno del museo concepito come ambiente dinamico, inclusivo e partecipativo, in cui educazione, sperimentazione e scoperta si intrecciano attorno al tema centrale dell'arte e della creatività. Fulcro dello spazio è la promozione dell'educazione artistica intesa non solo come trasmissione di conoscenze, ma come processo attivo di sviluppo del pensiero creativo, critico ed ecologico. A tal fine, l'area ospita una libreria tematica accuratamente selezionata, con volumi dedicati all'arte, alla creatività e alla pedagogia, con particolare attenzione ai libri d'arte per l'infanzia e a strumenti capaci di stimolare l'immaginazione e l'apprendimento trasversale. Lo spazio si configura anche come luogo di creazione, produzione e restituzione; una suggestiva 'wunderkammer' per ispirare insegnanti, bambini, ragazzi e adulti, chiunque voglia sperimentare o riscoprire la propria anima creatrice.

Obiettivi: Nel suo insieme, lo spazio si propone come un laboratorio permanente di ricerca educativa e artistica, capace di accogliere pubblici eterogenei e di attivare processi di apprendimento significativi, promuovendo il museo come luogo vivo, accessibile e generativo.

Contenuti e organizzazione: Lo spazio può accogliere classi, gruppi o singoli, una particolare attenzione è riservata agli insegnanti, al mondo della scuola e all'accessibilità

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado. Lo spazio può accogliere classi, gruppi o singoli, una particolare

attenzione è riservata agli insegnanti, al mondo della scuola e all'accessibilità

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: L'esperienza in atelier dura 1 ora circa, possono essere possibili progetti speciali con durate diverse

Risorse impiegate: Personale interno del MAR

Gratuito

Referente / contatti:

Filippo Farneti

via di Roma, 13

Tel. 0544482042

email: ffarneti@museocitta.ra.it

Note: Vedere proposta formativa "Come nasce un'idea" a pag. 347.

FRAGILE BELLEZZA

Breve descrizione: Il laboratorio si fonda su una metodologia esperienziale, narrativa e relazionale che mette al centro il bambino come protagonista attivo del processo di scoperta. L'attività nasce dal dialogo tra le opere contemporanee di Nicola Samorì e le copie in gesso della gipsoteca, due realtà accomunate dalla riflessione sul tempo, sulla memoria e sulla fragilità dell'immagine. Il percorso si sviluppa attraverso diverse modalità di apprendimento. In una prima fase i ragazzi esplorano la gipsoteca in silenzio, osservando le caratteristiche delle statue e immaginandone le possibili storie. Successivamente vengono guidati nel confronto con le opere di Nicola Samorì, riflettendo sul significato della trasformazione, della ferita e dell'imperfezione come elementi capaci di generare nuove forme di bellezza. L'esperienza

prosegue con attività durante le quali i partecipanti esploreranno il valore creativo dell'incompiuto e della fragilità.

Obiettivi: Riflettere sul rapporto tra arte antica e arte contemporanea attraverso il confronto tra le opere della gipsoteca e quelle dell'artista Nicola Samorì.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: Personale del MAR e della Fondazione RavennAntica

Costo: 6 Euro

MOVIMENTO, RITMO, ANDAMENTO

Breve descrizione: Tessere e bambini si animano, seguendo l'andamento di un grande sentiero di mosaico che trasforma il movimento in sentimento. A partire da questa suggestione ogni bambino costruirà il proprio mosaico/sentiero di sentimenti, seguendo le ali del proprio sentire e mettendo alla prova la propria capacità di immaginazione e di astrazione.

Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo del mosaico contemporaneo attraverso la visita alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR

Contenuti e organizzazione: Visita animata alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 h e 30 min

Risorse impiegate: Personale della Fondazione RavennAntica

Costo: 6 Euro

UN MONDO DI PIXEL

Breve descrizione: Le foto che immortalano alcuni istanti delle nostre vite oggi sono composte da pixel. Cosa succederebbe se riempissimo di colori i pixel per rappresentare le nostre emozioni trasformandole in una caleidoscopica decorazione? Tra colori caldi e freddi, tristi e allegri, calmi ed energici i partecipanti creeranno il proprio 'mosaico' di pixel, dando rilievo alle proprie sensazioni e provando ad interpretare se stessi e gli altri attraverso l'espressione artistica.

Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo del mosaico contemporaneo attraverso la visita alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR e un originale laboratorio didattico

Contenuti e organizzazione: Visita animata alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30

Risorse impiegate: Personale del MAR e personale della Fondazione RavennAntica

Costo: 6 Euro

LA TAVOLOZZA DELLE EMOZIONI

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 dell'arte, memoria ed emozioni.

Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo dell'arte attraverso la visita alle Collezioni della Pinacoteca del MAR

Contenuti e organizzazione: Visita animata alle Collezioni della Pinacoteca del MAR seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 h e 30 min

Risorse impiegate: Personale del MAR e personale della Fondazione RavennAntica

Costo: 6 Euro

LASCIA IL SEGNO!

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: Avvicinare i partecipanti al mondo dell'arte attraverso la visita alle Collezioni della Pinacoteca del MAR

Contenuti e organizzazione: Visita animata alle Collezioni della Pinacoteca del MAR seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 h e 30 min

Risorse impiegate: Personale del MAR e personale della Fondazione RavennAntica

Costo: 6 Euro

Soggetto proponente:

MAR – Museo d'Arte della città di Ravenna

Referente / contatti:

Tel. 0544482477

email: prenotazionimar@ravennantica.org

CENTRO STUDI ARCHEOLOGIA DELL'ADRIATICO

COSTRUIAMO LA STORIA: L'ARCHEOLOGO E I SUOI AIUTANTI

Breve descrizione: La lezione, da svolgersi presso gli spazi delle Scuole richiedenti, sarà articolata in tre ore scandite da un approccio interattivo, giochi e moduli dedicati al concetto di archeologia e storia, con l'obiettivo di fornire le competenze di base relative al processo di scoperta e studio del mondo antico. È da considerarsi come attività non frazionabile, ma sarà possibile raggruppare più classi dello stesso anno.

Obiettivi: L'obiettivo principale è quello di affrontare il concetto di profondità storica, di come è possibile ricostruirla grazie all'archeologia, e quindi sensibilizzare gli alunni sull'importanza del patrimonio culturale. La lezione si propone inoltre di presentare le differenti professioni che si occupano della ricostruzione storica, analizzare il loro lavoro, mostrare quanto un reperto antico è in grado di "raccontare" alle persone del presente e in quanti modi diversi è in grado di farlo.

Contenuti e organizzazione: PRIMA ORA: il tempo e la scansione temporale (passato, presente, futuro); il concetto di STORIA (personale – familiare – generale), la linea del tempo e le macro fasi storiche; SECONDA ORA: i vari studiosi della storia (storico, archeologo, paleontologo, antropologo, ecc); che cos'è l'archeologia e cosa fa l'archeologo?; introduzione alla stratigrafia, alle diverse tipologie di attività dell'archeologo sul campo e a come si presenta uno scavo archeologico; quanti tipi diversi di archeologi esistono? (archeozoologo, ceramologo, archeobotanico, ecc) TERZA ORA: perché gli archeologi fanno tutto questo e quindi a cosa serve il lavoro

dell'archeologo? L'ultima parte dell'attività consiste nella presentazione di una selezione di reperti archeologici celebri per far "parlare" i reperti stessi e ragionare insieme agli studenti sulle informazioni che gli archeologi riescono ad evincere da questi. Se svolta in presenza, l'attività prevede anche l'utilizzo di reperti antichi.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: La lezione è prevista per una durata di 3 ore, tuttavia è possibile declinare durata e argomenti in base alle esigenze delle classi e/o degli insegnanti

Risorse impiegate: Proiettore, cancelleria, materiali antichi

Gratuito

RAVENNA: UNA MACCHINA DEL TEMPO

Breve descrizione: La lezione, da svolgersi presso gli spazi delle Scuole richiedenti, sarà articolata in tre ore scandite da un approccio interattivo, giochi e moduli per richiamare alcuni luoghi salienti della città e del paesaggio ravennate al fine di chiarire l'evoluzione della città nel corso del tempo. È da considerarsi come attività non frazionabile, ma sarà possibile raggruppare più classi dello stesso anno.

Obiettivi: Il primo obiettivo della lezione è conoscere la storia della città di Ravenna, dagli aspetti del paesaggio (rapporto tra pianura, fiumi e mare) ai monumenti che caratterizzavano la città antica, alcuni dei quali sono visitabili ancora oggi. Insieme capiremo a cosa servivano, cosa avveniva al loro interno, dove si abitava, come era organizzata la città, come avvenivano i

commerci. Il secondo obiettivo è trasmettere la capacità di riconoscimento di questi luoghi per imparare a rispettarli e riconoscerli anche in altri contesti, stimolando la curiosità e la comprensione dell'importanza storica dei monumenti del passato.

Contenuti e organizzazione: PRIMA ORA: cosa gli alunni sanno su Ravenna dal punto di vista geografico e storico e quindi confronto tra la città e il suo ambiente e riflessione su come questo ne abbia condizionato lo sviluppo e sia stato modificato a sua volta nel corso dei secoli. SECONDA ORA: storia di Ravenna a partire da alcuni dei suoi principali resti archeologici e monumenti, ad esempio: la prima Ravenna degli Etruschi; la città romana e il porto di Classe; San Vitale per Ravenna capitale bizantina; San Francesco e la tomba di Dante per la Ravenna medioevale; Rocca Brancaleone per Ravenna sotto i Veneziani. TERZA ORA: Perché è importante conoscere la storia di Ravenna e rispettare i suoi monumenti? Cosa ci racconta Ravenna su noi stessi? Se svolta in presenza, l'ultima parte dell'attività consiste anche nell'utilizzo di reperti antichi per riconoscere che cosa potessero essere in origine, allo stesso modo in cui gli archeologi li usano per ricostruire la storia dei luoghi.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: La lezione è di 3 ore, ma è possibile declinare durata e argomenti (ad esempio, un solo periodo storico o solo determinati monumenti) in base alle esigenze delle classi e/o degli insegnanti.

Risorse impiegate: Fogli di carta per ap-

punti e disegni, proiettore, materiali antichi
Gratuito

Soggetto proponente:

Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico (Arcadria) - Università di Bologna

Referente / contatti:

Federica Carbotti; Giacomo Sigismondo
Piazza San Giovanni in Monte 2, Bologna,
c/o Univ. di Bologna, Dipartimento di Storia
Culture Civiltà
Cell. 3348935321
email: adriatico.arch@unibo.it

Note: Il Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico (Arcadria) è stato istituito nel 2000 ed è ospitato presso Casa Traversari, la sede del Dipartimento di Storia Culture Civiltà nel Campus di Ravenna dell'Università di Bologna. Il Centro 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. Ne fanno parte numerose Università, Soprintendenze e Istituzioni Museali delle due sponde 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 degli enti coinvolti e di Congressi nella sede ravennate.

MUSEI NAZIONALI DI RAVENNA

1. UNA FAVOLA AL MUSEO

Breve descrizione: Lettura di una favola pensata a partire dai reperti conservati nel museo, che affronta con i bambini temi importanti come l'amicizia. Segue un'attività creativa a tema.

Obiettivi: Presentare ai bambini oggetti selezionati della collezione e avvicinarli ad alcune semplici tecniche artistiche.

Contenuti e organizzazione: Breve percorso guidato in sala con lettura della favola, seguito da un laboratorio creativo.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da novembre a maggio. Durata: 1 ora e 30 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

2. GLI AFFRESCHI DI SANTA CHIARA SI RACCONTANO

Breve descrizione: L'opera d'arte è come un libro aperto! Il percorso propone un approccio diretto con gli affreschi trecenteschi provenienti dalla chiesa di Santa Chiara, oggi collocati nell'ex refettorio del monastero benedettino di San Vitale, sede del Museo Nazionale di Ravenna.

Obiettivi: Scoprire cos'è un affresco, quali sono i "nemici" dell'arte e come si cura un dipinto.

Contenuti e organizzazione: Percorso in sala; il laboratorio conclusivo è dedicato a una speciale tecnica di "doratura".

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe IV

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da novembre a maggio. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

3. LE ERBE DEI MONACI

Breve descrizione: L'arte di curare con le erbe e la sala della Farmacia: l'antico mobile da farmacia è il punto di partenza di un percorso che evidenzia i legami tra uomo e natura, alla scoperta delle erbe medicinali, dalle spezierie monastiche ai "vasi da farmacia".

Obiettivi: Conoscere la storia dei monaci e l'antico rapporto tra uomo e natura.

Contenuti e organizzazione: L'itinerario si conclude con un laboratorio in cui ogni alunno realizza un oggetto ispirato al tema della natura e delle erbe medicinali.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe IV.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da novembre a maggio. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

4. SULLA TAVOLA A OLIO E UOVO

Breve descrizione: Le Sale dei Dipinti del Museo sono ricche di quadri su tavola e su tela. Come si realizzavano praticamente? Come si ottenevano i colori? Da sempre

l'uomo si è servito di polveri minerali, di carbone o di terre, amalgamate con sostanze naturali come il lattice del fico, l'uovo e l'olio.

Obiettivi: Far conoscere ai bambini le tecniche e i segreti dei pittori.

Contenuti e organizzazione: Percorso nella sala dei dipinti, a seguire laboratorio pratico.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe IV.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da gennaio a marzo 2027. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

5. L'ANTICO EGITTO: IL PESO DEL CUORE

Breve descrizione: Cosa pensavano gli antichi Egizi dell'aldilà? Il percorso presenta il rituale della "psicostasia" antico-egiziana, la pesatura del cuore/anima del defunto nell'auspicio di una vita eterna, a partire dalla piccola collezione egizia del Museo. Immaginatoci davanti al "tribunale" presieduto dal dio dell'oltretomba, Osiride: chi deciderà se il defunto è degno di una vita eterna? Il suo cuore!

Obiettivi: Conoscere il mito del "tribunale" di Osiride e la concezione egizia dell'oltretomba.

Contenuti e organizzazione: Dopo la drammatizzazione in sala, vestiti e truccati, i bambini si recano davanti al tribunale di Osiride per la pesatura simbolica del cuore.

Destinatari: Scuole primarie, solo classi IV.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da gennaio a marzo 2027. Durata: 2 ore circa. Punto di incontro: biglietteria

del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

6. RAVENNA ROMANA: GENTE DI MARE

Breve descrizione: Le stele dei classici esposte al Museo nazionale di Ravenna raccontano, attraverso epigrafi e simboli incisi nella pietra, la vita degli abitanti dell'antico porto militare romano. Parte del percorso si svolge all'aperto.

Obiettivi: Ricostruire, attraverso la lettura delle fonti epigrafiche, aspetti della vita quotidiana della Ravenna romana.

Contenuti e organizzazione: Visita alle stele conservate nel museo; l'attività si conclude con un quiz.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe V.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da novembre a maggio. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

7. GALLA PLACIDIA: UNA REGINA IN CITTÀ

Breve descrizione: Ravenna capitale dell'Impero romano d'Occidente e la storia di Galla Placidia, il più grande personaggio femminile vissuto in città, che regnò sulla penisola italiana in nome del proprio figlioletto, lasciando importanti testimonianze storiche e architettoniche.

Obiettivi: Far conoscere ai ragazzi la storia avventurosa di Galla Placidia.

Contenuti e organizzazione: Percorso in alcune sale del museo alla ricerca delle "tracce" dell'antica regina; laboratorio finale per creare la moneta di Galla Placidia.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe V.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da novembre a maggio. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

8. TEODORICO: UN RE IN CITTÀ

Breve descrizione: Conoscere la storia del re ostrogoto Teodorico, che regnò sulla penisola, lasciando importanti testimonianze storiche e architettoniche e dando origine a numerosi racconti e leggende. Il percorso prevede di effettuare una breve visita al Battistero degli Ariani per proseguire poi all'interno del Museo nazionale.

Obiettivi: Sensibilizzare gli alunni nei confronti del patrimonio storico-artistico attraverso una proficua interazione scuola-museo.

Contenuti e organizzazione: Breve visita al Battistero degli Ariani seguita dalla ricerca, nelle sale del Museo, delle tracce archeologiche lasciate dal re nella città. L'attività si conclude con un laboratorio in cui i bambini realizzeranno un piccolo oggetto ispirato alla "firma" del re Teodorico.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe IV

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo: da gennaio a maggio 2027. Durata: 1 ora e 30 minuti circa. Punto di incontro da concordare: Biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, o Battistero degli Ariani P.tta degli Ariani

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

9. LA NATIVITÀ IN MUSEO

Breve descrizione: Percorso attraverso le sale del museo per riconoscere iconografie e tecniche di esecuzione del tema della Natività, un soggetto ricorrente nell'arte.

Obiettivi: Stimolare l'osservazione e la capacità di lettura delle opere, per avvicinare i ragazzi a iconografie, materiali, tecniche di esecuzione e periodi storici diversi.

Contenuti e organizzazione: Percorso attraverso le sale del museo, a seguire laboratorio a tema.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe III.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da novembre a dicembre. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

10. APOLLINARE, UN SANTO PIÙ DOLCE DEL MIELE

Breve descrizione: La basilica di Sant'Apollinare in Classe è nota in tutto il mondo per il suo mosaico absidale che, a 1500 anni di distanza, racconta la storia di un santo giunto dal mare e di un territorio divenuto il cuore di un Impero.

Obiettivi: Conoscere la storia di Ravenna tardoantica attraverso le immagini musive conservate nella chiesa dedicata al santo patrono.

Contenuti e organizzazione: Dopo la visita, alle classi viene consegnato in omaggio un volumetto didattico.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe V.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da marzo a maggio 2027. Durata: 1 ora circa. Punto di incontro: biglietteria

della Basilica di S. Apollinare in Classe, Via Romea sud, 224 - Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

Note: Prenotazione obbligatoria tramite compilazione del modulo online:

<https://forms.gle/3pfmAV97TzEvTtk29>

Soggetto proponente:

Musei Nazionali di Ravenna.

Referente / contatti:

Servizi Educativi - Musei Nazionali di Ravenna

Tel. solo per informazioni: 0544 543724 - lunedì mattina dalle 9.00 alle 12.00

email: mn-ra.comunicazione@cultura.gov.it



FONDAZIONE RAVENNANTICA

LA DIDATTICA DEL MUSEO CLASSIS

IL MOSAICO
Laboratorio

Breve descrizione: Come si realizza un mosaico? Laboratorio esperienziale dove, utilizzando vista e tatto, si scoprono e si comprendono i materiali naturali e le tecniche utilizzati dai mosaicisti, antichi e moderni. L'elaborato consiste nella creazione di un mosaico con tecnica tradizionale e tessere di marmo tagliate a mano.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del museo e della tecnica musiva sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio.

Contenuti e organizzazione: Percorso alla scoperta della tecnica musiva, degli attrezzi e dei materiali utilizzati dal mosaicista e delle decorazioni pavimentali appartenenti alla collezione del Museo Classis. A seguito della fase introduttiva realizzata in museo, ogni alunno realizza in laboratorio il proprio mosaico ispirato ai soggetti esposti.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ARKEOLAB
Laboratorio

Breve descrizione: Laboratorio dedicato al mestiere dell'archeologo durante il quale i partecipanti simulano un vero scavo stratigrafico, utilizzando le tecniche di indagine e di documentazione presentate prima dell'attività pratica dalle nostre educatrici museali. 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 e archeologico. Avvicinare bambini e ragazzi all'archeologia, alla stratigrafia e alla storia in maniera semplice, diretta e divertente attraverso la partecipazione attiva.

Contenuti e organizzazione: Durante l'attività i ragazzi simulano uno scavo stratigrafico all'interno di contesti ricostruiti in cassetta e analizzano i materiali archeologici, compilando la documentazione di scavo e confrontando i reperti trovati con quelli presenti in museo. L'attività infatti si conclude con un approfondimento sui reperti archeologici presenti nella collezione del Museo Classis.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

L'ARGILLA NELLA STORIA

Laboratorio

Breve descrizione: Attraverso l'approfondimento dei materiali archeologici esposti in Museo, scopriamo le abilità artistiche e artigianali e la capacità di manipolazione dell'argilla nel corso dei millenni. Laboratorio di manipolazione dell'argilla, che prevede l'uso delle mani come strumenti di creazione.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali ceramici esposti sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio.

Contenuti e organizzazione: La prima fase introduttiva si sviluppa all'interno delle sale del Museo e racconta, attraverso la presentazione dei materiali archeologici presenti nella collezione, l'uso dell'argilla nella storia. In laboratorio gli alunni realizzano un elaborato che può essere 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.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

UN GIORNO DA ETRUSCO

Laboratorio

Breve descrizione: Laboratorio pratico esperienziale per approfondire l'Età del Ferro nel territorio di Ravenna e in particolare il mondo del popolo etrusco e la famosa tecnica della lavorazione a sbalzo del rame. L'attività è preceduta da una visita propedeutica in Museo, davanti ai reper-

ti archeologici locali appartenenti all'epoca pre-romana.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo e dei materiali archeologici esposti, approfondendo l'epoca etrusca dalla scrittura, agli usi e i costumi dell'età del ferro, dal mondo dei morti alle tecniche artigianali.

Contenuti e organizzazione: 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 la riproduzione di un manufatto etrusco in lamina di rame applicando la tecnica della lavorazione a sbalzo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ANIMALI FANTASTICI E ALTRE STORIE

Laboratorio

Breve descrizione: Un percorso tra i mosaici del Museo Classis alla scoperta di animali reali e fantastici, figure simboliche e motivi decorativi che popolano il Museo e in particolare le sezioni dedicate ai temi Abitare e Pregare a Ravenna. L'esperienza si conclude con un laboratorio grafico-artistico che stimola l'osservazione, la fantasia e la creatività.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza del Museo Classis e del patrimonio storico, artistico e archeologico di Classe e Ravenna, sviluppando nei partecipanti capacità di osservazione, interpretazione e rielaborazione creativa dei linguaggi figurativi del mosaico.

Contenuti e organizzazione: L'attività

prende avvio con una visita tematica alle sezioni permanenti del Museo Classis, durante la quale bambini e ragazzi osservano da vicino i mosaici e ne scoprono i protagonisti: animali reali e fantastici, creature simboliche, figure geometriche e motivi ornamentali che raccontano storie, credenze e significati dell'età antica. A seguire, il laboratorio grafico-artistico invita i partecipanti a reinterpretare gli elementi osservati attraverso il disegno e il colore, dando vita a composizioni originali ispirate al ricco immaginario dei mosaici ravennati.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

SEI UN MITO! Laboratorio

Breve descrizione: L'attività approfondisce il tema della mitologia classica attraverso l'analisi dei reperti a soggetto mitologico presenti nella ricca collezione archeologica del Museo Classis e attraverso un'attività laboratoriale ispirata ad essi, si conclude con un manufatto a tema, realizzato utilizzando un materiale naturale come l'argilla.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo e dei monumenti di Classe e Ravenna, sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.

Contenuti e organizzazione: Il percorso inizia con una visita guidata introduttiva in Museo propedeutica all'attività laboratoriale, dove le educatrici museali si soffermano sui soggetti mitologici presenti nella collezione, come i meravigliosi bronzetti votivi romani, le statue romane e le decorazioni musive provenienti dalle ricche domus di Ravenna e Faenza. I partecipanti prose-

guono poi il percorso in laboratorio, dove attraverso la manipolazione dell'argilla realizzano un manufatto tematico a ricordo dell'esperienza.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

IL SEGNO DEL RE Laboratorio

Breve descrizione: Partendo dall'osservazione del monogramma di Teodorico, gli studenti scopriranno come un simbolo grafico potesse rappresentare una persona e comunicarne l'identità. Attraverso il confronto con i loghi contemporanei comprenderanno il valore della comunicazione visiva, per poi realizzare un logo personale modellato su una tavoletta di argilla, ispirandosi agli antichi sigilli.

Obiettivi: Conoscere la figura di Teodorico attraverso il suo monogramma e comprenderne il valore simbolico. Riflettere sull'evoluzione della comunicazione visiva, dal monogramma ai loghi contemporanei, sviluppando capacità di osservazione, sintesi grafica, creatività e manualità attraverso la modellazione dell'argilla.

Contenuti e organizzazione: Attraverso l'osservazione delle vetrine del Museo Classis dedicate a Teodorico e all'età ostrogota, i partecipanti scoprono il significato del monogramma del sovrano e il valore dei simboli come strumenti di identità e comunicazione. L'attività prosegue con un confronto tra il monogramma antico e i loghi contemporanei; dopo una breve progettazione grafica, ciascuno realizza il proprio logo personale su una tavoletta di argilla mediante incisione, bassorilievo e texture, sperimentando il linguaggio dei simboli in chiave creativa.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

TEODORICO IN MOSAICO Laboratorio

Breve descrizione: Un percorso dedicato alla scoperta della Ravenna ostrogota e della figura di Teodorico attraverso i reperti conservati al Museo Classis. L'esperienza si conclude con un laboratorio di mosaico durante il quale i partecipanti realizzano una raffigurazione del Mausoleo di Teodorico, sperimentando una delle tecniche artistiche più rappresentative della città.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza della figura di Teodorico e del periodo ostrogoto attraverso l'osservazione diretta delle testimonianze conservate al Museo Classis. Comprendere il valore storico e artistico del Mausoleo di Teodorico e sviluppare capacità di osservazione, interpretazione e rielaborazione creativa del patrimonio attraverso la tecnica musiva.

Contenuti e organizzazione: L'attività prende avvio con una visita tematica alle sezioni del Museo Classis dedicate all'età ostrogota. Attraverso reperti archeologici, materiali lapidei e apparati espositivi, i partecipanti approfondiscono la figura di Teodorico, il contesto storico della Ravenna del VI secolo e il programma monumentale promosso dal sovrano, soffermandosi in particolare sul Mausoleo, capolavoro dell'architettura tardoantica e simbolo della città. A seguire, in laboratorio, ciascun partecipante realizza un mosaico raffigurante il Mausoleo di Teodorico utilizzando tessere di marmo. L'attività consente di reinterpretare in chiave creativa uno dei monumenti più rappresentativi di Raven-

na, sperimentando la tecnica del mosaico e comprendendo il legame tra arte, architettura e storia.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

LA VITA NEL MEDIOEVO Laboratorio

Breve descrizione: Percorso costituito da una visita guidata tematica al Museo Classis e dall'attività di laboratorio, che vuole avvicinare i partecipanti alla conoscenza della vita quotidiana che si svolgeva nella Basilica di Sant'Apollinare in Classe e nel Monastero di San Severo di Classe, andando alla scoperta dei segreti degli amanuensi e dei manoscritti medievali.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza del patrimonio medievale approfondendo l'evoluzione della scrittura, degli strumenti scrittori e delle tecniche di stampa attraverso l'analisi dei reperti archeologici conservati al Museo Classis.

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 secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

Percorso di accessibilità e inclusione

RAVENNA PER MANO

Visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e laboratorio di mosaico al museo Classis

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 alle scuole, con particolare attenzione all'inclusione degli alunni aventi diverse tipologie di disabilità, anche sensoriali e cognitive. Grazie a speciali maschere plastiche è possibile realizzare 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: Percorso costituito dalla visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e, a seguire, dal laboratorio di mosaico al Museo Clas-

sis. 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). L'attività prosegue con un laboratorio di mosaico attraverso il quale i partecipanti andranno alla scoperta della tecnica musiva grazie all'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 primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 3 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 20 euro

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA Servizi Educativi Museali RavennAntica
via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 36136

email: didattica@ravennantica.org

LA DIDATTICA DI RAVENNANTICA AL MAR

Museo d'Arte della città di Ravenna

IL MOSAICO

Laboratorio

Breve descrizione: In questa proposta laboratoriale trovano spazio la curiosità, la fantasia e la creatività, stimulate dall'uso dei materiali e dei colori. L'elaborato prodotto rimane ad ogni alunno al termine dell'attività.

Obiettivi: Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini e nei ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze acquisite, documento esso stesso del percorso svolto.

Contenuti e organizzazione: Attività didattica in cui i partecipanti hanno la possibilità di conoscere gli arnesi e i materiali utilizzati dal mosaicista e di realizzare un mosaico con tessere tagliate a mano. Il soggetto dell'elaborato può essere concordato in base alla programmazione scolastica e al periodo dell'anno.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

MARC CHAGALL IN MOSAICO

Laboratorio

Breve descrizione: Nuovo e affascinante percorso alla scoperta de Le Coq bleu di Chagall. Dopo una breve introduzione all'interno della mostra, l'attività prosegue in laboratorio, dove i partecipanti scopriranno le tecniche musive, i materiali e gli

arnesi per creare un mosaico ispirato dalle opere scoperte durante il percorso di visita.

Obiettivi: Scoprire e diffondere la conoscenza dell'arte musiva applicata all'arte contemporanea, soffermandosi sulle sperimentazioni del linguaggio del mosaico contemporaneo e in particolare sulla sua rinascita a partire dagli anni Cinquanta.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata alla mostra e a seguire laboratorio di mosaico, immergendosi nel blu delle tessere di vetro dell'opera di Chagall per realizzare un piccolo particolare ad essa ispirato, sperimentando nella pratica la tecnica musiva.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

TUTTO FA MOSAICO

Laboratorio

Breve descrizione: Laboratorio che rielabora la tecnica musiva tradizionale con lo scopo di reinventarla utilizzando materiali naturali, 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 della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.

Contenuti e organizzazione: Laboratorio in cui la tecnica del mosaico viene proposta

come esperienza artistica di sperimentazione e ricerca: non solo tessere di pietra e vetro a copia dell'antico, ma rielaborazione e creazione di elaborati attraverso l'utilizzo di materiali alternativi.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

DURO COME UN SASSO Laboratorio

Breve descrizione: Laboratorio alla scoperta dei sassi e dei ciottoli naturali, prime rudimentali tessere musive che la natura ci ha regalato e attraverso le quali si possono realizzare soggetti a scelta, concordati in fase di prenotazione con le educatrici museali.

Obiettivi: Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documentato esso stesso del percorso svolto.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prende avvio dall'osservazione dei ciottoli naturali, primi elementi impiegati nella realizzazione dei mosaici, per scoprire le origini di questa antica tecnica. Dopo una breve introduzione, i partecipanti realizzano un elaborato utilizzando sassi e ciottoli naturali, scegliendo il soggetto in accordo con le educatrici museali in fase di prenotazione. L'attività favorisce la sperimentazione, la manualità e la creatività attraverso un approccio pratico e partecipativo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ARGILLA Laboratorio

Breve descrizione: Attività di manipolazione dell'argilla strutturata in due parti: una prima di introduzione su cos'è l'argilla e come viene utilizzata dall'uomo e a seguire, la parte pratica in cui i partecipanti creeranno 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 colombino e bassorilievo).

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

AFFRESCO Laboratorio

Breve descrizione: Sperimentazione della pittura a fresco. Tutti i partecipanti vengono coinvolti nella preparazione degli spolveri, impastano i colori e riproducono un soggetto su una base di intonaco fresco.

Obiettivi: Laboratorio volto a sviluppare nei

ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva. Obiettivo dell'attività è anche conoscere cosa si cela dietro alla realizzazione di un affresco, una tecnica artistica articolata e affascinante.

Contenuti e organizzazione: Il soggetto dell'elaborato sarà diverso a seconda dell'età, dei percorsi e degli approfondimenti suggeriti dagli insegnanti stessi (ad esempio affresco pompeiano o di ispirazione giottesca).

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA Servizi Educativi Museali RavennAntica

Le attività si svolgono presso Museo MAR, via di Roma, 13 - Ravenna

Tel. 0544 36136

email: didattica@ravennantica.org

MUSEO DANTE E CASA DANTE

C'ERA UNA VOLTA DANTE Laboratorio

Breve descrizione: Dante poeta, Dante viaggiatore, Dante sognatore... perché dopo tanti secoli si parla ancora di lui? Scopriamo curiosità ed aneddoti sulla vita del Poeta e il suo rapporto con la città di Ravenna attraverso un laboratorio a lui ispirato.

Obiettivi: Conoscere Dante, la sua vita e le sue opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.

Contenuti e organizzazione: L'attività prenderà avvio da una breve visita introduttiva alle sezioni museali e proseguirà con un laboratorio di grafica creativa per rileggere la figura di Dante in chiave pop, attraverso i linguaggi della contemporaneità: dai fumetti alla street art, dagli slogan delle pubblicità ai videogiochi.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

DANTE IN ARGILLA Laboratorio

Breve descrizione: La Divina Commedia è un grande racconto che diventa pretesto per altri racconti. Attraverso la manipolazione e l'utilizzo di un materiale naturale versatile e affascinante come l'argilla, i partecipanti approfondiscono l'universo dantesco realizzando un elaborato che prevede la creazione di una formella "infernale".

Obiettivi: Conoscere Dante, la sua vita e le sue opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino; sviluppare, attraverso l'attività di laboratorio, l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività.

Contenuti e organizzazione: Prendendo spunto da alcuni episodi narrati nella Commedia, ogni partecipante realizza la propria formella in argilla, sviluppando al contempo senso critico e fantasia.

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: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ALLA SCOPERTA DI RAVENNA CON CIOCIÒ

Percorso esperienziale tra racconto e mosaico

Breve descrizione: Un percorso narrativo ed esperienziale dedicato ai più piccoli, che accompagna i bambini alla scoperta della storia di Ravenna attraverso le avventure di un simpatico ranocchio e del suo saggio nonno. Il racconto "CIOCIÒ E LA LAGUNA PERDUTA" introduce, con un linguaggio semplice e coinvolgente, alcuni dei protagonisti e dei momenti più significativi della storia della città, da Onorio a Teodorico, fino a Dante Alighieri. Dalla Chiesa di San Francesco, con la suggestiva cripta sommersa e i suoi pesci, il percorso conduce a Casa Dante, luogo simbolo del Sommo Poeta. Qui la narrazione prosegue con l'incontro immaginario con il mosaicista Gianbattista, che invita i bambini a scoprire materiali e strumenti del mosaico e a realizzare un elaborato ispirato a Ciociò, intrecciando storia, patrimonio e creatività.

Obiettivi: Il percorso accompagna i bambini alla scoperta della storia e del patrimonio di Ravenna attraverso il racconto, favorendo la conoscenza dei principali personaggi e luoghi simbolo della città, con particolare attenzione a Dante Alighieri. L'attività stimola curiosità, capacità di osservazione e senso di appartenenza al territorio, avvicinando i partecipanti anche alla tradizione del mosaico mediante un laboratorio creativo che valorizza manualità, immaginazione ed esperienza diretta.

Contenuti e organizzazione: L'attività si

apre nella Chiesa di San Francesco con la lettura di alcuni brani di Ciociò e la laguna perduta, una storia originale che racconta ai bambini la nascita e l'evoluzione di Ravenna attraverso gli occhi di un piccolo ranocchio e di suo nonno. Il racconto introduce in modo semplice e coinvolgente alcuni personaggi fondamentali della storia cittadina, come Onorio, Teodorico, Giustiniano e Dante Alighieri, creando un primo legame con il patrimonio storico e culturale della città. Dalla chiesa il gruppo raggiunge Casa Dante, dove la narrazione prosegue attraverso una lettera lasciata dal maestro mosaicista Gianbattista. Dopo aver osservato materiali e strumenti del mosaico, i bambini realizzano un elaborato a mosaico ispirato a Ciociò, portando con sé il ricordo di un'esperienza che unisce racconto, patrimonio e creatività.

Destinatari: Scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, infanzia 4 e 5 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA Servizi Educativi Museali RavennAntica

Le attività si svolgono presso Casa Dante, via G. da Polenta, 4 - Ravenna

Tel. 0544 36136

email: didattica@ravennantica.org

Note: L'attività nasce da un progetto di tesi sperimentale dal titolo: Educare al patrimonio. L'arte musiva di Ravenna nei processi educativi scolastici. Corso di Laurea magistrale in beni archeologici artistici e del paesaggio: storia, tutela e valorizzazione.

LE VISITE GUIDATE DI RAVENNANTICA

MUSEO CLASSIS RAVENNA

Ti racconto Classis Visita guidata animata

Breve descrizione: La visita guidata animata è caratterizzata da un percorso polisensoriale in cui, attraverso attività ludiche, prove sperimentali e di ricerca tra i reperti del Museo, si possono rivivere 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 e archeologico del territorio dalla Preistoria al Medioevo.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata animata condotta da educatrici museali specializzate in archeologia, durante la quale viene approfondita la storia del territorio di Ravenna, attraverso la ricca collezione archeologica, i plastici ricostruttivi e gli apparati grafici e multimediali. La visita è caratterizzata da un percorso immersivo, dove vista, olfatto e tatto diventano strumenti di conoscenza.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

Note: E' possibile abbinare alla visita guidata in museo un laboratorio di mosaico tematico presso le aule didattiche Classis.

MUSEO CLASSIS RAVENNA

Teodorico re degli Ostrogoti. La Ravenna di un re tra storia, archeologia e potere Visita guidata tematica

Breve descrizione: La visita guidata accompagna gli studenti alla scoperta della Ravenna di Teodorico attraverso i reperti, le ricostruzioni e gli apparati del Museo Classis. Il percorso approfondisce la figura del sovrano, il ruolo di Ravenna come capitale del Regno ostrogoto e il grande programma architettonico promosso durante il suo regno, coinvolgendo gli studenti con osservazioni, curiosità e attività di lettura dei reperti.

Obiettivi: Conoscere la figura di Teodorico e il contesto storico della Ravenna del VI secolo, comprendendo il ruolo politico, culturale e artistico della città. Sviluppare capacità di osservazione e interpretazione del patrimonio archeologico attraverso il dialogo con i reperti e le ricostruzioni museali.

Contenuti e organizzazione: La visita guidata si svolge lungo il percorso espositivo del Museo Classis e approfondisce la Ravenna ostrogota attraverso l'osservazione di reperti, ricostruzioni e apparati multimediali. I contenuti vengono modulati in base all'età dei partecipanti, privilegiando un approccio dialogato e il coinvolgimento attivo degli studenti.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE

La Basilica di Sant'Apollinare in Classe

Visita guidata

Breve descrizione: Visita guidata alla scoperta di uno dei principali monumenti paleocristiani di Ravenna, scelto dall'UNESCO come Patrimonio dell'Umanità. Percorso all'insegna delle meraviglie architettoniche bizantine e degli splendidi mosaici del VI secolo, all'interno di un contesto storico fondamentale per la storia della città di Ravenna.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza della Basilica di Sant'Apollinare in Classe, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.

Contenuti e organizzazione: Le educatrici museali di RavennAntica accompagnano le scolaresche alla scoperta del più grande esempio di Basilica Paleocristiana, edificata nel VI secolo su una precedente area cimiteriale dove trovò sepoltura il protovescovo Apollinare, patrono di Ravenna. Aneddoti sulla sua vita e sulla storia del territorio di Ravenna, in particolare di Classe, conducono i partecipanti attraverso il percorso all'esterno e all'interno della Basilica, dove sono ancora conservati splendidi mosaici policromi e gli antichi sarcofagi marmorei.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

Note: È possibile abbinare alla visita guidata in Basilica un laboratorio di mosaico a tema presso il Museo Classis Ravenna.

DOMUS DEI TAPPETI DI PIETRA

La Domus dei Tappeti di Pietra Visita guidata

Breve descrizione: Percorso per approfondire la conoscenza di uno dei più bei luoghi della città di Ravenna, la Domus dei Tappeti di Pietra, palazzetto bizantino risalente al V-VI secolo d.C. composto da oltre quattrocento metri quadrati di mosaici policromi e marmi. Possono essere ammirate le decorazioni pavimentali perfettamente conservate accompagnate dalle guide esperte di RavennAntica.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del sito archeologico, sensibilizzando i partecipanti nei confronti del patrimonio artistico e archeologico della città.

Contenuti e organizzazione: Percorrendo le stanze di una splendida domus di epoca bizantina, i partecipanti hanno la possibilità di ammirare le sue decorazioni pavimentali, ricche di figurazioni simboliche perfettamente conservate: un esempio unico di mosaico paleocristiano in contesto privato. Insieme alle educatrici museali vengono svelate le bellissime pavimentazioni decorate con elementi geometrici, floreali e figurativi come la "Danza dei Geni e delle quattro stagioni". Il percorso si articola nella visita al sito ipogeo della Domus al quale si accede dalla chiesa di Sant'Eufemia.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

MAUSOLEO DI TEODORICO

Sulle tracce di Teodorico il Grande Visita guidata

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 da 1500 anni simbolo potente ed affascinante di una fase cruciale della storia d'Italia e della figura carismatica del suo protagonista, il re Teodorico.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Mausoleo, sensibilizzando il pubblico scolastico 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.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

MUSEO DANTE E CASA DANTE

Dante a Ravenna Visita guidata

Breve descrizione: Il Museo Dante si trova all'interno degli antichi Chiostri Francescani, e si sviluppa al primo piano nelle quattro maniche che affacciano all'interno sul chiostro di Dante. Le otto sale propongono un viaggio attraverso le opere e i giorni, la vita e la memoria del poeta più conosciuto

al mondo. Casa Dante completa il percorso con la sua esposizione di cimeli danteschi unici nel loro genere.

Obiettivi: Percorso immersivo ed emozionale, tra storia e immagini, per fare esperienza e conoscenza dell'avventura umana, della vicenda artistica, della commedia e della successiva fortuna di Dante Alighieri.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata all'area dantesca denominata Zona del silenzio, progettata con l'intento di creare un'area di rispetto, pace e tranquillità attorno al Sepolcro Dantesco, al Quadrarco e ai Chiostri Francescani. A questi luoghi ormai famosi si affiancano il Museo Dante e Casa Dante, spazi di un più recente e multimediale allestimento ma altrettanto ricchi di storie e suggestioni.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

Note: È possibile abbinare alla visita guidata un laboratorio a tema presso le aule didattiche presenti a Casa Dante.

MAR. - MUSEO DANTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

Sezione permanente mosaici contemporanei Visita guidata

Breve descrizione: Visita guidata alla collezione dei Mosaici Contemporanei alla scoperta di come l'arte musiva, da antica tecnica artistica, può essere riletta in chiave moderna e diversa.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza dell'arte musiva in tutte le sue applicazioni, dalla scultura al disegno, sensibilizzando il pubblico scolastico nei confronti del patrimonio storico e artistico del territorio.

Contenuti e organizzazione: La visita guidata alla collezione dei Mosaici Contemporanei testimonia la rinascita della tecnica musiva a partire dagli anni Cinquanta fino ai più recenti esiti artistici, sono presenti opere di artisti come Marc Chagall, Georges Mathieu, Afro, Renato Guttuso ed Emilio Vedova, fino ad arrivare alle sperimentazioni del linguaggio del mosaico contemporaneo.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 5 euro (+ biglietto d'ingresso ove previsto)

Note: È possibile abbinare alla visita guidata un laboratorio a tema presso le aule didattiche presenti al MAR.

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 5 euro (+ biglietto d'ingresso ove previsto)

PALAZZO GUICCIOLI

Museo Byron e del Risorgimento Visita guidata

Breve descrizione: Visita guidata al Museo Byron e del Risorgimento, ospitato a Palazzo Guiccioli, per scoprire la figura di Lord Byron, il suo legame con Ravenna e il contesto storico del Risorgimento italiano. Attraverso ambienti storici, documenti e installazioni multimediali, gli studenti approfondiscono uno dei periodi più significativi della storia e della cultura europea.

Obiettivi: Conoscere la figura di Lord Byron e il suo rapporto con Ravenna. Approfondire il contesto storico e culturale del Risorgimento italiano, valorizzando il patrimonio storico della città e favorendo collegamenti tra storia, letteratura e arte.

Contenuti e organizzazione: La visita si svolge all'interno di Palazzo Guiccioli e accompagna gli studenti tra le sale del Museo Byron e del Museo del Risorgimento. Attraverso il racconto dell'educatore e il supporto di materiali multimediali, documenti e oggetti storici, il percorso approfondisce la biografia del poeta inglese e gli ideali che hanno portato all'Unità d'Italia.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

ANTICO PORTO DI CLASSE

Alla scoperta dell'antico porto di Classe Visita guidata

Breve descrizione: Percorso all'insegna della stratigrafia archeologica, dove i partecipanti vengono accompagnati tra i resti degli antichi magazzini, il canale portuale, la grande strada basolata, le banchine di attracco, immaginando la vita, i suoni e i profumi di un porto commerciale di 1400 anni fa.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del sito archeologico, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio ravennate.

Contenuti e organizzazione: Le educatrici museali specializzate in archeologia conducono gli alunni in un percorso guidato immersivo nell'area archeologica per approfondire la conoscenza storica e archeologica del territorio e per supportare e completare i programmi scolastici. Il percorso di visita attraversa infatti l'intero scavo archeologico e le lastre prospettiche permettono di comprendere le architetture non più presenti e di calarsi nell'atmosfera dell'epoca.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6euro

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA Servizi Educativi Museali RavennAntica
via Classense, 29 - Classe (RA)

Tel. 0544 - 36 136

email: didattica@ravennantica.org

MDT - MUSEO DIDATTICO DEL TERRITORIO San Pietro In Campiano

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 labora-

tori 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.

PROGETTO "FARE STORIA CON LA STORIA"

LABORATORI DI ARCHEOLOGIA

UN GIORNO NELLA PREISTORIA

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: La prima fase dell'attività 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 realizzano un elaborato te-

matico attraverso l'esperienza manipolativa. Cosa portare: contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

ARKEOLAB

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 ri-

cerca 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: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna. L'attività svolta presso il Museo Classis Ravenna prevede la visita al Museo complementare allo svolgimento del laboratorio incentrato sullo scavo e sull'archeologia.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo, primarie dalla classe III

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

FOSSILIAMO

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.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto. Durante il laboratorio si manipolano veri reperti fossili, si distinguono i fossili dagli altri materiali e si realizzano copie che rimangono ai partecipanti. Portare: contenitori per il trasporto degli elaborati.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio affronta temi legati alla formazione e all'evoluzione del paesaggio romagnolo e agli organismi che hanno popolato la Terra nelle diverse ere geologiche... svelando il mistero di ittiosauri, mosasauri e altri grandi rettili terrestri chiamati dinosauri.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

A TAVOLA CON GLI ANTICHI ROMANI

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 "coena romana", 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: 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 realizzano un piatto tipico romano in argilla analizzando ricette originali antiche. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, primarie dalla classe III

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

LA NASCITA DELLA SCRITTURA

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 culturale, storico e archeologico. Educare alla manipolazione diretta dei materiali naturali, alla sperimentazione e all'ascolto.

Contenuti e organizzazione: In una prima fase l'educatrice didattica ripercorre insieme agli alunni la storia della scrittura dalla Preistoria ai Romani, passando dagli scriba egizi, illustrando i supporti utilizzati, gli strumenti e le varie forme scritte. A seguire la fase laboratoriale in cui i ragazzi si calano nelle vesti di antichi mercanti e imparano a scrivere su tavolette d'argilla con l'alfabeto mesopotamico e per poi vestire i panni di uno scriba egiziano. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

IL MOSAICO

Breve descrizione: Tessera dopo tessera... cos'è il mosaico e come viene realizzato. Introduzione della tecnica: gli arnesi del mosaicista, 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: La prima fase dell'attività prevede l'illustrazione della tecnica del mosaico tradizionale e nella seconda fase gli alunni realizzano un elaborato tematico su base cementizia e tessere di marmo e vetro tagliate a mano. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

A TAVOLA NEL MEDIOEVO

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: Nella prima fase dell'attività una educatrice didattica

ca analizza gli aspetti sociali e quotidiani dell'alimentazione nei diversi ambiti, come la città, il monastero e la campagna. Nella seconda fase, ogni partecipante elabora una pietanza attraverso l'utilizzo dell'argilla e la sua manipolazione, attingendo da ricette tratte da libri di testo antichi. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

LABORATORI DI ETNOGRAFIA

FAVOLA, FIABA E MITO: LA FOLA ROMAGNOLA

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: I partecipanti, guidati dalle nostre educatrici museali, vivono un'esperienza, anche manipolativa, che li porta a scoprire l'evoluzione dalla favola al mito, arrivando alla presentazione della fola tradizionale romagnola: insieme alla classe, vengono analizzate la struttura base della fiaba, le caratteristiche principali dei protagonisti e degli altri personaggi del racconto, a cui segue l'introduzione e l'analisi della figura del folista. L'attività si conclude con la realizzazione di un manufatto che ogni partecipante elabora utilizzando creatività e fantasia. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

IL PANE COME UNA VOLTA

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 cereali-coltura 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: L'attività può essere realizzata presso le aule didattiche del Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano. 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 dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

I GIOCHI DEI NONNI

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 si cimentano nella costruzione dei giocattoli di una volta.

Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità. Serviranno tanta fantasia e soprattutto tanta voglia di giocare!

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

LA TINTURA VEGETALE

Breve descrizione: Laboratorio dedicato alla scoperta delle principali piante tintorie

utilizzate dall'uomo nel corso della storia. Attraverso attività pratiche e dimostrazioni, i partecipanti sperimentano le tecniche tradizionali di estrazione dei colori naturali e il loro utilizzo nella decorazione dei tessuti.

Obiettivi: Comprendere e sperimentare in prima persona lo stretto rapporto fra le attività dell'uomo e la conoscenza del proprio ambiente. Conoscere l'origine naturale dei colori e le principali piante utilizzate per la tintura dei tessuti.

Contenuti e organizzazione: Durante l'attività vengono presentate alcune piante tintorie e le fasi di produzione della materia colorante, con dimostrazione pratica di estrazione e fissaggio del colore. I partecipanti sperimentano quindi la tintura e la decorazione di tessuti con colori naturali. Portare un tessuto in fibra naturale da stampare.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: a pagamento

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

LARA Servizi Educativi Museali RavennAntica

Le attività si svolgono presso MDT, via del Sale 88, S. Pietro in Campiano (RA)

Tel. 0544 36136

email: didattica@ravennantica.org

Note: Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia", sono riservate tariffe agevolate come da convenzione.

LE GIORNATE DEL PATRIMONIO

Questo progetto, nato nel 2012, è realizzato in collaborazione con il Comune di Ravenna ed è rivolto alle scuole del territorio. Propono 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.

MODULO A - RAVENNA

Breve descrizione: Percorso dedicato alla scoperta del patrimonio artistico e musivo di Ravenna attraverso la visita guidata ai principali monumenti UNESCO e un laboratorio pratico di mosaico. L'attività unisce osservazione diretta, conoscenza storica ed esperienza laboratoriale, permettendo agli studenti di comprendere le caratteristiche dell'arte musiva ravennate realizzando un elaborato con la tecnica tradizionale.

Obiettivi: Conoscere i principali monumenti di Ravenna e il loro valore storico e artistico; comprendere il ruolo del mosaico nella storia della città; sviluppare capacità di osservazione, lettura dell'opera d'arte e collegamento tra patrimonio culturale e laboratorio pratico, favorendo creatività e manualità.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata alla Basilica di San Vitale, al Mausoleo di Galla Placidia e alla Domus dei Tappeti di Pietra. A seguire laboratorio di mosaico presso il MAR, durante il quale gli studenti realizzano un elaborato ispirato ai motivi decorativi tratti dal ricco repertorio ravennate.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Mattina e pomeriggio oppure due mattine (visite guidate: 3 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 8 euro

MODULO B - RAVENNA

ABreve descrizione: Percorso dedicato alla scoperta dell'arte paleocristiana attraverso la visita ai principali monumenti UNESCO di Ravenna e un laboratorio di mosaico che permette agli studenti di sperimentare direttamente una delle tecniche artistiche simbolo della città.

Obiettivi: Favorire la conoscenza del patrimonio storico-artistico ravennate; sviluppare capacità di osservazione e lettura delle opere; comprendere il linguaggio del mosaico e sperimentarne la tecnica attraverso un'attività pratica.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata al Battistero Neoniano, al Battistero degli Ariani e alla Basilica di Sant'Apollinare Nuovo. Il percorso si conclude con il laboratorio di mosaico presso il MAR, dove gli studenti realizzano un elaborato ispirato ai repertori musivi ravennati.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Mattina e pomeriggio oppure due mattine (visite guidate: 3 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

MODULO C - CLASSE

Breve descrizione: Percorso volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e della tradizione musiva ravennate. L'esperienza si conclude con un laboratorio pratico di mosaico ispirato ai motivi decorativi della Basilica.

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 sia attra-

verso la visita guidata che con il laboratorio esperienziale manipolativo.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata al Museo Classis Ravenna e alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe. A seguire laboratorio di mosaico presso le aule didattiche del Museo Classis, con realizzazione di un elaborato ispirato ai mosaici della Basilica.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Una mattina (visite guidate circa 2 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica

Costo: 6 euro

MODULO D - RAVENNA

Breve descrizione: Percorso semplificato pensato per i bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia, dedicato alla scoperta dei monumenti di Ravenna e dell'arte del mosaico attraverso visite guidate coinvolgenti e un laboratorio creativo adatto alla fascia d'età.

Obiettivi: Avvicinare i bambini al patrimonio culturale della città; stimolare curiosità, osservazione e capacità espressive; favorire la scoperta del mosaico attraverso il gioco, la manipolazione e la sperimentazione.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata alla Basilica di San Vitale e al Mausoleo di Galla Placidia. A seguire laboratorio di mosaico presso il MAR, durante il quale i bambini conoscono materiali e strumenti del mosaicista e realizzano un piccolo elaborato ispirato ai mosaici ravennati.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, sezione 5 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Due mattine (visita guidata: 2 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

MODULO E - MUSEO CLASSIS

Breve descrizione: Percorso semplificato dedicato ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia per conoscere il Museo Classis Ravenna e il mondo del mosaico attraverso attività narrative, osservazione e laboratorio pratico.

Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei monumenti ravennati attraverso la ricca collezione archeologica del Museo Classis Ravenna, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso un'attività laboratoriale esperienziale e manipolativa.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata al Museo Classis Ravenna e a seguire laboratorio di mosaico, durante il quale si conoscono gli arnesi dei mosaicisti e i materiali che utilizza e infine si realizza una copia tratta dai reperti musivi del museo. Percorso adattato alla Scuola dell'Infanzia, dove trovano spazio anche gioco e creatività.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, sezione 5 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Una mattina (2 ore 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

MODULO F - CLASSE

Breve descrizione: Percorso volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e alla sperimentazione delle tecniche per la creazione 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 le visite guidate e il laboratorio esperienziale manipolativo.

Contenuti e organizzazione: Visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare Nuovo e, a seguire, laboratorio di mosaico presso il MAR, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Una mattina (2 ore 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Costo: 6 euro

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica in collaborazione con Comune di Ravenna

Referente / contatti:

LARA Servizi Educativi Museali 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.

ASSOCIAZIONE AMICI DEL MULINO SCODELLINO

MULINO DIDATTICO

Breve descrizione: Il mulino Scodellino di Castel Bolognese è una costruzione antica risalente al 1398 (100 anni prima della scoperta dell'America) oggi museo di se stesso che vogliamo far conoscere ai giovani

Obiettivi: Far conoscere un vecchio mulino - il mulino Scodellino, la sua storia, la storia del canale sul quale è costruito, in altre parole una pagina di storia del Basso Medio Evo

Contenuti e organizzazione: La giornata è così articolata: accoglienza, visita guidata agli spazi interni del mulino, proiezione di video del canale e della filiera del pane, produzione della piadina, pranzo (al sacco) laboratorio coi giochi di una volta e col clown, questo per una giornata intera ma la classe può rimanere anche solo mezza giornata

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e se-

condarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 5 ore oppure 8 ore

Risorse impiegate: Personale del mulino

Costo: 5 euro per mezza giornata, 10 euro per la giornata intera

Soggetto proponente:

Amici del mulino Scodellino a.p.s. l'associazione che lo gestisce grazie a una convenzione col Comune proprietario della struttura

Referente / contatti:

Rosanna Pasi

Via Lughese, 3290 - Castel Bolognese (RA)

Cell. 3396487370

email: scodellino@gmail.com

Note: Al mulino si può arrivare anche in treno, nel qual caso saremo a ricevere la classe (A/R) con personale messo a disposizione della Polizia Municipale.

ASSOCIAZIONE CACCIATORI DI IDEE

RAVENNA WEEKEND TRIP

Breve descrizione: Ravenna Weekend Trip è un gioco da tavolo nato dalla collaborazione tra Cacciatori di Idee ODV, CSI di Ravenna, Cooperativa Sociale La Pieve e i partecipanti ai laboratori di Lavori in Comune. Progettato dagli educatori ludici, il gioco accompagna bambini e ragazzi alla scoperta di Ravenna, dei suoi monumenti e della sua storia attraverso un'esperienza coinvolgente e partecipativa. L'attività si integra con la didattica scolastica, favorendo l'apprendimento, la collaborazione, la curiosità e il senso di appartenenza al territorio mediante il linguaggio del gioco. La presentazione di Ravenna Weekend Trip vuole essere il punto di partenza per promuovere un percorso educativo che possa essere sviluppato all'interno delle attività didattiche. Attraverso il gioco, gli studenti hanno l'opportunità di approfondire la conoscenza del patrimonio storico, artistico e culturale della città, trasformando l'apprendimento in un'esperienza attiva, collaborativa e significativa.

Obiettivi: Il laboratorio si propone di presentare il gioco e farlo giocare agli studenti, oltre a conoscere il patrimonio storico, artistico e culturale di Ravenna, sviluppando consapevolezza del valore dei monumenti, dei luoghi e delle tradizioni della città - Favorire l'apprendimento attraverso il gioco, potenziando capacità di osservazione, collaborazione, problem solving e partecipazione attiva. Rafforzare il senso di appartenenza al territorio, stimolando curiosità, cittadinanza attiva e rispetto per il patrimonio culturale come bene comune

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio, condotto dagli educatori ludici e progettato in collaborazione con gli insegnanti, vie-

ne adattato alle esigenze didattiche della classe. Attraverso una partita a Ravenna Weekend Trip, gli studenti sono coinvolti in un'esperienza di apprendimento basata sul gioco, con l'obiettivo di ottenere il miglior risultato possibile valorizzando le risorse storiche, artistiche e culturali del territorio ravennate. L'attività stimola collaborazione, strategia, curiosità e conoscenza della città in modo partecipativo e coinvolgente. Ravenna offre un patrimonio unico: le tracce di Dante, la Ravenna veneziana e imperiale, gli straordinari mosaici e gli otto monumenti riconosciuti dall'UNESCO. Un viaggio nella storia e nell'arte che rende la città un luogo ricco di esperienze e scoperte.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il laboratorio ottimale è da proporre in due incontri di 2 ore l'uno. Se richiesto potrebbe essere proposto uno solo con una preparazione in aula condivisa con gli insegnanti

Risorse impiegate: Un educatore ludico conduce l'incontro. Si richiede la possibilità di utilizzare la LIM.

Costo: Il percorso ha un costo di 130 euro

Soggetto proponente:

Associazione Cacciatori di Idee ODV

Referente / contatti:

Christian Rivalta

via Donato Bramante, 43 - Ravenna

Cell. 328 1552787

email: cacciatoridiidee@gmail.com

Note: Cacciatori di Idee ODV nasce con l'intento di essere al fianco delle persone e rendersi utile per raccogliere i bisogni quo-

tidiani facendo del proprio meglio per soddisfare, senza voler inseguire progetti altrui ma mettendosi al servizio. Con questa ottica cerchiamo di intercettare l'esigenza di creare strumenti innovativi trasversali in molti ambiti: gli anziani, le persone con

disabilità e i bambini oltre a mettersi a disposizione dei professionisti con cui condividere esperienze e attività, attraverso la rete di collaborazione con Cooperativa Sociale La Pieve e CSI di Ravenna.



TUTELA E CURA DEL PATRIMONIO CULTURALE

MUSEI NAZIONALI DI RAVENNA

ESPLORATORI AL MAUSOLEO!

Breve descrizione: Un gigantesco blocco di pietra, forme perfette e una storia che arriva da molto lontano. Il Mausoleo di Teodorico diventa il punto di partenza per un'esplorazione tra passato e presente, alla scoperta di uno dei monumenti UNESCO più sorprendenti, imparando a leggere l'architettura con gli occhi di un vero esploratore.

Obiettivi: Educare al valore della tutela e della cura del patrimonio culturale come bene comune (art. 9 della Costituzione), attraverso la scoperta di un monumento riconosciuto Patrimonio dell'Umanità UNESCO.

Contenuti e organizzazione: Percorso all'interno del mausoleo, con lettura della struttura architettonica e delle forme geometriche che la compongono; a seguire un piccolo quiz. Parte del percorso è all'aperto.

Destinatari: Scuole primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo: da gennaio a maggio 2027. Durata: 1 ora e 15 minuti circa. Punto di incontro: Biglietteria del Mausoleo di Teodorico: via delle Industrie, 14, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

ANDIAMO IN VILLA!

Breve descrizione: La Villa romana di Russi emerge dal folto bosco di un'area di riequilibrio ecologico che ricrea l'ambiente antico da cui un tempo era circondata. È tra le più grandi e meglio conservate del nord Italia.

Obiettivi: Sensibilizzare gli alunni all'importanza della tutela del patrimonio archeologico e ambientale alla scoperta della storia del territorio.

Contenuti e organizzazione: Visita alle stanze padronali e alle strutture produttive del sito, tra cui il torcularium (impianto per la pigiatura dell'uva), con attenzione al contesto naturalistico; alla visita segue un breve gioco enigmistico. Percorso all'aperto.

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe V.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da marzo a maggio 2027. Durata: 1 ora e 15 minuti circa. Punto di incontro: biglietteria della Villa romana di Russi, via Fiumazzo 17.

Risorse impiegate: Operatori museali.

Gratuito

MESTIERI AL MUSEO

Breve descrizione: Raccontiamo la storia degli oggetti e delle professioni legate al Museo, luogo della conservazione e della valorizzazione del patrimonio.

Obiettivi: Far conoscere ai ragazzi l'importanza della tutela e del valore del patrimonio culturale.

Contenuti e organizzazione: Dopo la visita, gli alunni vengono coinvolti in un breve gioco di ruolo diventando loro stessi "curatori museali".

Destinatari: Scuole primarie, dalla classe III.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da gennaio a marzo 2027. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro:

biglietteria del Museo nazionale, via San Vitale 17, Ravenna (RA).

Risorse impiegate: Operatori museali.
Gratuito

Note: Prenotazione obbligatoria tramite compilazione del modulo online:
<https://forms.gle/3pfmAV97TzEvTtk29>

Soggetto proponente:

Musei Nazionali di Ravenna.

Referente / contatti:

Servizi Educativi - Musei Nazionali di Ravenna

Tel. solo per informazioni: 0544 543724 - lunedì mattina dalle 9.00 alle 12.00

email: mn-ra.comunicazione@cultura.gov.it





MONUMENTI PALEOCRISTIANI DI RAVENNA

MONUMENTI PALEOCRISTIANI DI RAVENNA

OTTO MONUMENTI, UN PATRIMONIO DELL'UMANITÀ

Breve descrizione: In occasione del trentesimo anniversario dell'iscrizione dei "Monumenti paleocristiani di Ravenna" nella Lista del Patrimonio Mondiale UNESCO, il progetto propone alle classi della scuola primaria e secondaria di primo grado un percorso di scoperta del sito e dei suoi valori. L'attività comprende la visita a uno degli otto monumenti, condotta con linguaggi e modalità adeguati alle diverse età, e un laboratorio ludico-didattico dedicato al mosaico. Il racconto, l'osservazione guidata, l'uso di modellini e di altri supporti accessibili aiuteranno alunne e alunni a comprendere che cosa sono l'UNESCO e il Patrimonio Mondiale e perché gli otto monumenti costituiscono un unico sito di eccezionale valore per l'umanità. L'esperienza pratica permetterà infine di conoscere materiali, colori e principi compositivi del mosaico, imparando attraverso l'esplorazione e la creatività.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza e la consapevolezza del patrimonio mondiale UNESCO; comprendere il carattere unitario del sito di Ravenna, composto da otto monumenti; sviluppare la capacità di osservare e interpretare gli elementi artistici, architettonici e simbolici dei monumenti ravennati; stimolare curiosità, creatività e partecipazione; rafforzare il rispetto, il senso di appartenenza e la responsabilità verso la conoscenza, la tutela e la trasmissione del patrimonio culturale.

Contenuti e organizzazione: Il percorso comprende una visita, che potrà svolgersi in uno degli otto monumenti del sito UNESCO, e un laboratorio di mosaico. Contenuti, linguaggi e attività saranno calibrati in base all'età: per la scuola primaria si privilegeranno il racconto, la scoperta gui-

data e l'interazione ludica; per la scuola secondaria di primo grado saranno proposti riferimenti storici e artistici più articolati e una riflessione sui concetti di patrimonio, tutela e responsabilità. L'uso di modellini e di altri supporti favorirà l'esplorazione, la comprensione e l'accessibilità dell'esperienza. Nel laboratorio, alunne e alunni conosceranno materiali, colori e principi compositivi del mosaico e realizzeranno un elaborato personale ispirato ai mosaici ravennati.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 h

Risorse impiegate: Operatori didattici per la visita e il laboratorio; personale addetto alla segreteria organizzativa; materiali didattici sull'UNESCO; materiali e strumenti per i laboratori.

Gratuito

Attività gratuita fino all'esaurimento del contributo ministeriale.

Soggetto proponente:

Comitato di pilotaggio del sito UNESCO "Monumenti paleocristiani di Ravenna". Segreteria organizzativa e attività laboratoriali realizzate in collaborazione con la Fondazione RavennAntica

Referente / contatti:

Segreteria didattica di RavennAntica
Via Classense, 29 - Classe (RA)
Tel. 0544 36136
email: didattica@ravennantica.org

Note: Le visite potranno svolgersi in uno degli otto monumenti del sito UNESCO: Mausoleo di Galla Placidia, Basilica di San Vitale, Battistero Neoniano, Cappella Arcivescovile, Basilica di Sant'Apollinare Nuovo, Battistero degli Arianì, Mausoleo



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

di Teodorico e Basilica di Sant'Apollinare in Classe. La sede sarà definita al momento della prenotazione. Il Comitato di pilotaggio del Sito è composto da Arcidiocesi di Ravenna-Cervia, Comune di Ravenna – U.O. Politiche e Attività Culturali, Musei

Nazionali di Ravenna e SABAP Ravenna, Forlì-Cesena e Rimini. Il progetto è finanziato dalla L.77/2006 per la tutela, la valorizzazione, la comunicazione e la fruizione dei Siti e degli Elementi italiani riconosciuti dall'UNESCO.



**MOSTRE, MUSICA, ATTIVITÀ
ARTISTICHE ED ESPRESSIVE**

IMMAGINANTE - LABORATORIO MUSEO ITINERANTE

TUTTI GIÙ PER TERRA, MOSTRA GIOCO ARTE-SUONO-NATURA

Breve descrizione: Tutti giù per TERRA è un percorso espositivo che propone installazioni interattive, intercalate da aree-laboratorio, in cui bambini, bambine e adulti condividono il piacere per l'esplorazione che diventa azione creativa. La terra e il mondo vegetale - alberi, fiori, frutti, piante - saranno riscoperti attraverso esperienze visive, olfattive, sonore e tattili, veicolate da allestimenti materici, opere d'arte (con particolare riferimento alla collezione permanente del Mar), illustrazioni e paesaggi immersivi. Tutti giù per TERRA coinvolge bambini e bambine attraverso esperienze di didattica creativa che li invitano ad attenzioni sensoriali ed estetiche che accarezzano lo sguardo, il corpo, le emozioni. Il percorso propone giochi manipolativi e di ascolto attivo, paesaggi tattili e racconti multimediali. I visitatori saranno invitati a "mettere le mani" nella terra per creare segni e forme che si trasformano in storie d'amore per il nostro Pianeta.

Obiettivi: Offrire a bambini/e non una semplice esposizione o rappresentazione, ma installazioni che si animano con la partecipazione attiva, attraverso scoperte sensoriali e immaginifiche. L'educazione all'arte e all'ascolto si intrecciano con l'educazione ambientale e le diverse attività possono essere utilizzate da educatori e insegnanti come nuclei generativi per nuove idee progettuali che comprendono l'outdoor education.

Contenuti e organizzazione: Tutti giù per TERRA è una mostra che coinvolge bambini/e attraverso proposte di didattica creativa che coniugano arte, suono e natura at-

traverso approcci diversificati: dalle esperienze sensoriali ed esplorative all'ascolto attivo, fino alla composizione di paesaggi visivi e sonori e alla creazione di micro coltizzazioni.

Destinatari: Nidi e scuole dell'infanzia. La mostra è rivolta anche alla scuola primaria (primo ciclo e classi terze).

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo espositivo 30 gennaio-28 febbraio 2027, sede espositiva Mar, Ravenna. Durata del percorso 1 ora, su prenotazione. La versione itinerante viaggerà da aprile a maggio 2027.

Risorse impiegate: Atelieristi, artisti e musicisti, esperti di educazione all'arte e alla musica.

Costo: Per la mostra al Mar è previsto un biglietto di euro 5 a bambino, l'ingresso è gratuito per insegnanti ed educatori accompagnatori. Per la versione itinerante, su prenotazione, il costo sarà definito in base al numero dei partecipanti e al numero delle giornate.

Soggetto proponente:

Immaginante Laboratorio Museo Itinerante

Referente / contatti:

Ludovica Guerra e Arianna Sedioli

Ravenna

Cell. 334 2804710 segreteria dalle 15 alle 18, anche WhatsApp

email: 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, spazi espositivi, teatri e biblioteche italiani e stranieri. Intensa la progettualità per nidi

e scuole, affiancata da corsi di formazione e da pubblicazioni che documentano e propongono percorsi espressivi rivolti a bambini/e, ragazzi/e, docenti e genitori.

www.immaginante.com, Facebook Immaginante Laboratorio Museo Itinerante, Instagram Immaginante.

MOSTRE, MUSICA, ATTIVITÀ ARTISTICHE ED ESPRESSIVE

IL SORRISO DI GIADA

COLORIAMO IL MONDO CON LA FANTASIA

Breve descrizione: Il progetto consiste nello svolgere laboratori creativi. 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; Adopera-

re le mani servendosi di materiali riciclati e oggetti naturali recuperati, per poi creare piccoli capolavori.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 - 3 incontri

Risorse impiegate: Volontari

Gratuito

Soggetto proponente:

Il Sorriso di Giada Odv
Associazione di volontariato

Referente / contatti:

Carmela Zingale

Via della Lirica, 43 - Ravenna

Cell. 349 055 0682

email: ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com

I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

A TUTTA MUSICA

Breve descrizione: I benefici dello studio e dell'ascolto della musica riguardano molteplici abilità, come la capacità di formulare ragionamenti astratti, la possibilità di aumentare le competenze analitiche e matematiche, nonché quelle linguistiche, ma anche migliorare l'atteggiamento caratteriale. In tal modo alunni/e imparano ad accompagnare le emozioni e a contrastare la timidezza, a migliorare il proprio autocontrollo e ad esprimere i propri sentimenti. L'idea che sta alla base di questo progetto è che la musica possa essere una splendida occasione per conoscere se stessi e gli altri sotto un diverso punto di vista.

Obiettivi: Sviluppare la curiosità degli alunni verso i vari strumenti e generi musicali; indirizzare gli alunni/e verso una attività di musica d'insieme; avvicinare i ragazzi alla musica e all'uso di uno strumento musicale, attraverso il quale potersi esprimere; orientare la costruzione della propria identità musicale; eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e/o strumentali; riconoscere e classificare i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale; improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali, vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici; stimolare la comunicazione, la creatività e la cooperazione; favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promozione della persona e della qualità della vita, e per prevenire il disagio sociale e la promozione del benessere.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prevede incontri in orario scolastico, di circa 90 minuti per ogni classe partecipante, didatticamente efficaci per capire come

funziona la musica, come sviluppare la capacità d'ascolto, saper improvvisare e dialogare musicalmente con gli altri

Destinatari: Scuole primarie, Progetto rivolto alle scuole del Centro Città, Darsena e Mare

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Compartecipazione con Associazione Officina della Musica

Gratuito

STRABRASS - SUONIAMO INSIEME

Breve descrizione: L'Orchestra dei Giovani di Ravenna è un'associazione che conta circa cento i ragazzi associati che si esibiscono in concerti e manifestazioni di prestigio. All'interno dell'ODG si è costituita inoltre l'ODG Big Band, una formazione di 23 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 nasce 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 fra giovanissimi tramite la musica; promuovere inter-

scambi culturali; promuovere il protagonismo giovanile.

Contenuti e organizzazione: Si prevede l'organizzazione di laboratori didattici legati alla musica. Sono previsti 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, Progetto rivolto alle scuole del Centro Città

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Compartecipazione con Associazione Orchestra dei Giovani APS

Gratuito

NEXTGENFEST

Breve descrizione: Il festival si svolgerà in una settimana, così strutturata: lunedì "L'intrusione" martedì "Danza tra banchi e sedie" mercoledì "Incontriamoci" giovedì "Re-creation" venerdì "Danza 5x5" sabato "Si replica" domenica "E festa sia"

Obiettivi: Creare momenti di socializzazione; imparare a lavorare in modo condiviso, responsabile e collaborativo; creare una piattaforma creativa, originale e stimolante, che dia la possibilità a danzatori e coreografi di sperimentarsi coreograficamente e comunicare ai giovani studenti il valore di un'arte e presentare il proprio lavoro davanti ad una platea; promuovere la danza: diffondere la cultura della danza come forma di arte accessibile e comunicativa all'interno della scuola; favorire, attraverso la danza, l'inclusività con diverse abilità e background, attraverso laboratori e performance condivise; utilizzare la danza per stimolare il dialogo e il confronto fra i giovani, con un approccio critico; creare spazi di incontro e collaborazione tra studenti, famiglie e studenti; favorire la sperimenta-

zione vocale e interpretativa utilizzando la voce e il corpo.

Contenuti e organizzazione: Ogni fase è caratterizzata da azioni specifiche e verranno restituiti ai partecipanti i risultati dei laboratori.

Destinatari: Scuole primarie, Scuola primaria R. Ricci

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2026/2027

Risorse impiegate: Compartecipazione con Istituto Comprensivo Statale S. Pier Damiano

Gratuito

PIPPY VA A SCUOLA

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, Il progetto è riservato alle scuole primarie del territorio dell'area Ravenna Sud

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno Scolastico 2026/27

Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Asja Laci

Gratuito

GIOCHIAMO CON LA MUSICA

Breve descrizione: Con questo progetto si vuole offrire a bambini e bambine fino agli 11 anni di età una serie di progetti musicali concepiti con l'intento di promuovere la musica come strumento educativo e formativo, favorendo lo sviluppo dell'ascolto, della creatività e della partecipazione attiva all'interno del contesto scolastico e/o sociale. Attraverso ascolti guidati, attività creative, dialogo e gioco, i bambini imparano a riconoscere, nominare ed esprimere le proprie emozioni, scoprendo come la musica possa rappresentarle e aiutarci a comprenderle meglio. Il progetto promuove un ascolto consapevole, trasformando la musica da semplice sottofondo a strumento educativo e relazionale.

Obiettivi: Esplorare i temi dell'amicizia e delle emozioni attraverso storie narrate con la musica e l'interazione attiva dei bambini; sviluppare l'ascolto attivo: stimolare i bambini ad ascoltare e comprendere la musica come espressione di emozioni e stati d'animo, associando i brani musicali ai momenti significativi del racconto; esplorare le emozioni attraverso il movimento: incentivare i bambini ad esprimere le emozioni dei personaggi del racconto tramite il movimento del corpo, sviluppando la capacità di comunicare non verbalmente; incoraggiare la collaborazione: favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione tra i bambini; avvicinare i bambini alla musica; favorire l'espressione corporea e la coordinazione: muoversi seguendo i ritmi e le melodie; sviluppare l'immagina-

zione e la creatività: creare un'atmosfera fantastica in cui ogni bambino contribuisce a rendere il racconto unico.

Contenuti e organizzazione: Le proposte saranno costituite da laboratori della durata di circa un'ora, che si svilupperanno attraverso la narrazione di una storia, intrecciata con l'ascolto di brani musicali. I laboratori possono essere pensati in forma occasionale oppure strutturati in un percorso articolato in diverse fasi e quindi con una continuità temporale maggiore per offrire uno sviluppo tangibile dell'esperienza partecipativa. Ogni incontro viene accompagnato da una personale musica che ne metterà in risalto le caratteristiche. I bambini sono invitati a partecipare attivamente alla storia utilizzando il proprio corpo per esprimere emozioni e situazioni attraverso il movimento.

Destinatari: Scuole primarie, Scuola primaria Martiri del Montone di Roncalceci

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Settembre-dicembre 2026

Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore

Gratuito

Soggetto proponente:

Assessorato al Decentrato

Referente / contatti:

Francesco Di Scianni

Via M. D'Azeglio, 2 - Ravenna

Tel. 0544/482269

email: segrdecen@comune.ra.it

ASSOCIAZIONE LUCERTOLA LUDENS

MOSTRA GIOCOSA 2027

Breve descrizione: GiocOsa è una mostra di piccoli giocattoli che da qualche anno a questa parte ha preso avvio a Ravenna, al seguito di percorsi di laboratorio scolastici e l'impegno di vari testimoni di cultura ludica partecipata, locali e nazionali. L'evento vuole valorizzare la partecipazione dei soggetti in crescita che - seppure nel suo piccolo - risulta di alto valore educativo, sociale e ambientale. A fianco di un'esposizione di fotografie sul gioco e la tradizione locale, molteplici saranno i dispositivi ludici che troveranno la loro collocazione, non tanto per fare bella mostra di sé, ma per incontrare visitatori che hanno voglia di cimentarsi in sfide divertenti; questo è il destino dei giocattoli della tradizione che si rinnova e che ha lunga vita, perché veramente trova riflessi nell'istinto di gioco, meravigliando le nuove generazioni, nonché stimolando le tracce mnestiche dell'adulto che è stato bambino. Si invitano le docenti a predisporre l'uscita di scuola, per visitare la mostra

Obiettivi: Promuovere buone pratiche di cittadinanza attiva attraverso la cultura ludica partecipata - Stimolare la memoria - Invitare a buone pratiche sostenibili di relazione con il mondo attraverso l'autocostruzione del giocattolo, ricorrendo a materiali di riuso e di riciclo, con strumenti

della manualità (non elettrici)

Contenuti e organizzazione: GiocOsa prenderà avvio nel periodo di aprile 2027, dopo il periodo Pasquale, probabilmente presso Cittattiva, in via Carducci (ingresso sotto i portici) con due filoni tematici: la tradizione locale e il suo rinnovamento. Accanto ad una mostra fotografica sul gioco, vi saranno i giocattoli frutto dell'impegno manuale di molteplici bambini e bambine. Si prevedono delle visite guidate per le classi al mattino e laboratori per le famiglie al pomeriggio, con animazioni che potranno svolgersi all'aperto, ai Giardini Speyer ad arricchimento e promozione diretta dell'evento. Per alcune mattine si prevede un'interazione ludica tra la scuola di italiano per migranti e la classe in visita.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 10 giorni ad aprile 2027

Gratuito

Soggetto proponente:

Associazione Lucertola Ludens

Referente / contatti:

Renzo Laporta

email per informazioni:

associazione@lucertolaludens.it

Note: per iscrizioni ciao@dirittoalgioco.it

PAZZI DI JAZZ 2027

Breve descrizione: Pazzi di Jazz, progetto, di carattere "inclusivo", intende avvicinare le giovani e giovanissime generazioni all'affascinante e fondamentale mondo creativo del Jazz – arte per antonomasia libera e creativa, metafora eccellente di ideale convivenza, di solidarietà, interrelazione paritaria, nonché quindi insuperabile modello educativo – portandolo dentro le scuole, come un "virus" che ne infetti positivamente l'aria e tutti coloro che la respirano, a conferma della sua potenza attrattiva. Si tratta di un work in progress, che procede negli anni disegnando percorsi che sempre più approfondiscano il tema e i suoi fitti riferimenti, non solo alle altre musiche ma all'intero universo delle arti, e le sue profonde implicazioni, estetiche, culturali e filosofiche.

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: 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: Si

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:

Jazz Network ETS (ass.cult.)

Referente / contatti:

Sandra Costantini

Via Faentina, 121/d - Ravenna

Tel. 0544 405666 - 3382900959

email: sandra@jazznetwork.it

costantinisandra@icloud.com

Catia Gori

c/o scuola primaria F. Mordani, Ravenna

Tel. 0544 212081, 3338518940

email 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. Tra ottobre e dicembre se ne dovrà stabilire la fattibilità e procedere alla calendarizzazione degli appuntamenti primaverili.

AMARGANTA LAB - CENTRO CULTURALE DIDATTICO

SCUOLE DELL'INFANZIA

GIARDINO IN CRETA

Breve descrizione: Nel laboratorio "Giardino in Creta" i bambini esplorano la natura con le mani. Gli alunni raccolgono foglie e ramoscelli del territorio, li compongono sull'argilla cruda o su biscotto ceramico imprimendo forme e nervature naturali attraverso una leggera pressione con l'utilizzo di utensili del mestiere. I manufatti vengono cotti successivamente in forno ceramico all'interno del laboratorio ad alta temperatura, procedimento che fissa l'impronta e rende l'oggetto durevole.

Obiettivi: L'attività sviluppa motricità fine, concentrazione e cura. È inclusiva, sicura e stimola la connessione con l'ambiente. Un'esperienza sensoriale che unisce scienza, arte e meraviglia, perfetta per l'infanzia. Il lavoro di gruppo promuove condivisione e ascolto. Sostiene, inoltre, lo sviluppo del linguaggio: nominare piante, descrivere texture e raccontare ciò che si fa. L'elaborato finale diventa traccia concreta dell'esperienza, rafforza l'autostima e crea un legame affettivo tra bambino, natura e materia.

Contenuti e organizzazione: Su una lastra di argilla fresca i bambini pressano fiori, foglie, rametti e semi raccolti insieme. Le impronte vegetali restano incise: nasce una stampa botanica unica. I piccoli osservano forme, nervature e profumi allenando tatto, vista e linguaggio. Ogni bambino sceglie gli elementi e compone il suo quadro naturale e lo decora con segni e piccoli dettagli. Le opere vengono essiccate e cotte nel forno di ceramica interno nel nostro laboratorio, così ogni bambino porta a casa il proprio pezzetto di natura trasformato in arte.

Destinatari: Nidi e scuole dell'infanzia rivolto prevalentemente ai bambini divezzi e a tutte le classi delle scuole dell'infanzia.

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Ogni laboratorio ha la durata di 2 ore da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni. Le classi che parteciperanno possono essere accolte presso il nostro laboratorio e all'interno della scuola stessa.

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non è diplomata maestra d'arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e maestra d'arte per il mosaico

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

IL CIELO DI GIORNO E DI NOTTE

Breve descrizione: Nasce dall'unione di due tecniche artistiche e manuali: la lavorazione della Creta e l'arte del Mosaico. Attraverso questo percorso creativo i bambini/e avranno la possibilità di sperimentare materiali diversi, sviluppare la propria immaginazione e realizzare opere originali ispirate agli elementi del cielo nelle sue trasformazioni tra il giorno e la notte

Obiettivi: L'unione tra creta e mosaico permetterà ai bambini/e di sperimentare contemporaneamente la manipolazione dell'argilla e la composizione artistica del mosaico, sviluppando capacità manuali, coordinazione e senso artistico

Contenuti e organizzazione: I bambini realizzeranno formelle su base di legno con malta cementizia. Successivamente ogni bambino/a lavorerà sulla propria formella pretagliata utilizzando la creta per creare piccoli rilievi (nuvole, luna e stelle). Dopo la fase di lavorazione, le formelle saranno decorate con tessere di mosaico di vetro applicate sulla superficie per creare composizioni luminose e decorative.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 2 ore per ogni laboratorio da Ottobre 2026 a Maggio 2027

Risorse impiegate: La sottoscritta, Titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale su territorio italiano e non, ed un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e Maestra D'Arte per il mosaico

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

Referente / contatti:

Monica Pisilli

Via Girolamo Rossi 33 Ravenna

Cell. 3395378718 - 0544205009

email: info@amargantalab.com

SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE 1° GRADO

SARAGHINE IN TESSERE

Breve descrizione: Il progetto propone la realizzazione di una sardina in mosaico, quale simbolo dell'identità marinara ravennate. Ogni studente opera su supporto di legno sagomato, utilizzando malta cementizia e tessere policrome e pretagliate.

Obiettivi: Il laboratorio favorisce l'acquisizione di competenze manuali, la capacità di concentrazione e il lavoro collaborativo, stimola la creatività ed espressione personale

favorisce collaborazione e lavoro di gruppo, avvicina i bambini all'arte e alla tradizione del mosaico e promuove inclusione, ascolto e rispetto dei tempi individuali.

Contenuti e organizzazione: Introduzione alla tecnica del mosaico e alla composizione artistica, attraverso l'utilizzo di tessere colorate e materiali decorativi su supporto di legno sagomato. Ogni alunno coinvolto realizzerà il proprio elaborato, sperimentando una composizione personale, utilizzando materiali di tipologie diverse quali marmi, tessere di vetro e materiali decorativi, sviluppando la creatività, la manualità e la capacità espressiva. Ogni studente realizza e porta a casa un frammento autentico di Ravenna. Il laboratorio verrà svolto in presenza presso la sede di Amarganta - Lab - Mosaico o direttamente presso gli istituti scolastici, previ accordi telefonici.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, rivolte agli alunni/e delle classi terze, quarte e quinte delle primarie. I ragazzi delle scuole secondarie di 1° grado - prima, seconda e terza

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio ha la durata di 2 ore da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non e diplomata maestra d'arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e maestra d'arte per il mosaico

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

FIORE ROMANO O BIZANTINO

Breve descrizione: Un confronto tra due anime del mosaico ravennate, partendo

dal Fiore. Per il romano utilizzeremo materiali naturali: opaci, caldi, materici. Per il bizantino: smalti veneziani brillanti, intensi e luminosi. Il soggetto è un dettaglio della Cupola del Mausoleo di Galla Placidia.

Obiettivi: Il laboratorio "Fiore romano e bizantino" costituisce per le istituzioni scolastiche, uno strumento di educazione al patrimonio culturale della città di Ravenna. L'attività consente agli studenti di approfondire la conoscenza delle tecniche musive antiche, sviluppando capacità operative, attenzione e senso estetico attraverso la realizzazione di un elemento tratto dal Mausoleo di Galla Placidia, si favorisce la comprensione del valore storico - artistico del contesto UNESCO dove il percorso formativo garantire accessibilità e inclusione assicurando a ciascun alunno il raggiungimento degli esiti formativi.

Contenuti e organizzazione: Il dettaglio floreale del fiore romano o bizantino di Galla Placidia si sviluppa in una breve introduzione sulla storia del mosaico paleocristiano e si distingue in diverse fasi: dalla stesura della malta cementizia sul supporto di legno, l'applicazione della stampa con il reticolo guida e posa delle tessere già pretagliate. Attività sicura adatta a tutte le attività scolari. Il laboratorio può essere realizzato presso il nostro laboratorio a Ravenna o direttamente presso gli istituti scolastici, fornendo tutti i materiali e gli attrezzi del mestiere. [previo accordi telefonici]

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio ha la durata di 2 ore da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non è diplomata maestra d'arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e maestra d'arte per il mosaico

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

LA CASA MATTA

Breve descrizione: Nel laboratorio "La Casa Matta", i bambini/e diventano architetti della propria immaginazione. Con la creta, ciascuno dà forma ad una casa fuori dagli schemi: storta, colorata, abitata da sogni. Si parte da un'idea su carta, poi le mani trasformano l'argilla in pareti, tetti e mondi impossibili. Si inseriscono finestre che guardano lontano, gatti sul davanzale, ciuffi d'erba e tutti i dettagli che rendono unica la propria abitazione. Il laboratorio dispone di un forno per la ceramica, dove ogni elaborato verrà cotto e restituito ad ogni bambino.

Obiettivi: L'obiettivo è allenare la capacità di trasformare un'idea astratta in un oggetto concreto, utilizzando la creta come linguaggio modellando la propria casa, i bambini/e indagano in concetto di spazio, con l'aggiunta di elementi come finestre, gatti, fiori ed elementi personali attivando la dimensione emotiva e autobiografica, rafforzando la concentrazione, la pazienza e la gestione delle proprie emozioni. Prendersi cura di un progetto dall'inizio alla fine educa alla responsabilità e al rispetto del lavoro manuale potenziando il pensiero creativo e divergente.

Contenuti e organizzazione: Ogni bambino/a dà forma ad una casa fantastica e "matta" fuori dagli schemi. Storta, colorata, abitata da sogni. Si realizza il manufatto o all'interno del nostro laboratorio o presso la scuola scelta. Il ciclo completerà con la cottura dell'oggetto da parte nostra con il forno disponibile presso ad Amarganta.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, rivolte agli alunni/e delle classi terze, quarte e quinte delle primarie e alunni della scuola secondaria di 1° grado – classi prima, seconda e terza

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio ha la durata di 2 ore da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non è diplomata maestra d'arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e maestra d'arte per il mosaico

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

VASO A COLOMBINO

Breve descrizione: Il corso base di ceramica introduce i bambini/e all'antica tecnica del colombino o lucignolo. Partendo da un semplice blocco di argilla, ogni studente modella il proprio vaso sovrapponendo cordoni di argilla, sovrapposti e modellati a mano, scoprendo un metodo usato fin dalla preistoria.

Obiettivi: Il laboratorio di manipolazione dell'argilla nasce con l'obiettivo di offrire un'esperienza educativa, artistica e sensoriale attraverso la lavorazione manuale della creta, promuovendo inoltre la conoscenza delle arti artigianali tradizionali.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si realizza partendo da un semplice blocco di argilla, apprendendo la tecnica del lucignolo, una delle tecniche più antiche di ceramica, permettendo ai partecipanti di costruire un manufatto partendo da semplici cordoni di argilla sovrapposti e modellati a mano. La decorazione avviene mediante incisioni e applicazioni di ingobbi (colore per la creta creando sfumature cromatiche personalizzate). Il laboratorio è dotato di un forno per ceramica consente di completare l'intero ciclo produttivo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, rivolte agli alunni/e delle classi terze, quarte e quinte e ai ragazzi/e della scuola secondaria di 1° grado – prima, seconda e terza

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio ha la durata di 2 ore da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non è diplomata maestra d'arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e maestra d'arte per il mosaico

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

LE MASCHERE AFRICANE – FACCE DELL'AFRICA

Breve descrizione: I bambini viaggiano con la fantasia e scoprono l'arte delle maschere tradizionali. Osservando forme, colori e simboli modellano la propria maschera in argilla. Con stecche e mani creano occhi grandi, nasi importanti, bocche che raccontano storie. Si aggiungono segni graffiati, texture e decorazioni ispirate alla natura e agli animali.

Obiettivi: L'attività allena manualità, concentrazione e senso delle proporzioni. Parlare delle maschere apre al dialogo interculturale, al rispetto delle diversità e al lavoro del simbolo. Il laboratorio è inclusivo: ognuno dà forma alla sua "faccia unica". Un'esperienza che unisce arte, geografia e racconto per scoprire che ogni volto ha una storia da condividere. L'obiettivo principale è far sperimentare ai bambini/e che ogni popolo esprime bellezza con linguaggi diversi e che la diversità arricchisce e non toglie.

Contenuti e organizzazione: Partendo da una lastra d'argilla, si creerà una dimensione nuova, sperimentando il linguaggio sconosciuto dell'arte africana. Aggiungendo ad ogni maschera dettagli diversi fra loro, bocca, naso, orecchie si otterrà una faccia diversa per ogni partecipante. Il manufatto verrà poi arricchito con texture, graffiti e segni usando appositi strumenti per la creta e con l'aggiunta di ossidi colorati (ingobbi) per favorire un oggetto personalizzato e unico. Dopo l'essiccazione verrà appositamente cotto nel forno per la ceramica, in dotazione presso il laboratorio Amarganta.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, rivolte agli alunni/e delle classi terze, quarte e quinte della primarie e le terze, quarte e quinte della scuola secondaria di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Ogni laboratorio ha la durata di 2 ore da ottobre 2026 a maggio 2027. I laboratori verranno realizzati con un max di 25 alunni

Risorse impiegate: La sottoscritta, titolare del laboratorio, esperta mosaicista con esperienza trentennale sul territorio italiano e non è diplomata maestra d'arte per il mosaico e un'educatrice con esperienza pluriennale nel settore e maestra d'arte per il mosaico.

Costo: Il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate. Bambini con bisogni educativi speciali in forma gratuita.

Soggetto proponente:

Amarganta Lab - Centro culturale didattico

Referente / contatti:

Monica Pisilli

Via Girolamo Rossi, 33 - Ravenna

Cell. 3395378718 - 0544205009

email: info@amargantalab.com

Note: Instagram amarganta-lab-mosaico - fb amarganta laboratorio libreria sito: www.amargantalab.com Amarganta - Lab - Mosaico è uno spazio ricreativo di mq. 100, situato nel centro storico di Ravenna in via G. Rossi, 33. È uno spazio sicuro, accogliente, inclusivo, nel quale si abbracciano diversi linguaggi espressivi: grafico / pittorico, manipolativo e narrativo. Un luogo di incontro educativo e di formazione dove la creatività, la fantasia è al centro dell'esperienza. Si sperimentano le qualità diverse dei materiali, le caratteristiche degli strumenti, le regole, circondate da professioniste esperte che ne rispettano i tempi e i bisogni. Ogni esperienza laboratoriale sarà pensata per accogliere anche i bambini e adulti con bisogni educativi speciali.

VIAGGIO NEI SUONI

Breve descrizione: Laboratorio di musica e movimento per nidi d'infanzia e scuole dell'infanzia

Obiettivi: Il progetto intende avvicinare i bambini alla musica in modo naturale, ludico e coinvolgente, favorendo uno sviluppo armonico fin dalla prima infanzia. Attraverso attività musicali adatte alla fascia 0-6 anni, il percorso sostiene lo sviluppo corporeo e motorio, stimola l'ascolto attivo e la percezione di suoni e silenzi, favorisce attenzione, memoria e capacità di imitazione, incoraggiando al tempo stesso creatività ed espressione personale in un contesto sicuro e stimolante. Le attività proposte mirano inoltre a sviluppare la consapevolezza corporea e il movimento in relazione al ritmo, promuovere l'imitazione di gesti, suoni e melodie, ed esporre anche i più piccoli a esperienze sonore e musicali immersive, permettendo un apprendimento spontaneo e naturale della musica.

Contenuti e organizzazione: Il progetto si sviluppa attraverso storie e narrazioni che accompagnano e collegano le diverse attività musicali, permettendo ai bambini di vivere la musica come un'esperienza continua, coinvolgente e significativa. Le storie, tratte da albi illustrati o create appositamente per le attività, guidano l'esplorazione di suoni, ritmi e movimenti, stimolando immaginazione e partecipazione attiva. Il percorso adotta un approccio

misto, equilibrando struttura e libertà: le attività vengono proposte in modo ripetitivo e organizzato per favorire familiarità, sicurezza e autonomia, ma includono anche momenti di esplorazione libera, incoraggiando creatività, espressione personale e sperimentazione spontanea. È inoltre possibile prevedere un incontro finale di restituzione e condivisione con i genitori.

Destinatari: Nidi e scuole infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: È un progetto facilmente adattabile in base alle necessità della classe o della scuola. È possibile organizzare dai 4 ai 13 incontri di durata compresa tra i 30 ai 45 minuti per gruppo, da concordare con le scuole interessate.

Risorse impiegate: Per la realizzazione del progetto verranno utilizzati principalmente corpo, voce, movimento, e materiali ludico-sensoriali (foulards, marionette, paracadute, oggetti sonori, strumenti musicali, ecc.). I materiali sono forniti dall'educatrice musicale, integrando eventualmente le risorse già presenti nella struttura.

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

Referente / contatti:

Manuela De Pace
via Paolo Pavirani, 48
Cell. 347 1773521
email: manueladepace02@gmail.com

STRABRASS – SUONIAMO INSIEME

Breve descrizione: L'Orchestra dei Giovani di Ravenna è un'APS senza fini di lucro che dal 2012 promuove l'esperienza del "fare musica insieme". Questa pratica stimola la collaborazione, l'espressione individuale e il rispetto reciproco, accrescendo l'autostima e il senso di appartenenza attraverso la ricerca di un suono comune. Il progetto unisce promozione culturale e inclusione sociale. L'obiettivo è favorire l'integrazione dei ragazzi in età scolastica tramite il linguaggio universale della musica, offrendo loro uno spazio protetto, inclusivo e stimolante. Il percorso didattico prevede incontri di studio, pratica strumentale e prove d'assieme per imparare ad ascoltarsi reciprocamente. Il lavoro si completa con esibizioni dal vivo sul territorio, condividendo la bellezza della musica con la comunità locale. A garantire l'alto profilo formativo è la collaborazione con docenti di Conservatorio e musicisti professionisti, che guidano i ragazzi con esperienza e passione.

Obiettivi: Favorire l'integrazione e l'inclusione dei giovani in età scolastica attraverso il linguaggio universale della musica in uno spazio protetto e stimolante in cui esprimersi. Promuovere la crescita, il rispetto reciproco e l'autostima. Promuovere interscambi culturali con la partecipazione ad eventi sul territorio.

Contenuti e organizzazione: Il percorso offre uno sviluppo mirato della conoscenza strumentale e della tecnica esecutiva, attraverso una preparazione personalizzata volta a ottimizzare il controllo dello strumento e la capacità espressiva. L'attività didattica prevede la creazione di diverse formazioni musicali, dai piccoli ensemble fino all'orchestra di fiati; le prove d'insieme saranno calendarizzate in funzione della partecipazione a eventi e concerti sul territorio. A garantire l'alto profilo formativo è la collaborazione con docenti di istituzioni musicali e musicisti professionisti, che guidano i giovani con esperienza, metodo e passione.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: fino a dicembre 2027

Risorse impiegate: Docenti di istituzioni musicali, musicisti professionisti, volontari dell'associazione

Gratuito

Soggetto proponente:

Orchestra Dei Giovani APS

Referente / contatti:

Franco Emaldi

Via Dario Dradi, 37 - Ravenna

Cell. 3393016830

email: orchestradeigiovani@gmail.com

Note: www.orchestradeigiovani.it

TRA PALCO E SCHERMO: L'ARTE DELLA RECITAZIONE E LA MAGIA DEL CINEMA

Breve descrizione: Il progetto, di carattere prettamente laboratoriale, offre agli studenti un percorso dinamico e coinvolgente nel mondo della recitazione teatrale e cinematografica. Attraverso esercizi mirati, laboratori pratici e momenti di riflessione, gli studenti scopriranno il potere espressivo della voce, del corpo e dello sguardo, imparando a comunicare emozioni autentiche e a padroneggiare gli strumenti fondamentali dell'arte scenica. L'esperienza si arricchisce con la conoscenza delle tecniche cinematografiche, dalla costruzione delle sceneggiature alla comprensione delle inquadrature e del montaggio, per avvicinarsi in modo consapevole alla narrazione audiovisiva. Il progetto si concluderà con la messa in scena di uno spettacolo finale, frutto del lavoro collettivo e della creatività degli studenti, che metterà in luce le competenze acquisite.

Obiettivi: Sviluppare consapevolezza corporea e vocale per una comunicazione efficace ed espressiva. - Approfondire le differenze e le specificità tra recitazione teatrale e cinematografica. - Stimolare la creatività e la capacità di lavorare in gruppo attraverso il laboratorio teatrale. - Introdurre i concetti base della cinematografia: sceneggiatura, inquadrature, montaggio - Favorire la ricerca della verità emotiva nella recitazione attraverso tecniche come il metodo della sostituzione e del ricordo. - Promuovere l'impegno e la responsabilità nel lavoro artistico collettivo fino alla realizzazione dello spettacolo.

Contenuti e organizzazione: • Esercizi di uso della voce, del corpo, recitazione verbale, non verbale e paraverbale. • Tecniche di recitazione teatrale: proiezione della voce, presenza scenica, gestione

dello spazio. • Approccio alla recitazione cinematografica: intimità, gestualità ridotta, interazione con la macchina da presa. • Laboratorio pratico con brevi esercitazioni davanti alla telecamera. • Introduzione agli elementi fondamentali della cinematografia: sceneggiature, scenografie, inquadrature, potenza del montaggio. • Tecniche di recitazione basate sulla verità emotiva: metodo della sostituzione e del ricordo. • Esercizi di improvvisazione e percezione di sé e degli altri nello spazio scenico. • Progettazione e realizzazione di uno spettacolo teatrale finale, che valorizzi le competenze acquisite e i temi affrontati durante l'anno.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio, due ore alla settimana

Risorse impiegate: 2 tutor

Costo: Da concordare in base al numero dei partecipanti ed eventuale fornitura di materiali

Soggetto proponente:

Associazione Culturale Tutti Meno Uno - ETS

Referente / contatti:

Giovanna Vigilanti

via Lago Ceresio, 42

Cell. 349/4252573

email: tuttimenouno.ets@gmail.com

Note: Tutti meno uno è una compagnia teatrale e associazione UILT di Ravenna guidata dalla solida formazione artistica e dall'esperienza registica e attoriale di Cesare Flamigni e Giovanna Vigilanti. Il cuore del progetto risiede nella produzione teatrale d'autore e nell'alta formazione, con oltre 200 iniziative realizzate negli ultimi 5 anni tra eventi immersivi e performance. La visione registica e l'alto profilo

interpretativo dei fondatori guidano i corsi di recitazione e le grandi produzioni. Ne è un esempio *Il Sogno*, fiore all'occhiello artistico che unisce la drammaturgia dantesca al futurismo di Boccioni, o le originali sperimentazioni che fondono recitazione e

pattinaggio di figura. Dalla prosa ai laboratori per l'infanzia, ogni attività riflette una profonda competenza tecnica e pedagogica, portando sul territorio un teatro colto e di forte impatto scenico.

MOSTRE, MUSICA, ATTIVITÀ ARTISTICHE ED ESPRESSIVE

LA BICI CHE VORREI Concorso di pittura

Breve descrizione: Focus sull'importanza delle dotazioni di sicurezza della bicicletta che si conclude con un concorso di pittura a tecnica libera con un premio finale che consiste in una bicicletta. Le opere finaliste saranno pubblicate sui canali social di FIAB

Obiettivi: Stimolare attraverso l'espressione della creatività l'importanza delle dotazioni di sicurezza delle biciclette e stimolare la fantasia immaginando la bicicletta di domani.

Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di due volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. I testi sono tratti da *"Tutti a Scuola in Bici"* edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il progetto prevede un incontro di 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli), più i tempi di svolgimento delle opere, a casa o a scuola.

Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna

Costo: EURO 7 per studente (minimo 150 studenti). Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna APS in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

Soggetto proponente:

FIAB Ravenna APS Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta, da oltre trent'anni attiva sul territorio per promuovere la mobilità sostenibile e il rispetto per l'ambiente.

Referente / contatti:

Edoardo Giangiulio
c/o CittAttiva Via Carducci, 14 - Ravenna
Cell. 3336927643
email: edo.giangiulio@libero.it

EDUC'ARTE

Breve descrizione: CANTO – RECITAZIONE – MUSICAL. Proposta di corsi/progetti di Musical e/o Canto Corale, Recitazione, anche con semplici Movimenti coreografici ed eventuale uso di Strumenti musicali, da svolgersi in singola classe o a gruppi di due, possibilmente dello stesso livello, in base al repertorio musicale e al tipo di progetto/copione scelti, legati all'età dei ragazzi e a temi educativi quali: solidarietà, amicizia, fraternità, condivisione, accoglienza, inclusione, lotta contro il bullismo e la violenza, rispetto per l'ambiente, le persone e gli animali. Alcuni tipi di progetti sono già comprovati e consolidati, altri si possono creare, personalizzare e modificare in collaborazione coi docenti delle scuole e in base alle esigenze del momento. Tali corsi possono essere anche organizzati in relazione o unitamente a eventi particolari, quali la partecipazione delle classi o della scuola ad altri incontri formativi a tema o a eventi esterni, feste di Natale, feste di fine anno scolastico.

Obiettivi: Maturare la capacità e la consapevolezza di essere parte integrante di uno spettacolo e di un coro, sviluppando attenzione, concentrazione, socializzazione, educazione, memorizzazione delle parti, disciplina, responsabilità, preparazione e rispetto degli altri, delle diversità fisiche e culturali, dei propri limiti e abilità vocali, attoriali, coreutiche e musicali. - Favorire la conoscenza di un vasto panorama musicale 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 e promuovere la creatività artistica dei ragazzi, la collaborazione, l'intraprendenza, la sinergia del gruppo, l'inclusività e l'empatia. - Agevolare la scoperta di attitudini e capacità canore, attoriali, musicali e coreutiche anche in previ-

sione di una carriera artistica. - Fornire nozioni basilari di teoria musicale, tecniche di canto e recitazione. - Favorire l'introiezione del contenuto di testi, temi trattati, canzoni e copioni scelti.

Contenuti e organizzazione: Spiegazione sintetica sulla voce umana e i suoi timbri, sulla differenza tra voce bianca e voce adulta, sull'apparato fonatorio e sulla respirazione diaframmatico-intercostale del cantante/attore. Esecuzione di: 1. semplici esercizi basilari di respirazione, tecnica e riscaldamento vocale; 2. esercizi di "ear training"; 3. esercizi di preparazione attoriale sugli scioglilingua e dizione; 4. esercizi ritmico-motori per applicare il canto al movimento; 5. esercizi e giochi teatrali per sviluppare le capacità espressive di ogni alunno; 6. esercizi di "scambi di ruolo" tra gli alunni o tra alunni e docente del corso per "mettersi nei panni dell'altro". 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: Alunni delle scuole primarie e secondarie di I grado.

Insegnanti coinvolti: Si richiede la presenza dei docenti 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

**HOME****CAPITALE MARE****CIVICA****SCIENZA****ARTE****FORMAZIONE**

fornite o da acquistare in base alle scelte del progetto (a carico della scuola o di chi organizza) Eventuale stereo o cassa di amplificazione con ingresso USB (eventualmente fornito dalla scuola) Altro materiale da creare, reperire e valutare (ad esempio oggetti e abbigliamento) in base alle scelte del progetto (a carico della scuola o di chi organizza)

Costo: Il costo dell'attività verrà concordato direttamente con le scuole/classi interessate in base alle caratteristiche e al numero di ore del progetto e al numero dei partecipanti.

Soggetto proponente:

Linda Dugheria

Referente / contatti:

Linda Dugheria

Cell. 3478939556

email: lindadugheria@gmail.com

Note: Linda Dugheria docente di canto, musica e recitazione con i seguenti titoli di studio, culturali e professionali: 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: Riccardo Muti, Emma Dante, Steven Mercurio, Cristina Mazzavillani Muti, Beatrice Venezi, Arturo Brachetti, Claudio Desderi, Mario Menicagli, Dino Colombi.

OLTRE A NOI

Breve descrizione: Progetto di Arte Libera realizzato attraverso quattro incontri durante l'anno scolastico, partendo da una lettura di una tematica (concordata insieme al corpo docente durante l'incontro conoscitivo precedente allo svolgimento del progetto) e iniziando un percorso di sperimentazione del colore attraverso la realizzazione di Opere pittoriche singole (su materiali di riutilizzo come strofinacci casalinghi, successivamente intelaiate manualmente), arrivando a realizzare tele comuni (su lenzuola recuperate per il progetto) destinate alle Scuole del territorio, luoghi simbolo di aggregazione e comunità come biblioteche comunali, Associazioni di volontariato territoriali.

Obiettivi: Condivisione del tempo nel quale l'Arte si esprime, inclusione, rispetto dell'Ambiente e attenzione ai Cambiamenti che la terra subisce in tempi ormai insostenibili, con conseguenze riconoscibili anche sui nostri territori, Agenda2030 in termini di azioni possibili e scadenze nazionali ed europee, ragionare e confrontarsi predisponendo un concetto di Pace rispetto ai conflitti bellici presenti nel mondo e che spesso conducono ad abbandonare le nostre terre, conoscenza delle

migrazioni climatiche e del rispetto di un tempo dedicato alla Scoperta, alla Condivisione, al semplice Gioco Ritrovato, Inventato, Raccontato, lasciando spazio ai Sogni che spesso ci dimentichiamo di realizzare. Oltre a Noi, può continuare il suo viaggio solo attraverso chi continuerà a Dipingere le proprie Emozioni.

Contenuti e organizzazione: Quattro incontri di una giornata scolastica, con materiale principalmente recuperato e riutilizzato.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Quattro incontri da suddividere due nel primo quadrimestre e due nel secondo, con la realizzazione nell'ultimo incontro in un lavoro comune.

Risorse impiegate: Pittura acrilica, pittura ad acqua, strofinacci e lenzuola

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessati

Referente / contatti:

Alessandra Serafini

Cell. 3488286784

email: ilviaggiodioltreno@gmail.com

email: alessandra.serafini.ale@gmail.com

TITITOM - SUBITO (PRESTO) MUSICA INSIEME

Breve descrizione: il Metodo Tititom è un sistema interdisciplinare che, a partire dalla musica, abbraccia in modo trasversale molte altre discipline (motoria, visiva, linguistica e logico-matematica). Esso si applica a partire da uno strumento, ideato dal Prof. Luciano Titi, che porta lo stesso nome. La metodologia appare unica anche e soprattutto per la modalità di applicazione della stessa (trasmissione del sapere, lavoro di gruppo, intersezione dei livelli di età e di competenza ecc.) e si qualifica come un sistema pedagogico del tutto innovativo con una capacità di impatto sulla sfera psicologica ed emotiva del bambino di grande rilievo.

Obiettivi: fornire una solida e stabile formazione teorico pratica di elementi fondamentali della musica attraverso attività dirette degli alunni che vanno dalla lettura della partitura alla sua composizione ritmica ma anche melodico-armonica, dalla composizione di testi in metrica musicale alla direzione e 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 dal momento che non richiede alcuna preparazione specifica di tipo musicale.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio

si prefigge l'obiettivo di trasferire una serie di competenze, anche complesse, 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: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 6 incontri di 1 ora ciascuno

Risorse impiegate: 1 educatore e 1 assistente. Strumento brevettato Tititom e proprio strumento musicale a supporto e integrazione di quello di pertinenza della scuola: percussioni, tastiere, chitarre, ecc....

Costo: 15 euro complessivi a partecipante (esclusi gli alunni certificati)

Soggetto proponente:

Associazione Tititom Aps

Referente / contatti:

Silvia Fantin

Via Faentina, 248 - Ravenna

Cell. 392 4195287

Email: centrotititom@gmail.com

Note: per maggiori informazioni visitate il sito www.tititom.org

CISIM - Il lato Oscuro della Costa

FOGLI BIANCHI LABORATORIO DI RAP

Breve descrizione: Il Laboratorio si fonda su apprendimenti vocali, di scrittura e di produzione di basi che compongono la disciplina del rap. Il rap è un'arte complessa che mescola suono, metrica, contenuto, ritmica, timbrica e stile. Comprendere le varie sfaccettature rende l'esperienza laboratoriale lunga e costellata di pratica. Si inizia con esercizi ritmici sulla rima, complicando il gioco con pause e rime interne al testo. Occorre riuscire a gestire contemporaneamente: contenuto, voce, ritmo, metrica per ottenere un risultato soddisfacente. Unità alla pratica continua si faranno ascolti critici di gruppo: solo chi sa ascoltare può riprodurre o arricchire l'esistente. Essendo l'obiettivo quello di creare brani inediti ci si avvarrà del confronto con percorsi e artisti differenti sentire approcci differenti aprirà nuovi canali espressivi. Il confronto e la socialità sono alla base di ogni vera esperienza artistica ecco perché i laboratori saranno collettivi e mai individuali.

Obiettivi: Scrittura di testi rap, ascolto mu-

sica, eventuale creazione di canzoni collettive, possibile registrazione di brani.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si fonda sull'ascolto di musica, scrittura di testi e creazione di canzoni. Non riteniamo obbligatoria una restituzione finale, il laboratorio dev'essere un'esperienza piacevole per i partecipanti.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 5 incontri con cadenza settimanale. In caso di numerose richieste sarà possibile creare due percorsi.

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: da concordare con le classi interessate

Note: numero minimo di partecipanti: 5
- numero massimo di partecipanti: 25

Soggetto proponente:

CISIM - Il lato oscuro della costa APS

Referente / contatti:

Federica Francesca Vicari

Viale Giuseppe Parini, 48

Lido Adriano (RA)

Cell. 389 6697082

Email: cisim.lidoadriano@gmail.com

KID LIGHTS

DETECTIVE DELLA STORIA

Breve descrizione: Laboratorio-avventura dedicato ai misteri della storia. I partecipanti entrano in una missione narrativa in cui diventano protagonisti di un'indagine storica: a seconda del periodo affrontato e del mistero da risolvere, possono assumere il ruolo di un'équipe di ricerca contemporanea (archeologi, paleontologi, storici, archivisti e altri specialisti) oppure interpretare figure coerenti con l'epoca studiata. Attraverso prove pratiche, reperti, documenti, mappe, iscrizioni, fossili e altri indizi, raccolgono informazioni, formulano ipotesi e collaborano per ricostruire gli eventi e risolvere il caso. Ogni missione propone una narrazione, materiali e sfide specifiche, trasformando lo studio della storia in un'esperienza immersiva di gioco di ruolo che sviluppa pensiero critico, collaborazione e capacità di interpretare le fonti.

Obiettivi: Avvicinare gli studenti alla storia attraverso un'esperienza pratica, immersiva e coinvolgente - Sviluppare il metodo dell'indagine storica, stimolando osservazione, formulazione di ipotesi, analisi e interpretazione delle fonti, ragionamento e capacità di trarre conclusioni - Far conoscere il ruolo e i metodi di lavoro delle diverse figure che studiano il passato (archeologi, paleontologi, storici, archivisti e altri specialisti) - Favorire collaborazione, comunicazione, negoziazione di idee e problem solving attraverso il lavoro di squadra - Consolidare le conoscenze storiche attraverso un apprendimento attivo e contestualizzato

Contenuti e organizzazione: Edu-LARP: gioco di ruolo educativo. L'attività preve-

de una fase iniziale di ambientazione e briefing della missione, durante la quale vengono introdotti il contesto, il mistero e i ruoli assegnati ai partecipanti. La classe viene organizzata in squadre, ciascuna dotata di materiali di indagine e strumenti utili alle prove. Il percorso si sviluppa attraverso attività di analisi, ricerca e deduzione: reperti, documenti, mappe, iscrizioni, fossili e altri elementi permettono di raccogliere informazioni e collegare gli indizi. Gli educatori guidano il percorso senza fornire direttamente le soluzioni, stimolando confronto, ragionamento e collaborazione. I gruppi formulano ipotesi, condividono le scoperte e arrivano alla risoluzione del caso attraverso la ricostruzione degli eventi storici. L'esperienza si conclude con una riflessione sui metodi utilizzati e sui contenuti emersi durante l'indagine. Il format è modulabile per differenti fasce d'età e periodi storici.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado Attività inclusiva e accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Templistica e durata: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.

Risorse impiegate: Kit investigativi tematici, differenziati in base al periodo storico (reperti e fossili didattici, documenti, mappe, iscrizioni, riproduzioni e materiali di gioco), materiali per enigmi e attività collaborative, schede di indagine.

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

MISSIONE FUMETTO: LE STORIE PERDUTE DELL'OCA GUGÙ!

Breve descrizione: Un laboratorio-avventura in cui i bambini diventano giovani fumettisti in missione speciale! I partecipanti ricevono da Augusta Rasponi (l'Oca Gugù), una serie di challenge creative da affrontare, tutte raccontate attraverso un fumetto misterioso e magico. Gugù affida ai bambini il compito di ispirarsi alle sue avventure e ai suoi sogni per dare vita a nuove storie a fumetti. Ogni sfida richiede di immaginare, disegnare e raccontare: viaggi nel tempo, lettere segrete, oggetti magici che aprono mondi inesplorati, storie di coraggio e speranza. I piccoli fumettisti dovranno superare ogni prova per completare la loro missione: creare una storia unica che unisca passato e presente, facendo volare l'Oca Gugù sulle ali della fantasia e dei diritti di tutte le bambine e i bambini. Un percorso che stimola creatività, collaborazione, immaginazione e consapevolezza sociale, usando il fumetto come strumento potente per esprimere emozioni e raccontare storie che cambiano il mondo.

Obiettivi: Stimolare creatività e immaginazione - Promuovere consapevolezza emotiva e sociale - Valorizzare l'espressione personale attraverso il fumetto - Rafforzare collaborazione e ascolto reciproco - Introdurre temi di diritti, inclusione e uguaglianza

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si sviluppa come un Edu-LARP (gioco di ruolo educativo): i bambini vestono i panni di giovani fumettisti incaricati di completare una serie di sfide creative. L'attività si apre con una breve introduzione narrativa e visiva sulla figura storica di Augusta Rasponi e le sue missioni per i diritti dell'infanzia e delle donne. Ogni partecipante riceve un "quaderno delle missioni" con indizi visivi e tracce narrative. Le challenge fumet-

tistiche guidano i bambini a disegnare e immaginare avventure in cui si intrecciano passato e presente, emozioni, sogni, diritti e trasformazioni. Le storie create vengono condivise in cerchio, favorendo ascolto e confronto. Il laboratorio si conclude con la realizzazione collettiva di un "Albo delle missioni di Gugù", che raccoglie le tavole più significative prodotte dai bambini.

Destinatari: Scuole primarie Attività inclusiva e accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.

Risorse impiegate: Carte con le challenge personalizzate, storia di Augusta Rasponi a misura di bambino, tavole per disegnare, pastelli

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

Soggetto proponente:

Kid Lights APS - Associazione no-profit

Referente / contatti:

Chiara Pezzi

Via del Pino, 15 - Ravenna

Cell. 347 2915142

email: info@kidlights.it

Note: Kid Lights APS è un'associazione no profit che propone laboratori esperienziali basati su un approccio attivo, creativo e inclusivo. Integra metodologie come Edu-LARP, STEAM e soft skills training per sviluppare autonomia, collaborazione e pensiero critico. Le attività, condotte prevalentemente con materiali naturali e di recupero, si svolgono in aula o all'aperto e valorizzano l'esperienza diretta, il gioco, l'esplorazione e l'immaginazione.

GIOCARE LE EMOZIONI

Breve descrizione: Il laboratorio utilizza il gioco e l'improvvisazione teatrale come strumenti per favorire nei bambini il riconoscimento, l'espressione e la condivisione delle emozioni all'interno di uno spazio protetto e non giudicante. Attraverso giochi simbolici, movimento corporeo, narrazione e attività relazionali, i bambini vengono accompagnati nello sviluppo della creatività, dell'ascolto e della relazione con il gruppo. Il percorso valorizza il gioco come esperienza evolutiva fondamentale e sostiene la possibilità di esprimersi nel rispetto di regole condivise.

Obiettivi: Favorire il riconoscimento e l'espressione delle emozioni - Stimolare creatività, immaginazione e gioco simbolico - Sviluppare ascolto e relazione con i pari - Rafforzare fiducia in sé stessi e spontaneità - Favorire il rispetto delle regole condivise - Sostenere la capacità di stare nel gruppo con la propria unicità - Promuovere benessere emotivo e relazionale

Contenuti e organizzazione: Il percorso prevede incontri esperienziali basati su: Δ Giochi teatrali e corporei Δ Improvvisazioni guidate Δ Attività simboliche e narrative Δ Giochi sull'ascolto e la cooperazione Δ Espressione corporea ed emotiva Gli incontri saranno condotti in modalità ludica e partecipativa, nel rispetto dei tempi evolutivi dei bambini. Il progetto può prevedere: Δ eventuale sessione esperienziale condivisa studenti-insegnanti. Δ eventuale restituzione finale o performance conclusiva del lavoro

Destinatari: Scuole dell'infanzia, 4/6 anni. Massimo 15 partecipanti per gruppo

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare con il plesso scolastico. Possibile proposta: 8 incontri da 1 ora l'uno a cadenza settimanale.

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

PAROLE, EMOZIONI, STORIE

Breve descrizione: Il laboratorio utilizza l'improvvisazione teatrale per favorire lo sviluppo delle competenze emotive, relazionali ed espressive nei bambini della scuola primaria. Attraverso il gioco teatrale i partecipanti sperimentano ascolto, cooperazione, creatività e gestione delle emozioni, allenando al tempo stesso autostima e capacità comunicative. Il percorso offre uno spazio sicuro in cui mettersi in gioco senza paura del giudizio.

Obiettivi: Migliorare autostima e fiducia nelle proprie capacità - Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo - Allenare ascolto e attenzione reciproca - Sviluppare capacità espressive e comunicative - Favorire la gestione delle emozioni - Trasformare errore e imprevisto in opportunità - Stimolare creatività e pensiero flessibile

Contenuti e organizzazione: Migliorare autostima e fiducia nelle proprie capacità Δ Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo Δ Allenare ascolto e attenzione reciproca Δ Sviluppare capacità espressive e comunicative Δ Favorire la gestione delle emozioni Δ Trasformare errore e imprevisto in opportunità Δ Stimolare creatività e pensiero flessibile

Destinatari: Scuole primarie, Attività differenziabili per fascia d'età. Massimo 15 partecipanti per gruppo.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Possibile articolazione: 8 incontri da 1 ora e mezza a cadenza settimanale. Il progetto può prevedere: Δ eventuale sessione esperienziale condivisa studenti-insegnanti. Δ eventuale restituzione finale

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

SPAZIO PER ESSERCI

Breve descrizione: Il laboratorio propone l'improvvisazione teatrale come strumento di crescita personale e relazionale in una fase evolutiva caratterizzata da cambiamenti identitari, emotivi e sociali. Attraverso il gioco teatrale i ragazzi possono sperimentarsi in un contesto protetto e non giudicante, lavorando su emozioni, comunicazione, autostima e relazione con il gruppo dei pari e con gli adulti. Attraverso il gioco teatrale e l'improvvisazione, i ragazzi possono inoltre sperimentare la possibilità di esprimersi e vivere l'errore, l'imprevisto e il fallimento non come blocchi identitari ma come esperienze affrontabili, trasformabili e condivisibili.

Obiettivi: Migliorare autostima e senso di efficacia personale - Favorire la gestione delle emozioni - Superare paura del giudizio e dell'errore - Rafforzare capacità relazionali e comunicative - Migliorare ascolto e cooperazione nel gruppo - Allenare flessibilità e gestione dell'imprevisto - Favorire espressione autentica e creatività - Sviluppare una maggiore tolleranza alla frustrazione e alla gestione del fallimento

Contenuti e organizzazione: Il percorso prevede: Δ Esercizi di improvvisazione teatrale Δ Role playing e giochi di relazione Δ Attività corporee ed espressive Δ Esercizi su emozioni e comunicazione Δ Lavori sul gruppo e sulla cooperazione Δ Esercizi sulla gestione dell'errore e della frustrazione Δ Attività volte a trasformare il fallimento in possibilità di apprendimento e crescita Δ Momenti di confronto e restituzione L'approccio è esperienziale, partecipativo e centrato sulla valorizzazione delle risorse personali e del gruppo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, Massimo 15 partecipanti per gruppo

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: Possibile articolazione: 8 incontri da 1 ora e mezza Il progetto può prevedere: Δ eventuale sessione esperienziale condivisa studenti-insegnanti. Δ eventuale restituzione finale o performance conclusiva

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

Soggetto proponente:

Dott.ssa Isabella Ruberto – Psicologa Psicoterapeuta, attrice e formatrice di improvvisazione teatrale

Dott. Alexandro De Brasi – Educatore Professionale, laureato in Psicologia, attore e formatore

Referente / contatti:

Isabella Ruberto

Via G. Vitali, 98 - Ravenna

Cell. 3921887602

email: isa76r@gmail.com

Note: Siamo Isabella Ruberto e Alexandro De Brasi, rispettivamente psicologa/psicoterapeuta ed educatore professionale. Nel tempo abbiamo sviluppato diversi percorsi utilizzando il linguaggio del teatro per lavorare su emozioni, relazione, autostima, creatività e competenze sociali. Lavoriamo con bambini della fascia 5-10 anni, con l'obiettivo di favorire espressione emotiva, capacità relazionali e sviluppo dell'autostima attraverso il gioco teatrale. Abbiamo realizzato spettacoli e attività rivolti ad adolescenti, famiglie e scuole in collaborazione con i Centri per le Famiglie di Forlì, Faenza e Asp Rubicone. Attualmente abbiamo avuto un coinvolgimento come collaboratori/formatori esterni in un progetto promosso dall'ASL Romagna rivolto ad adolescenti e giovani adulti.

LA GUGÙ: UNA DONNA DA RICORDARE

Breve descrizione: Il progetto accompagna bambini e ragazzi alla scoperta della figura di Augusta Rasponi, detta "Gugù", donna significativa per la storia e la cultura della città di Ravenna, profondamente legata al mondo dell'infanzia e dell'educazione. Attraverso racconti, immagini, video e attività coinvolgenti, i bambini saranno guidati in un percorso educativo che intreccia memoria, arte, territorio e immaginazione, per conoscere il suo impegno e il contributo lasciato alla comunità ravennate.

Obiettivi: Far conoscere ai bambini una figura storica significativa del territorio ravennate, spesso poco conosciuta - Promuovere il senso di appartenenza al territorio attraverso la scoperta della storia locale - Stimolare riflessioni sui valori della solidarietà, dell'altruismo e dell'impegno verso gli altri - Comprendere come le scelte individuali possano avere un impatto positivo sulla comunità - Favorire empatia, educazione civica e sensibilità verso i bisogni dell'infanzia - Sviluppare capacità di ascolto, rielaborazione e confronto attraverso racconti e immagini - Incentivare curiosità storica e partecipazione attiva all'apprendimento

Contenuti e organizzazione: Il progetto propone un percorso educativo attraverso un viaggio tra storia, immagini, racconti e testimonianze che permetterà a bambini e ragazzi di conoscere una donna significativa per la memoria culturale e sociale del territorio ravennate. Esplorando i libri a lei dedicati, materiali iconografici, fotografie e contenuti narrativi, verranno guidati alla scoperta della sua storia, del contesto storico in cui ha vissuto e delle scelte che hanno segnato il suo percorso umano. Il laboratorio offrirà l'occasione per riflettere sul significato del suo impegno ver-

so il mondo dell'infanzia e verso gli altri, trasformando la conoscenza storica in un momento di confronto sui valori della solidarietà, dell'altruismo e della responsabilità sociale.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: 1 educatore

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

Note: Il laboratorio si fonda su una conoscenza diretta e approfondita della figura di Augusta Rasponi, oggetto di una specifica tesi di laurea dell'ideatrice del progetto Chiara Roncuzzi presso l'Università di Bologna dal titolo "Gugù: cura e poetica nell'esperienza di un'educatrice dimenticata". Questo elemento garantisce accuratezza dei contenuti, autenticità del percorso e forte connessione con la memoria culturale del territorio.

TEATRO DELLE EMOZIONI

Breve descrizione: Il progetto propone un percorso teatrale centrato sull'espressione delle emozioni, sull'ascolto di sé e sulla costruzione del personaggio attraverso corpo, voce, immaginazione e vissuto personale, senza l'utilizzo di copioni scritti. Il teatro diventa così uno spazio libero di scoperta, relazione e trasformazione, in cui bambini e ragazzi possono sperimentare sé stessi in modo creativo e autentico. Il percorso favorisce lo sviluppo della consapevolezza emotiva, della fiducia in sé, delle capacità comunicative e relazionali, promuovendo ascolto, empatia e collabo-

razione all'interno del gruppo. Un'esperienza coinvolgente che unisce creatività, espressione e crescita personale.

Obiettivi: Favorire espressione emotiva e consapevolezza di sé - Rafforzare autostima, sicurezza e libertà espressiva - Stimolare creatività, immaginazione e capacità di improvvisazione - Promuovere ascolto, empatia e collaborazione - Sviluppare capacità comunicative verbali e non verbali - Incentivare partecipazione attiva e relazione positiva con il gruppo. Le tematiche e gli obiettivi specifici potranno essere concordati con gli insegnanti in base all'età e alle esigenze della classe.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio propone un percorso educativo e teatrale dedicato alla scoperta delle emozioni come strumento di espressione, conoscenza di sé e relazione con gli altri. Attraverso il linguaggio del teatro, bambini e ragazzi saranno accompagnati a riconoscere, esplorare ed esprimere le proprie emozioni in modo creativo, trasformandole in voce, movimento, gesto e interpretazione. Ogni incontro sarà dedicato all'esplorazione del linguaggio teatrale attraverso corpo, voce, improvvisazione, immaginazione e lavoro espressivo, senza partire da testi scritti ma dall'esperienza emotiva e creativa individuale. Le attività saranno sviluppate con una metodologia attiva, partecipativa e laboratoriale, calibrata in base all'età dei partecipanti, con possibilità di realizzare il laboratorio come singolo incontro o come percorso articolato in più appuntamenti, secondo gli obiettivi educativi condivisi con la scuola.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da 1 a 10 incontri da concordare con le scuole/classi

Risorse impiegate: 1 educatore esperto

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

classi interessate

Note: Le lezioni possono essere svolte in classe, in palestra o in un'Accademia teatrale con sede a Ravenna centro

EMOZIONI BESTIALI

Breve descrizione: Un percorso educativo che unisce teatro, espressione corporea e osservazione del mondo animale per accompagnare bambini e ragazzi alla scoperta delle emozioni e del loro valore nella vita quotidiana. Saranno guidati a riconoscere, esprimere e comprendere emozioni come paura, gioia, rabbia, sorpresa, cura e fiducia, trasformando corpo, movimento, gioco e interpretazione in strumenti di consapevolezza, empatia e crescita personale.

Obiettivi: Riconoscere, comprendere ed esprimere le proprie emozioni attraverso l'osservazione del comportamento animale - Stimolare empatia, consapevolezza emotiva e capacità di ascolto di sé e degli altri - Favorire riflessioni sulle emozioni come linguaggio universale condiviso tra esseri viventi - Promuovere auto-conoscenza, gestione emotiva e valorizzazione delle proprie modalità espressive - Sviluppare capacità relazionali, collaborazione e rispetto reciproco all'interno del gruppo - Stimolare creatività, immaginazione ed espressione corporea attraverso attività teatrali - Avvicinare i bambini al mondo animale come strumento educativo di crescita emotiva e personale

Contenuti e organizzazione: Attraverso esempi tratti dal comportamento animale, i partecipanti esploreranno come emozioni come paura, gioia, rabbia, cura, fiducia, sorpresa o protezione siano presenti anche nel mondo naturale, creando collegamenti immediati e coinvolgenti con la propria esperienza emotiva quotidiana. Le attività saranno sviluppate attraverso una metodologia attiva, partecipativa e teatrale, alternando osservazione guidata, storytelling, giochi espressivi, esercizi teatrali,

improvvisazione, lavoro sul corpo, sulla voce, sul movimento e sulla costruzione di piccole situazioni sceniche, utilizzando il teatro come strumento di espressione e consapevolezza emotiva. Il laboratorio offrirà uno spazio protetto in cui i partecipanti potranno riconoscere, esprimere e trasformare le proprie emozioni in esperienza creativa e condivisa, favorendo ascolto di sé, empatia, collaborazione e benessere relazionale.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado (adattabile alle esigenze della scuola e delle diverse fasce d'età)

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora - il percorso è adattabile alle diverse fasce scolastiche e può essere realizzato come singolo laboratorio o percorso articolato in più incontri, in base agli obiettivi educativi della scuola

Risorse impiegate: 1 educatore

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

Soggetto proponente:

Chiara Roncuzzi

Referente / contatti:

Cell. 334 3112225

email: roncuzzi.chiara@gmail.com

Chiara Roncuzzi

Note: Chiara Roncuzzi è educatrice, zoo-antropologa e progettista educativa specializzata nella creazione di percorsi didattici innovativi per bambini e ragazzi. Da anni lavora nel mondo educativo e nella relazione con gli animali, integrando Pedagogia Animale, teatro ed esperienze immersive per favorire apprendimento, consapevolezza emotiva e crescita personale. Ideatrice di progetti originali ad alto impatto educativo, sviluppa laboratori coinvolgenti che uniscono creatività, espressione corporea, emozioni e scoperta del mondo animale, con un approccio esperienziale e fortemente partecipativo.



TEATRO PER BAMBINI/E, RAGAZZI/E

RAVENNA TEATRO: SPETTACOLI PER LE SCUOLE, STAGIONE 2026/27

LA STAGIONE DEI TEATRI

Scuole - Famiglie

Breve descrizione: Il programma è rivolto alle scuole di ogni ordine e grado; si svolge al Teatro Rasi, Teatro Alighieri, Teatro Sociale di Piangipane, MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna, da ottobre 2026 a maggio 2027. Stagione organizzata da Ravenna Teatro, con la direzione artistica di Drammatico Vegetale, sostenuta dal Comune di Ravenna. Al centro temi come crescita, intercultura, legalità, scuola, la magia delle fiabe e del racconto, tematiche ambientali e storiche; sul palco, attraverso la narrazione, l'uso di oggetti, il teatro d'ombre e la musica dal vivo, pupi e attori. Vede la collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense, MAR dei Piccoli, Festival delle Culture, Casa Vignuzzi, Ravenna contro le Mafie, Stagione d'Opera e Danza a cura di Fondazione Ravenna Manifestazioni e il Conservatorio Statale "Giuseppe Verdi", Momo Libreria per Ragazzi, Assitej Italia, Small Size, PAFT.

Obiettivi: Il teatro rivolto all'infanzia e all'adolescenza si pone come strumento di conoscenza: temi civici, favolistici, di attualità, storici e ambientali affrontati negli spettacoli sono posti con l'intento di creare domande ed idee, suscitare negli spettatori e spettatrici un'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 come esempio di pluralità comunicativa e come occasione di scoperta artistica. I momenti propedeutici e gli incontri post-spettacolo assumono un valore di relazione che completa l'esperienza, in cui è possibile incontrare gli artisti, scoprire i trucchi e manifestare liberamente la propria

interpretazione. Segnaliamo i PERCORSI FORMATIVI AL TEATRO RASI in collaborazione con Ufficio Qualificazione e Formazione Scolastica del Comune di Ravenna.

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 che ha la direzione artistica dell'infanzia 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 tre spazi principali, lo stesso Rasi, il Teatro Alighieri e il Teatro Sociale. 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 dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado. Dai nidi fino alle secondarie di 2° grado

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: anno scolastico 2026/2027

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: Informazioni e biglietti SCUOLE Ingresso unico 5 euro. In caso di necessità di trasporto la tariffa per studente è di euro 7 (+ costo biglietto) gratuito per insegnanti e accompagnatori

UNO, DUE, TRE... Drammatico Vegetale TEATRO RASI

Breve descrizione: Teatro di figura. Rosso, blu e giallo: pochi colori bastano a raccontare il cielo, il mare e le piccole sorprese del quotidiano. Ispirato a Piet Mondrian, uno spettacolo senza parole in cui gesto, musica e immagini ritraggono la bellezza delle piccole cose.

Obiettivi: Lo spettacolo educa alla complessità del mondo e delle emozioni partendo da forme e colori semplici.

Contenuti e organizzazione: Martedì 19, mercoledì 20, giovedì 21 gennaio, ore 10:00. Spettacolo di 35 minuti, a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, 2-6 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

LE AVVENTURE DI PINOCCHIO A PUNTATE

Teatro delle Albe
RIDOTTO DEL TEATRO RAS

Breve descrizione: La lettura integrale del capolavoro di Carlo Collodi, interpretata da Roberto Magnani (Teatro delle Albe), celebra lo scrittore nel bicentenario della sua nascita e restituisce tutta la forza e la meraviglia vertiginosa di un'opera che invita ad osservare il mondo ad "altezza-burattino".

Obiettivi: Condividere la lettura ad alta voce di un'opera senza tempo.

Contenuti e organizzazione: Lettura integrale in sette appuntamenti di 30/40 minuti ciascuno.

NOVEMBRE:

lunedì 16, ore 10:00: capitoli I-VI "Un burattino meraviglioso"

lunedì 30, ore 10:00: capitoli VII-XIII "Gran Teatro dei burattini"

GENNAIO

lunedì 18, ore 10:00: capitoli XIV-XIX "La bel-

la bambina dai capelli Turchini e il Campo dei miracoli"

FEBBRAIO

lunedì 8, ore 10:00: capitoli XX-XXVI "L'Isola delle Api industriali"

lunedì 22, ore 10:00: capitoli XXVII-XXIX "La gran colazione"

MARZO

lunedì 8, ore 10:00: capitoli XXX-XXXIII "Il paese dei balocchi"

lunedì 22, ore 10:00 scuole: capitoli XXXI-V-XXXVI "Pinocchio diventa (purtroppo) un bambino..."

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Costo: 5 euro a puntata

ARCIPELAGO

Teatro Telaio

TEATRO SOCIALE DI PIANGIPANE

Breve descrizione: Installazione teatrale e interattiva, immersiva che trasforma il gioco in un'esperienza sensoriale ed emotiva da condividere, coinvolgendo attivamente bambine e bambini in un mondo sospeso tra realtà e finzione.

Obiettivi: Guidare i bambini alla scoperta delle proprie emozioni attraverso un viaggio metaforico tra piccole isole pronte da esplorare.

Contenuti e organizzazione: Lunedì 25 gennaio ore 10:00. spettacolo 40 minuti, a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 7-12 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

LA BOTTEGA DI MANGIAFUOCO Drammatico Vegetale

MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna

Breve descrizione: Tra Pinocchio, il teatro di figura e antichi teatrini da camera,

il pubblico attraversa un luogo dove memoria, gioco e immaginazione si intrecciano. Un progetto che si ispira ai Teatrini di carta della collezione di Gastone Scheraggi, donata da Matteo Tonini, La Bottega di Mangiafuoco è un omaggio a Carlo Collodi e all'arte del teatro come spazio di meraviglia. In collaborazione con Mar dei Piccoli e Libreria Antiquaria Tonini.

Obiettivi: L'installazione celebra la tradizione del teatro di figura attraverso l'esposizione di marionette storiche, giocattoli d'epoca e sculture da collezione.

Contenuti e organizzazione: Mercoledì 10, giovedì 11, venerdì 12, martedì 16, mercoledì 17, giovedì 18 febbraio, ore 9:15. Durata 50 minuti. Installazione-spettacolo con teatrini giocattolo, marionette in gesso.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie, 3-10 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

LA FAVOLA DI PETER

Principio Attivo Teatro

TEATRO RASI

Breve descrizione: Teatro d'attore e di figura. Peter e la sua ombra sono cresciuti insieme, finché il tempo dei grandi li ha separati. Uno spettacolo ironico e delicato, che esplora il gioco, l'immaginazione e il legame con quella parte di noi che, una volta adulti, rischiamo di dimenticare.

Obiettivi: Esplorare poeticamente il legame inscindibile con la propria ombra, metafora dell'identità e della transizione dall'infanzia all'età adulta.

Contenuti e organizzazione: Martedì 23 febbraio ore 10:00. Spettacolo di 60 minuti, a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori.

Destinatari: Scuole primarie, 6-10 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

A PESCA DI EMOZIONI

Eccentrici Dadarò

TEATRO SOCIALE DI PIANGIPANE

Breve descrizione: Clownerie e pantomima. Due uomini, due biciclette e una giornata di pesca in un mondo dove le emozioni vivono dentro palloncini colorati. Un'esperienza scenica che con semplicità e leggerezza accompagna nella scoperta dell'amicizia e degli stati d'animo.

Obiettivi: L'identificazione e il riconoscimento delle emozioni.

Contenuti e organizzazione: Lunedì 1 marzo ore 10:00. Spettacolo di 50 minuti, a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie, 3-8 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

LA BAMBOLA E LA BAMBINA

Giallo Mare Minimal Teatro,

La Luna nel letto

TEATRO RASI

Breve descrizione: Teatro d'attore, figura, pupazzi. Dalla fiaba russa di Vasilissa e la Baba Jaga nasce la storia di una bambola che passa da madre a figlia come dono di protezione: ogni volta che avrà bisogno di aiuto, basterà nutrirla perché possa guidare la piccola nel percorso di crescita.

Obiettivi: Attraverso la magia della fiaba si indagano temi come perdita, paura, crescita.

Contenuti e organizzazione: Martedì 2, mercoledì 3 marzo ore 10:00. Spettacolo di 50 minuti, a cui eventualmente aggiungere un momento di incontro tra gli autori.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie, 4-10 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

QUATTRO VOLTE ANDERSEN

Drammatico Vegetale

TEATRO RASI

Breve descrizione: Teatro di figura. Una scatola di ricordi si apre e diventa un piccolo teatro dove le fiabe di H. C. Andersen prendono vita tra ombre, marionette e oggetti dimenticati. Un soldatino, un pisello, una forbice e poche semplici cose custodiscono mondi di stupore, tenacia e meraviglia.

Obiettivi: Riscoprire l'universo narrativo di Andersen, invitando a riflettere su temi profondi tramite la meraviglia visiva.

Contenuti e organizzazione: Lunedì 15, martedì 16 marzo ore 10:00

Destinatari: Scuole dell'Infanzia e primarie, 3-8 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

LUNA E ZENZERO

Teatro Giovani Teatro Pirata

TEATRO SOCIALE DI PIANGIPANE

Breve descrizione: Teatro d'attore e di figura. Per raggiungere l'intraprendente amica, un coniglietto affronta i suoi timori e inizia un'avventura tra creature bizzarre e incontri inattesi, scoprendosi capace di attraversare ogni sfida.

Obiettivi: Far vivere all'infanzia la magia dell'avventura, l'importanza della conoscenza e il potere del coraggio che nasce da un forte legame.

Contenuti e organizzazione: Lunedì 12 aprile ore 10:00, durata 50 minuti

Destinatari: Scuole dell'Infanzia e primarie, 3-8 anni.

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 40 minuti

IL PAESE DOVE NON SI MUORE MAI

DÉKK BU KÈNN DULL DÉWEE

Attraversare una fiaba da Italo

Calvino a Italo Senegalese

Alessandro Argnani/Albe,

Teatro Caverna, Kër Théâtre

Mandiaye N'diaye

TEATRO SOCIALE DI PIANGIPANE

Breve descrizione: Dall'incontro tra l'opera di Calvino e il Senegal nasce una fiaba contemporanea afro-italiana per grandi e piccoli, che accompagna in un divertente e malinconico viaggio tra morte e desiderio di eternità. Teatro d'attore con danze e musica dal vivo

Obiettivi: Affrontare il tema della morte con poesia, musica e ironia.

Contenuti e organizzazione: Lunedì 19, martedì 20 aprile, ore 10:00

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

MERAVIGLIA!

Compagnia Elsinor

RIDOTTO DEL TEATRO RASI

Breve descrizione: Un'immersione nella magia della realtà, dove fenomeni fisici e piccoli misteri del mondo diventano occasioni di conoscenza e meraviglia, restituendo a bambini e adulti il piacere di osservare, fare domande e lasciarsi sorprendere.

Obiettivi: La magia del teatro per giocare con quella semplice e incredibile della realtà.

Destinatari: Nidi e scuole d'Infanzia, 1-4 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Lunedì 19 aprile ore 9:20 e ore 10:45, durata 35 minuti.

Risorse impiegate: teatro d'attore e oggetti

CHARLIE

Accademia Perduto/Romagna Teatri,
Teatro Città Murata
TEATRO RASI

Breve descrizione: Una performance di teatro fisico che esplora le difficoltà della comunicazione nell'infanzia attraverso la storia di Carlo, che trova nei gesti e negli sguardi del cinema muto il suo modo di esprimersi oltre la parola.

Obiettivi: Lo spettacolo indaga il tema delle difficoltà comunicative che spesso affrontano i bambini in età evolutiva. In particolar modo, il protagonista di questa storia deve confrontarsi con un mutismo selettivo derivante da una eccessiva timidezza ed emotività.

Destinatari: scuole primarie, 7-11 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Mercoledì 28, giovedì 29 aprile ore 10:00, durata 55 minuti.

Risorse impiegate: teatro d'attore e narrazione

FLOWERS

Teatro all'improvviso
e Drammatico Vegetale.
TEATRO RASI

Breve descrizione: Il dialogo tra una danzatrice e un pittore trasforma ogni gesto in un segno che si genera e subito svanisce. Coreografia, disegno dal vivo e musica evocano il ciclo della vita, la natura e il desiderio di fiorire. In collaborazione con Arrivano dal Mare! Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure.

Obiettivi: Raccontare il legame profondo tra corpo e natura attraverso la nascita e la trasformazione di un fiore.

Destinatari: scuole dell'infanzia e primarie, 3-8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: lunedì 17, martedì 18, mercoledì 19 marzo ore 10:00, 50 minuti.

Risorse impiegate: teatro, danza e pittura dal vivo.

Soggetto proponente:

Ravenna Teatro

Referente / contatti:

Sara Maioli - Monica Randi

Via di Roma, 39 - Ravenna

Tel. 0544 36239

email: ragazziateatro@ravennateatro.com

TEATRO DEL DRAGO / MUSEO LA CASA DELLE MARIONETTE

FESTIVAL INTERNAZIONALE DEI BURATTINI E DELLE FIGURE. Arrivano dal Mare

Breve descrizione: Dal 19 al 23 maggio 2027 Ravenna ospiterà il Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure "Arrivano dal Mare!". Giunto alla cinquantaduesima edizione è il più antico festival italiano di teatro di figura. Organizzato e diretto dalla storica compagnia e famiglia d'arte Teatro del Drago, il Festival presenterà il lavoro artistico di alcune fra le migliori realtà teatrali di Figura a livello nazionale ed Internazionale. Spettacoli di teatro di figura di compagnie italiane e straniere verranno realizzati per le scuole presso le Artificerie Almagià e il Teatro Rasi. Gli appuntamenti per le scuole verranno comunicati entro il mese di dicembre.

Obiettivi: Coinvolgere le scuole in un contesto di scambio artistico internazionale permettendo a bambini e bambine di vedere spettacoli di artisti provenienti da varie parti del mondo che usano un linguaggio artistico inclusivo e affrontano tematiche universali. I partecipanti avranno anche l'occasione di confrontarsi con gli artisti, porre domande, vedere da vicino le scenografie e scoprire i segreti che si nascondono dietro al mestiere dell'arte.

Contenuti e organizzazione: Gli spettacoli si terranno di mattina, alle ore 10, presso le Artificerie Almagià o presso il Teatro Rasi di Ravenna.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Il Festival si svolgerà dal 19 al 23 maggio. Gli spettacoli avranno durata di circa un'ora.

Risorse impiegate: Compagnie artistiche e tecnici

PINOCCHIO TANGRAM Laboratorio

Breve descrizione: Teatro del Drago propone un laboratorio per scoprire da protagonisti l'affascinante mondo del teatro di figura attraverso la celebre storia di Colloidi, di cui nel 2026 ricorre l'anniversario dei 200 anni dalla nascita. Durante il laboratorio verrà ripercorsa la storia del burattino di legno, attraverso la visione delle tavole a china del fumettista Alain Letort, ispirazione dei pupazzi dello storico spettacolo Pinocchio di Teatro del Drago che è stato rappresentato in tutti i continenti in oltre 1500 repliche. L'antico gioco del TANGRAM sarà lo spunto per la creazione di un "altro" Pinocchio che nascerà dalla fantasia dei bambini. Triangoli, quadrati, cerchi... forme geometriche essenziali saranno osservate da punti di vista completamente nuovi, per creare nuovi personaggi, reinterpretando la storia a partire dall'accostamento delle forme.

Obiettivi: Il laboratorio è un'occasione per celebrare il grande scrittore Collodi ma anche il potere unificante della letteratura e della fantasia che sa creare speranza e condivisione e trasformare una semplice immagine in un mondo nuovo tutto da scoprire. Obiettivo è far conoscere alle nuove generazioni la celebre storia di Pinocchio; stimolare la manualità, la creatività e l'espressività individuale; sperimentare alcune proprietà della geometria attraverso l'esperienza manipolativa di forme; sensibilizzare sul tema dell'importanza della diversità.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prevede l'introduzione alla storia di Pinocchio e ai personaggi principali attraverso una narrazione animata coinvolgente. Do-

podiché verrà presentato lo strumento del tangram e la leggenda che lo riguarda. Le due storie verranno fatte incontrare attraverso la costruzione e manipolazione di forme geometriche con cui costruire personaggi e mondi. La compagnia metterà a disposizione i materiali necessari. Il laboratorio può essere svolto in classe oppure all'interno del museo La Casa delle Marionette in abbinamento a una visita guidata al museo.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1h

Risorse impiegate: 2 operatori

Costo: 5 euro a bambino

LO SCHIACCIANOCI Spettacolo di Teatro di Figura

Breve descrizione: Lo Schiaccianoci è il protagonista di una delle storie e dei balletti natalizi più famosi al mondo, musicato da Āajkovskij e basato sulla novella "Schiaccianoci e il re dei topi" di Hoffmann. Durante la vigilia di Natale, la piccola Clara riceve in dono un magico schiaccianoci a forma di soldatino che la notte prende vita per sconfiggere il Re dei Topi e condurla nel Regno dei Dolci. Clara vivrà un'avventura fantasiosa e imprevedibile in cui il quotidiano si ribalta e l'oscurità viene sconfitta grazie al potere trasformativo della sua immaginazione. Teatro del Drago mette in scena la celebre storia natalizia in una modalità inedita grazie al Teatro di Figura: un vero e proprio "Balletto per Oggetti" in cui un salotto allestito per le feste (con albero di Natale, tavola imbandita, regali) diventa il "teatro" di un'avventura epica. Palline, pacchi, tazzine, posate, pantofole... gli oggetti presenti in casa prendono vita diventando i protagonisti di una storia sorprendente.

Obiettivi: Obiettivi sono: fare conoscere

alle nuove generazioni la celebre storia di Hoffman e le musiche del grande compositore Āajkovskij; creare un'occasione di condivisione e stimolo alla creatività individuale; trasmettere lo spirito delle feste e del Natale attraverso una storia che parla di unità e meraviglia; introdurre al mondo del teatro di figura a partire dalle tecniche tradizionali (grazie alla visita al museo) fino alle sue derivazioni più contemporanee come il teatro d'oggetti e da tavolo; sensibilizzare al riciclo creativo.

Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo sarà allestito durante il mese di dicembre nella suggestiva cornice del Museo La Casa delle Marionette di Ravenna, un luogo unico e affascinante, custode di una storia antica. I partecipanti potranno entrare al museo e assistere allo spettacolo per poi partecipare a una visita guidata animata che permetterà loro di scoprire da protagonisti il meraviglioso mondo del teatro di figura.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 ora più visita guidata al Museo

Risorse impiegate: 3 artisti

Costo: Da concordare

TINA&GIGI Spettacolo per l'infanzia

Breve descrizione: Tutto nasce da un piccolo puntino di luce, un piccolo pallino. da cui si delineano linee rette da cui prendono forma un triangolo, un quadrato, un cerchio...delle figure geometriche da cui prendono vita l'elefantina Tina, il tigratto Gigi, la tartaruga Rita, il topo Ignazio e il maialino Ninè. Tutti molto diversi per aspetto, colore, personalità ed questa è la ricchezza della loro amicizia. Amano giocare insieme, qualche volta discutono, ma poi fanno pace. Un giorno trovano (o forse

ri-trovano) quel puntino. si prendono cura di lui/lei e avviene così la nascita: un nuovo amico con cui giocare e da amare. Le forme geometriche, il colore, il suono si sommano e si completano dando una chiave di lettura molto lineare e semplice che rende lo spettacolo inclusivo e pensato per risvegliare l'attenzione e la curiosità anche dei più piccoli. Un'introduzione affascinante e giocosa al mondo della GEOMETRIA, alla scoperta della bellezza della DIVERSITÀ'.

Obiettivi: Tina&Gigi, è un piccolo viaggio alla scoperta dell'amicizia, della bellezza della diversità e dell'arricchimento che da esse deriva. Ma è anche un piccolo viaggio della terra e delle sue misure (geometron). Il punto è un oggetto privo di dimensioni, ma il punto in fisica serve per identificare un corpo e da quel corpo si generano altri corpi. La creazione di forme a partire da un punto e linea, il passaggio da un piano bidimensionale, dalle figure piane (ombre e sagome) a quello tridimensionale, le figure solide: i burattini e i pupazzi. Il materializzarsi delle principali figure geometriche (triangolo, cerchio, quadrato, rettangolo, trapezio), la loro posizione nello spazio, la relazione tra le forme, le dimensioni che diventano caratteri, emozioni e sentimenti. I bambini diventano protagonisti attivi della narrazione, in un'ottica di experiential learning in cui l'apprendimento di semplici concetti passa attraverso il vissuto emozionale.

Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo ibrida diverse tecniche del teatro di figura: ombre, burattini, sagome bidimensionali, pupazzi animati a vista. La scena è divisa in quattro ambienti differenti, abitato dai suoi protagonisti che assumono via via forme differenti, come schizzi a matita su un foglio, trasformandosi da ombre prive di colore a sagome bidimensionali colorate, a burattini, per diventare alla fine veri e propri personaggi tridimensionali che guadagnano sempre maggiore personalità in un viaggio di trasformazione alla scoperta

della mutazione delle forme e della nascita della vita. L'utilizzo di tecniche e spazi differenti contribuisce a tenere attiva l'attenzione del bambino creando continui cambi di ritmo e risvegliando la curiosità.

Destinatari: Nidi e scuole infanzia

Insegnanti coinvolti: Si

Tempistica e durata: 1 ora, montaggio 3 ore

Risorse impiegate: 3 artisti

Costo: Da concordare con la compagnia

I BURATTINI DELLA TRADIZIONE EMILIANO ROMAGNOLA

Breve descrizione: Gli Spettacoli di Burattini tradizionali dell'Emilia Romagna rappresentati da Mauro e Andrea Monticelli, sono dinamici e arguti, basati su gag e giochi di parole che sanno divertire adulti e bambini. L'eroe del teatrino è Fagiolino, accompagnato dal suo inseparabile amico Sandrone. I test sono tratti da antichi canovacci dell'Ottocento di proprietà della Famiglia Monticelli: fiabe antiche che nella saggezza popolare traggono la loro forza espressiva. I ritmi e gli stereotipi sono quelli della Commedia dell'Arte, così come le maschere protagoniste delle vicende. Dopo lo spettacolo ai bambini verranno svelati alcuni segreti del mestiere e le tecniche dei burattinai.

Obiettivi: Trasmettere alle nuove generazioni il fascino delle maschere della commedia burattinesca emiliano-romagnola, facendo rivivere la tradizione per non perdere un patrimonio culturale, linguistico e artistico fondamentale.

Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo di burattini può essere rappresentato in qualsiasi luogo: dal Teatro al cortile, alla palestra alla mensa, perché la baracca ha una struttura portante che lo rende indipendente e senza particolari esigenze tecniche.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 h, più allestimento e disallestimento
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: Da concordare con la scuola

COSE DA STREGA

Narrazione - Spettacolo

Breve descrizione: Turchina, è una strega. Ha la pelle grigia come la cenere, i denti gialli come la muffa, un foruncolo sul naso come la ciliegina su una torta -una ciliegina marcia ovviamente- e i capelli.... I capelli sono... rosso sangue? Giallo muco? Verde Vomito? No. Azzurro cielo. Proprio così. Come quella dolce, smielosa fatina. Bleah. Come può venir presa sul serio una strega...turchina? Una strega per essere una strega deve assomigliare a una strega e fare cose da strega. Terrificanti cose da strega. O no? E un bambino, per essere un bambino? Come deve essere? E se invece di fare cose da strega perché è una strega, la strega cominciasse a fare quello che le piace, perché le piace? La narrazione-laboratorio, appositamente progettata anche per la fruizione online, si propone di affrontare in modo divertente, coinvolgente e poetico il tema della costruzione dell'identità personale e del superamento degli stereotipi di genere.

Obiettivi: Attraverso uno stile narrativo agile e coinvolgente, l'empatia creata dall'uso di tecniche di teatro di figura, applicate alle tecnologie digitali, lo stile dialogico della Philosophy for Children e il potente strumento della risata, viene proposta una storia che mette 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 prende vita dal libro "Turchina, la strega"

(Matilda Editrice), scritto da Mariasole Brusa e illustrato da Marta Sevilla che, su richiesta, può essere fornito alla classe. Il testo è stato inserito nel catalogo internazionale White Ravens 2020, tra i 200 libri per bambini più significativi dell'anno ed 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 cinque lingue (inglese, francese, spagnolo, catalano, coreano). La narrazione può essere svolta in classe o al museo la casa delle Marionette in abbinamento a una visita guidata al museo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora più allestimento
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: 5 euro a bambino

IL RAMO D'ORO

Percorsi di empatia attraverso l'Arte della Figura

Breve descrizione: In un mondo straripante di voci, informazioni, conflitti, stimoli contrastanti, è facile ritrovarsi "senza parole": nell'incapacità di dare a pensieri, sentimenti e vissuti una forma comunicabile e condivisibile. Quest'impossibilità genera, purtroppo sempre più spesso, episodi di ansia sociale, depressione, isolamento, violenza verso sé stessi e verso gli altri. Sono soprattutto le nuove generazioni a soffrire della mancanza generale di empatia e a viverne, a volte drasticamente, le conseguenze. In questo spazio di sospensione del dialogo e di incertezza emotiva, uno strumento estremamente efficace può essere trovato nell'antica arte del Teatro di Figura, di cui la Famiglia d'Arte Monticelli/Teatro del Drago, rappresenta una delle eccellenze italiane da sei generazioni, lavorando da anni sull'utilizzo di marionette e burattini come strumento di benessere

sociale. L'arte della figura permette infatti di stimolare l'empatia, superando barriere linguistiche, culturali, sociali.

Obiettivi: Favorire lo sviluppo di empatia in adolescenti e preadolescenti. - Creare occasioni di confronto, scambio, cooperazione, verbalizzazione emotiva e costruire nelle comunità dei ragazzi e delle famiglie un clima di condivisione, cooperazione e speranza. - Prevenire l'insorgenza di comportamenti violenti e antisociali nei giovanissimi. - Favorire l'inclusione e la valorizzazione di ragazzi con fragilità. - Potenziare le abilità manuali, espressive e interpersonali dei ragazzi, grazie alle tecniche e alle caratteristiche specifiche del teatro di figura. - Contribuire ad arginare l'insorgere di stati depressivi e di stress sempre più frequenti soprattutto nei giovani e a creare contesti di comunicazione autentica e diretta. - Favorire la trasmissione di saperi e il passaggio di competenze in ottica intergenerazionale. - Offrire la possibilità di verbalizzare pensieri ed emozioni attraverso gli strumenti inclusivi dell'arte del teatro figura, superando così blocchi emotivi e timidezze.

Contenuti e organizzazione: Il progetto, in collaborazione con Fondazione dal Monte, si propone di contribuire alla promozione della salute psicologica ed emotiva dell'individuo, alla diffusione di pratiche inclusive ed empatiche che coinvolgano l'intera comunità e alla trasmissione di competenze trasversali utilizzando gli strumenti del teatro di figura. In quest'ottica, il Festival Arrivano dal Mare! che si svolgerà a Ravenna a maggio 2027, sarà un momento di condivisione e inclusione sociale fondamentale mentre La Casa delle Marionette continuerà a svolgere in modo sempre più

intenso e capillare il ruolo di centro di aggregazione e promozione sociale.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da 2 a 4 incontri di 2 ore

Risorse impiegate: 2 operatori

Gratuito

Soggetto proponente:

Teatro del Drago / Famiglia d'Arte Monticelli

Referente / contatti:

Sarah Bonomi

via Venezia, 24 - Ravenna

Cell. 3926664211

email: compagnia@teatrodelldrago.it

Note: Teatro del Drago è la compagnia di una delle più antiche Famiglie d'Arte di spettacolo attiva nel settore dei burattini e delle marionette dalla prima metà del XIX secolo: la Famiglia Monticelli. Il programma artistico va dalla produzione di spettacoli, alla direzione del Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure Arrivano dal Mare!, alla conservazione del patrimonio della Collezione Monticelli attraverso la gestione del Museo la Casa delle Marionette, alla direzione del Teatro Comunale di Gambettola e delle stagioni teatrali Le arti della Marionetta a Ravenna, Burattini & Figure in Romagna, oltre all'organizzazione di varie attività di formazione e promozione culturale per bambini e ragazzi. La compagnia è riconosciuta e sovvenzionata dal Ministero della Cultura e dalla Regione Emilia-Romagna per la produzione e promozione del Teatro di Figura.



CINEMA E FOTOGRAFIA

IMAGinACTION IL MONDO DELL'AUDIOVISIVO MUSICALE

Breve descrizione: Per festeggiare i 10 anni del Festival mondiale del videoclip musicale che si terrà, nel 2026, al teatro Alighieri di Ravenna e presso il Cinemacity, si prevedono alcuni incontri con il noto regista Stefano Salvati e suoi collaboratori, che introdurranno al mondo del videoclip musicale, dalla nascita e storia del video nella musica, fino ai nostri giorni e a tik tok e sue evoluzioni.

Obiettivi: Avvicinare i giovani e giovanissimi ad un approccio più consapevole e virtuoso al mondo del videoclip e delle clip musicali - concentrare le proprie idee artistiche, canalizzandole nel mondo dell'audiovisivo - educare il mondo delle scuole primarie e secondarie di primo grado ad una visione più consapevole e critica della mole di clip che circolano nella rete e nei canali tv - anticipare un approccio consapevole ai dispositivi elettronici, suggerendo interessi culturali e allo stesso tempo divertenti, che uniscono l'audiovisivo alla musica

Contenuti e organizzazione: Nel primo incontro il regista introdurrà al mondo del videoclip. Nel secondo incontro si progetterà insieme un videoclip sulla base di un'idea condivisa con gli alunni; nel terzo incontro si realizzerà e monterà in modo molto in-

tuitivo e semplice un videoclip musicale, gettando i rudimenti del montaggio e della sincronizzazione musica e video e nell'ultimo incontro si proietterà il lavoro svolto in una delle serate di IMAGinACTION, il festival mondiale del Videoclip, che si terrà dall'8 al 12 dicembre 2026 a Ravenna

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 3 incontri da 2 ore ciascuno e 1 incontro da 4 ore

Risorse impiegate: 1 regista e 1 montatore

Costo: Da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

Soggetto proponente:

Daimon Film Srl

Referente / contatti:

Raffaella Tommasi

Via Gardini, 20 - Ravenna

Cell. 3939949516

email: raffaella.daimon@gmail.com

Note: DAIMON FILM è un'azienda nata nel 2010, fondata dal regista Stefano Salvati (https://it.wikipedia.org/wiki/Stefano_Salvati), che si occupa di produzione di prodotti televisivi, cinematografici, video e pubblicitari, tra cui docufilm per la RAI.

Proposte formative



Indice

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

Istituzione Biblioteca Classense: i seminari

- Mammalingua: storie per tutte e tutti nessuno escluso pag. 334
- La Costruzione del Sapere in Classe: adozione alternativa ai libri di testo e buone pratiche » 334
- Read on: libri di leggere a scuola con Read more » 334
- Jella Lepman: libri per costruire la pace » 335
- Nati per leggere » 335

Comune di Ravenna Casa delle Culture:

- Il mio nome è pace » 336
- Tra i bianchi di scuola: educare alla pluralità » 336

Libreria per ragazzi Momo:

- Leggere d'estate: un piacere! » 338

Ass.ne Cacciatori di Idee:

- Il gioco da tavolo come strumento di apprendimento attivo » 339

CorpoGiochi a Scuola:

- Laboratorio CorpoGiochi per docenti » 341

- (Pre)istoria questa sconosciuta. Misconcezioni e luoghi comuni » 342

AMBITI FORMATIVI

Comune di Ravenna:

- La formazione 0-6 anni » 344

Conoscenza del patrimonio artistico e culturale

Fondazione Parco archeologico di Classe - RavennAntica:

- Ravenna. Città d'acqua e di re » 345

Monumenti Paleocristiani di Ravenna:

- Educare al patrimonio mondiale » 346

Attività performative, espressive, musica, teatro

MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna:

- Come nasce un'idea » 347
- L'atelier delle idee... in classe » 347

Immaginante:

- Tutti giù per TERRA, mostra gioco arte-suono-natura » 348

Didattica e inclusione

Comune di Ravenna Casa delle Culture:

Le lingue che trasformano la didattica pag. 349

I Bibliocorsi della Classense

- Voltare pagine » 350
- Silent Book, i magnifici libri senza parole » 350

Educazione e sostenibilità ambientale:

Centro Gioco Natura Creatività “ La Lucertola”:

- Eco-Ombre: costruire e giocare con il teatrino delle ombre » 352
- Spiagge e Dune di Ravenna » 352

Diritto al gioco

Ass.ne Lucertola Ludens:

- A tu per tu con il gioco - Ludobiografia e gioco tradizionale 2026 » 354
- Formazione al Gioco - Gioco tradizionale e inclusione 2027 » 354

Orizzonti digitali

Atlantide:

Frame by Frame: l'audiovisivo come strumento didattico » 356

ESC - AUSL - Comune di Ravenna - Villaggio Globale:

Orizzonti digitali consapevoli - Prevenzione e sensibilizzazione
sul tema del gioco d'azzardo e gaming on line » 357



SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

MAMMALINGUA: STORIE PER TUTTE E TUTTI NESSUNO ESCLUSO

Breve descrizione: Le migrazioni, l'integrazione e l'inclusione sono tra le questioni più urgenti che il nostro paese, assieme ad altre nazioni europee, si trova ad affrontare. Nelle pagine di un libro, persone di diversa provenienza culturale e le diverse generazioni si possono incontrare, riconoscere e dialogare. I libri per bambine e bambini, ragazze e ragazzi possono infatti offrire una straordinaria opportunità di inclusione alle migliaia di bambini e di bambine provenienti da un contesto migratorio o nati in Italia e alle loro famiglie, perché sono un eccezionale strumento di relazione e di accoglienza, sin dalla più tenera età.

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie

Tempistica e durata: martedì 2 febbraio 2027 ore 17 - Biblioteca Classense - Sala Muratori Via Baccarini 5 ore 17.00 - ingresso libero fino ad esaurimento posti

Risorse impiegate: Biblioteche Classense
Gratuito

LA COSTRUZIONE DEL SAPERE IN CLASSE: ADOZIONE ALTERNATIVA AI LIBRI DI TESTO E BUONE PRATICHE

Breve descrizione: Incontro formativo sulla pratica dell'adozione alternativa ai libri di testo che prevede l'utilizzo di testi e risorse documentarie come fonti per la didattica disciplinare invece dei libri di testo

nella scuola primaria. L'incontro è realizzato a cura di Comune di Ravenna - Assessorato all'Istruzione in collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza dell'adozione alternativa ai libri di testo e le modalità di realizzazione

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole primarie

Tempistica e durata: Data in corso di definizione (indicativamente mese di febbraio) Biblioteca Classense - Sala Muratori Via Baccarini 5 ore 17.00 - ingresso libero fino ad esaurimento posti

Gratuito

READ ON - LIBERI DI LEGGERE A SCUOLA CON READ MORE

Breve descrizione: Verranno illustrate le modalità di partecipazione al progetto nazionale e i risultati della ricerca INDIRE avviata per verificare l'impatto di Read more sull'attività scolastica complessiva.

Obiettivi: La finalità è quella di diffondere e incrementare la pratica della lettura libera a scuola, azione essenziale per educare efficacemente alla lettura

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Martedì 6 ottobre ore 17:30 Biblioteca Classense - Sala Muratori via Baccarini 5 - ingresso libero fino ad esaurimento posti

Risorse impiegate: Biblioteche Classense
Gratuito

JELLA LEPMAN: LIBRI PER COSTRUIRE LA PACE

Breve descrizione: In occasione dell'inaugurazione della mostra "Jella Lepman: un ponte di libri" la direttrice della casa editrice Sinnos, Della Passarelli, profonda conoscitrice della figura di Lepman, terrà una lectio magistralis sulla sua opera e sul valore profondamente politico della scelta di fondare la ricostruzione di una nazione attraverso i libri per bambini.

Obiettivi: Far conoscere la figura di Jella Lepman, il suo impegno civile e culturale, il ruolo delle biblioteche come luoghi di incontro e crescita, e l'importanza della letteratura per ragazzi come strumento di educazione alla pace.

Contenuti e organizzazione: Sabato 20 marzo ore 17.00, Sala Muratori Biblioteca Classense via Baccarini 5. A seguire ci sarà l'inaugurazione della mostra "Jella Lepman: un ponte di libri"

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Gratuito

Note: Ingresso libero fino a esaurimento posti

NATI PER LEGGERE. Occhi incantati come e perché leggere a i bambini da 0 a 3 anni

Breve descrizione: Nell'ambito delle attività promosse dalla Biblioteca relativamente alla formazione dedicata alla lettura precoce in famiglia, all'interno del programma locale Nati per Leggere, si organizza un incontro divulgativo e formativo, con l'esperta di letteratura per l'infanzia Angela Dal Gobbo curatrice del volume dal titolo: Occhi incantati: come e perché leggere ai bambini da 0 a 3 anni edito da Il Leone verde.

Obiettivi: L'obiettivo è formare e informare le insegnanti sui temi della lettura precoce e sulla panoramica editoriale dedicata alla fascia di età 0-6 anni.

Destinatari: insegnanti ed educatrici di nidi, scuole dell'infanzia

Tempistica e durata: martedì 29 settembre

- ore 16.00 comunicazioni su programma NpL Locale a cura di Eleonora Morlotti, Silvia Travaglini e Nicoletta Bacco Referenti locali NpL, NpM e Mammalingua
- ore 17.00-19.30 Incontro con Angela Dal Gobbo

Risorse impiegate: A cura di Nicoletta Bacco in collaborazione con Servizio Nidi e Scuole dell'Infanzia-Area Infanzia Istruzione e Giovani

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense in collaborazione con Servizio nidi e scuole dell'infanzia - Area Infanzia, Istruzione e Giovani

Referente / contatti:

Eleonora Morlotti

email: junior@classense.ra.it

Note: Le iscrizioni si effettuano inviando una mail a claudiatessadri@comune.ra.it

CASA DELLE CULTURE

IL MIO NOME È PACE

Breve descrizione: Questo laboratorio di formazione educativa si fonda sull'approccio dell'interculturalità, intesa come un processo di interazione, comunicazione e dialogo equo tra persone provenienti da differenti contesti culturali, volto a promuovere una convivenza basata sul rispetto reciproco, sul riconoscimento della diversità, sull'apprendimento condiviso e sul superamento di relazioni gerarchiche tra culture.

Obiettivi: Promuovere la conoscenza e la valorizzazione della propria identità - Favorire il dialogo e il rispetto tra bambini e bambine di diverse origini culturali - Sviluppare competenze di ascolto, narrazione e condivisione - Rafforzare il senso di appartenenza a una comunità inclusiva - Sensibilizzare ai valori dell'interculturalità e della cittadinanza attiva

Contenuti e organizzazione: Realizzazione di un piccolo quaderno autobiografico dedicato alla storia del proprio nome, arricchito con elementi grafici e creativi. Successivamente i partecipanti condividono con il gruppo gli aspetti più significativi del loro racconto e contribuiscono alla costruzione di un mosaico collettivo composto da tutte le storie individuali. L'attività si conclude con una riflessione guidata sul significato dell'interculturalità e della convivenza nella diversità. La metodologia del laboratorio si ispira a un percorso educativo ideato da Graziella Conte, adattato e rielaborato in chiave interculturale per rispondere agli obiettivi del presente progetto.

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole primarie

Tempistica e durata: Un incontro da 3 ore a novembre o dicembre

Risorse impiegate: Operatori interculturali
Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture del Comune di Ravenna in collaborazione con RITI (Rete interculturale sui temi dell'immigrazione)

Referente / contatti:

Giovanna Santandrea

Piazza Medaglie d'Oro, 4

email: casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: Per iscrizioni inviare una mail a casadelleculture@comune.ravenna.it. Indicando nell'oggetto della mail il titolo del progetto "Il mio nome è Pace".

TRA I BIANCHI DI SCUOLA, EDUCARE ALLA PLURALITÀ, RICONOSCERE I PREGIUDIZI, COSTRUIRE INCLUSIONE

Breve descrizione: Proposta formativa per insegnanti a seguito delle richieste emerse durante la formazione di Fabio Caon di approfondimento delle tematiche identità, appartenenza, stereotipi, discriminazioni e pratiche inclusive nei contesti scolastici. Si propone un percorso formativo rivolto alle insegnanti delle scuole del territorio, articolato a partire dalla lettura del volume "Tra i Bianchi di scuola" di Espérance Hakuzwimana Ripanti.

Obiettivi: L'iniziativa, in collaborazione con la Biblioteca Classense, intende offrire uno spazio di riflessione sulle sfide educative poste da una società sempre più plurale, approfondendo temi quali identità, appar-

tenenza, stereotipi, discriminazioni e pratiche inclusive nei contesti scolastici.

Contenuti e organizzazione: Il libro racconta esperienze che interrogano direttamente il mondo della scuola e il ruolo degli insegnanti nella costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi. La lettura e il successivo momento formativo permettono di passare dalla riflessione individuale al confronto professionale, favorendo una maggiore consapevolezza dei meccanismi che possono generare esclusione, anche involontariamente, offrendo strumenti concreti per valorizzare le differenze presenti nelle classi.

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Un incontro di due ore periodo novembre - dicembre - gennaio, presso la Sala Muratori della Biblioteca Classense

Risorse impiegate: Autrice del testo "Tra i bianchi di scuola" Espérance Hakuzwimana
Gratuito

Soggetto proponente:

Casa delle Culture del Comune di Ravenna
in collaborazione con Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Giovanna Santandrea

Piazza Medaglie d'Oro, 4 oppure via Oriani, 44
- Ravenna

email: casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: Per informazioni e iscrizioni inviare mail a casadelleculture@comune.ravenna.it con oggetto "Tra i bianchi di scuola", le specifiche relative a date e orari saranno comunicate durante i gruppi intercultura alle referenti della funzione strumentale intercultura degli Istituti.

LEGGERE D'ESTATE: UN PIACERE!

Breve descrizione: Un incontro di presentazione dei titoli delle bibliografie estive 2027 e un appuntamento per condividere insieme le buone pratiche di lettura

Obiettivi: Approfondire la letteratura per l'infanzia e ragazzi - stimolare buone pratiche legate alla lettura a scuola e in famiglia - arricchire il proprio bagaglio culturale con proposte mirate alle bambine e ai bambini, alle ragazze e ai ragazzi

Contenuti e organizzazione: Attraverso un incontro dialogante, volto anche ad ascoltare le domande e le esigenze specifiche di ogni partecipante, la libreria proporrà un'accurata selezione di libri per l'estate suddivisi in tre fasce di età: 3-5/6-10/11-13. La bibliografia prevede nuove uscite, ma anche grandi classici e capisaldi della letteratura per bambini e ragazzi.

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Nidi e scuole dell'infanzia, scuole primarie e secondarie di primo grado

Tempistica e durata: Un incontro di circa 1 ora. Indicativamente mese di maggio 2027

Risorse impiegate: Una libreria

Gratuito

Soggetto proponente:

Libreria per ragazzi Momo

Referente / contatti:

Sara Panzavolta

Via Mazzini, 36 - Ravenna

Tel. 0544 202813

email: libreriaperragazzimomo@gmail.com

Note: Siamo la Libreria per ragazzi Momo, una libreria indipendente specializzata in letteratura per l'infanzia e l'adolescenza. Proponiamo attività di promozione alla lettura e laboratori creativi di scrittura e illustrazione.

IL GIOCO DA TAVOLO COME STRUMENTO DI APPRENDIMENTO ATTIVO - DAL DIVERTIMENTO ALLE COMPETENZE (SOFT SKILLS)

Breve descrizione: È promosso un workshop in cui saranno presentati i percorsi promossi all'interno degli istituti e le loro funzionalità, rivolti a chi desidera integrare un approccio ludico basato su giochi da tavolo e giochi di ruolo nei propri contesti educativi. I moduli didattici approfondiranno le caratteristiche di questi giochi, le abilità cognitive e relazionali che stimolano, e le pratiche di utilizzo e modifica. L'obiettivo è fornire consapevolezza dello strumento e competenze per progettare programmi educativi personalizzati e concreti. L'incontro include la descrizione delle attività svolte, i risultati ottenuti, la presentazione dei percorsi possibili, e una parte pratica adattata a diverse tipologie didattiche, con spazio per osservazioni e confronto.

Obiettivi: Gli interventi di animazione ludica ed educativa basati su giochi strutturati, coerenti con gli obiettivi del contesto operativo, favoriscono una sinergia interdisciplinare. Queste attività, concepite come palestra della mente, mirano al rafforzamento delle abilità di base, dell'autonomia personale e dell'autostima. Il workshop intende incrementare tecniche volte a stimolare il problem solving, il pensiero computazionale, il pensiero critico e divergente, la creatività, nonché le capacità astrattive e deduttive. Si promuove inoltre una gestione costruttiva delle relazioni e dei sentimenti. Saranno presentati strumenti che favoriscono l'argomentazione delle scelte e la crescita di una comunità inclusiva, capace di valorizzare diversità e originalità attraverso attività che mettono in luce soft skills e competenze chiave europee di ciascun partecipante.

Contenuti e organizzazione: Sfruttando alcune meccaniche dei giochi da tavolo, durante il workshop saranno evidenziati fattori chiave legati alle difficoltà da affrontare e l'uso di strumenti alternativi per stimolare interazioni positive. L'obiettivo è riportare i ragazzi alla scoperta della relazione diretta e offline, attraverso attività ludico-culturali in presenza che favoriscono socializzazione, collaborazione, inclusività, senso civico e pensiero critico. Il laboratorio, guidato da un operatore ludico, proporrà una serie di attività pensate per sollecitare, allenare e sviluppare le Competenze Chiave europee: comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione per esprimere idee; competenze nelle lingue straniere; competenza matematica; competenze di base in scienza e tecnologia; competenze digitali; imparare a imparare; consapevolezza ed espressione culturale; spirito di iniziativa e imprenditorialità; competenze sociali e civiche.

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: l'8 o il 9 ottobre per circa 120' (il programma è ancora da definire)

Risorse impiegate: I workshop saranno condotti da prof.ssa Romina Nesti con la collaborazione degli educatori ludici in collaborazione con Cooperativa Sociale La Pieve e CSI di Ravenna.

Gratuito

Soggetto proponente:

Associazione Cacciatori di Idee ODV

Referente / contatti:

Christian Rivalta

via Donato Bramante, 43 - Ravenna

Cell. 328 1552787

email: cacciatoridiidee@gmail.com

Note: Cacciatori di Idee ODV nasce con l'intento di essere al fianco delle persone e rendersi utile per raccogliere i bisogni quotidiani facendo del proprio meglio per soddisfarli, senza voler inseguire progetti altrui ma mettendosi al servizio. Con questa ottica cerchiamo di intercettare l'esigenza

di creare strumenti innovativi trasversali in molti ambiti: gli anziani, le persone con disabilità e i bambini oltre a mettersi a disposizione dei professionisti con cui condividere esperienze e attività, attraverso la rete di collaborazione con Cooperativa Sociale La Pieve e CSI di Ravenna.

LABORATORIO CORPOGIOCHI PER DOCENTI

Breve descrizione: Si prevede una formazione dedicata alle e agli insegnanti che realizzano il progetto con le loro classi e che consiste in un incontro dedicato alla riflessione e alla condivisione di strumenti e prassi educative sperimentate con successo e finalizzate alla comprensione della loro riproducibilità durante il tempo scolastico. Gli incontri di formazione sono un'occasione per approfondire la conoscenza della metodologia CorpoGiochi® e per riflettere sull'impostazione pedagogico-formativa complessiva del progetto, a partire dalle strategie e dalle attività proposte. Il laboratorio si definisce come un percorso esperienziale che intende sollecitare le diverse dimensioni che concorrono alla formazione integrale della persona (piano corporeo, emozionale, cognitivo).

Obiettivi: I laboratori CorpoGiochi a scuola vengono attivati su richiesta delle e degli insegnanti che li utilizzano come strumento concreto per riportare in classe benessere, inclusione, prevenzione del disagio e di ogni forma di discriminazione, condividendo la filosofia generale, gli obiettivi e gli aspetti fondamentali, impegnandosi nella realizzazione di connessioni disciplinari e interdisciplinari e considerandoli un contenuto del programma scolastico. Per le e gli insegnanti l'osservazione delle dinamiche relazionali che entrano in campo durante i laboratori costituisce una preziosa occasione di conoscenza dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze che affrontano giochi che consentono il confronto autentico con percezioni ed

emozioni e lo sviluppo delle competenze trasversali dell'ascolto, dell'autovalutazione e del rispetto delle proprie potenzialità, dei propri limiti e dei propri talenti in relazione con quelli delle altre e degli altri.

Contenuti e organizzazione: La formazione mira a coinvolgere in prima persona il corpo docente invitandolo a una partecipazione consapevole non solo durante e dopo l'attivazione dei laboratori CorpoGiochi ma soprattutto prima, per comprenderne le dinamiche e la metodologia e per immaginarne la riproducibilità durante il tempo scolastico. Si propone l'attivazione di un incontro esperienziale di formazione/informazione della durata di circa due ore e trenta dedicato alle e ai docenti interessati ad aderire con le loro classi, da calendarizzare prima dell'attivazione degli incontri con le classi.

Destinatari: Insegnanti ed educatori - possono partecipare anche insegnanti che non hanno richiesto l'attivazione del laboratorio per le loro classi

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Anno scolastico

Risorse impiegate: Conduttrici/tori professionisti/i

Gratuito

Soggetto proponente:

CorpoGiochi ASD in collaborazione con Cantieri Danza APS

Referente / contatti:

Monica Francia

Via Luca Longhi, 14

Cell. 338 8227634

email: info@corpogiochiasd.it

[PREI]STORIA, QUESTA SCONOSCIUTA. MISCONCEZIONI E LUOGHI COMUNI

Breve descrizione: Un breve e intenso seminario di aggiornamento in cui confrontarsi sui dubbi più frequenti che possono affacciarsi durante l'insegnamento della [Prei]storia alla luce delle ultime conoscenze acquisite: le pratiche quotidiane delle nostre antenate e dei nostri antenati, la sfera spirituale, con una particolare attenzione al contributo delle donne nello sviluppo delle culture umane più antiche; le nuove attestazioni dall'archeologia della guerra e della violenza nella preistoria italiana.

Obiettivi: Aggiornare il corpo docente, ponendo uno specifico accento ai contributi apportati dalle donne nello sviluppo delle culture [prei]storiche.

Contenuti e organizzazione: Alla base delle misconcezioni si trovano fenomeni di semplificazione che inducono, negli alunni e alunne, la costruzione di significati errati. Alcuni esempi: - Rappresentazione lineare dell'evoluzione umana, partendo dalla scimmia - Il termine "evoluzione" usato nell'accezione di cambiamento in meglio - Prevalere dell'economia di caccia su quella di raccolta - Le grotte come abitazioni degli esseri umani - Arte parietale rupestre appannaggio esclusivo degli uomini? - La cosiddetta "rivoluzione neolitica" avvenuta in Mesopotamia - La persistenza nei testi del termine "uomini" e non di "esseri umani" e la conseguente scomparsa delle donne - La centralità della pietra come materia prima a disposizione degli esseri umani su cui si è basata la suddivisione della Preistoria in Paleolitico, Neolitico dal 1836 ma che di fatto non prende in considerazione il

reperimento di risorse e la manipolazione di materiali per i quali l'azione delle donne è stata fondamentale

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Tempi e durata da concordare con i docenti. Svolgimento presso l'Istituto scolastico.

Risorse impiegate: PPP ed eventuali copie di material

Gratuito

Soggetto proponente:

Monica Piancastelli, geoarcheologa

Referente / contatti:

Monica Piancastelli

Cell. 320 850 8500

email: piancastellimonica2@gmail.com

Note: Laureata in Scienze Geologiche e specializzata in Archeologia preistorica ha lavorato come geoarcheologa per 20 anni in decine di cantieri archeologici in tutta l'Italia. Ha catalogato manufatti preistorici, tenuto e organizzato conferenze e svolto corsi di insegnamento regionale per tecnici di scavo e di Morfologia e Sedimentologia come docente a contratto presso l'Università di Bologna, Campus di Ravenna. Dal 2007 lavora e progetta nell'ambito della cultura ludica, in particolare, nel mondo dei giocattoli della tradizione popolare; ha tenuto decine di laboratori in scuole di ogni ordine e grado, organizzato e partecipato a mostre aventi come tema i giocattoli della tradizione popolare. Tra i soci fondatori della Libera Università del Gioco, è inoltre socia collaboratrice dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria di Firenze. Ha pubblicato articoli su riviste scientifiche e libri.



AMBITI FORMATIVI

LA FORMAZIONE 0-6

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/delle bambini/e 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: È 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 forma-

zione che verranno realizzati dall'Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia nell'a.s. 2026/27, saranno le seguenti: - come gestire i conflitti: metodologie e strumenti - la cura come coltivazione dell'essere - potenziamento linguistico nei bambini e nelle bambine - la fotografia per la documentazione educativa - Allestimenti di spazi e materiali in outdoor - Neuroscienza e pratica educativa

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

Gratuito

Soggetto proponente:

Coordinamento Pedagogico - U.O Inclusione Educativa e Qualificazione Pedagogica

Referente / contatti:

Claudia Tessadri

Via M. D'Azeglio, 2

Tel. 0544 482372

email: claudiatessadri@comune.ra.it

FONDAZIONE PARCO ARCHEOLOGICO DI CLASSE

RAVENNA. CITTÀ D'ACQUA E DI RE. PERCORSI DI FORMAZIONE TRA PATRIMONIO, ARCHEOLOGIA E MOSAICO

Breve descrizione: La Fondazione RavennAntica propone un percorso di formazione rivolto agli insegnanti delle Scuole dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado. L'edizione 2026 si ispira a due importanti ricorrenze: il progetto "Ravenna Capitale del Mare", dedicato al ruolo del mare nella storia e nello sviluppo della città, e il 1500° anniversario della morte di Teodorico, protagonista della Ravenna ostrogota. Attraverso quattro incontri che alternano visite guidate tematiche e laboratori di mosaico presso il Museo Classis Ravenna e il MAR – Museo d'Arte della città di Ravenna, il percorso offre ai docenti occasioni di approfondimento storico, artistico e archeologico, proponendo esperienze e strumenti facilmente trasferibili nella pratica didattica.

Obiettivi: Approfondire due temi centrali della storia di Ravenna attraverso il patrimonio museale - valorizzare il patrimonio archeologico, storico e artistico della città come risorsa educativa - offrire ai docenti strumenti, contenuti e spunti metodologici utilizzabili nella programmazione scolastica - promuovere un approccio laboratoriale e interdisciplinare attraverso la sperimentazione diretta della tecnica del mosaico - favorire la conoscenza del patrimonio culturale locale e rafforzare il senso di appartenenza al territorio

Contenuti e organizzazione: 1° incontro

– Giovedì 5 novembre, ore 17.00 – Museo Classis Ravenna Visita guidata tematica sul rapporto tra Ravenna e il mare, dal porto di Classe ai commerci, alla navigazione e allo sviluppo della città. 2° incontro – Martedì 10 novembre, ore 16.00 – MAR Laboratorio di mosaico ispirato ai temi del mare nell'arte ravennate, con realizzazione di un elaborato utilizzando marmo, vetro e smalti colorati. 3° incontro – Giovedì 19 novembre, ore 17.00 – Museo Classis Ravenna Visita guidata dedicata a Teodorico e alla Ravenna del VI secolo, con approfondimenti sul regno ostrogoto e sulle trasformazioni della città. 4° incontro – Martedì 24 novembre, ore 16.00 – MAR Laboratorio di mosaico dedicato al Mausoleo di Teodorico, con realizzazione di un elaborato ispirato al monumento utilizzando materiali della tradizione musiva.

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: 4 incontri della durata di due ore ciascuno

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica

Gratuito

Soggetto proponente:

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:

Per le iscrizioni: Claudia Tessadri

Tel. 0544 482372

email: claudiatessadri@comune.ra.it

EDUCARE AL PATRIMONIO MONDIALE.

I monumenti paleocristiani di Ravenna

Breve descrizione: In occasione del trentesimo anniversario dell'iscrizione dei "Monumenti paleocristiani di Ravenna" nella Lista del Patrimonio Mondiale UNESCO, la proposta formativa offre agli insegnanti un percorso di conoscenza del sito e dei suoi valori. Saranno approfonditi il significato dell'UNESCO e del Patrimonio Mondiale, le ragioni per cui gli otto monumenti costituiscono un unico sito di eccezionale valore per l'umanità e le modalità con cui questi contenuti possono essere proposti alle classi della scuola primaria e secondaria di primo grado. Saranno inoltre presentati approcci didattici, attività laboratoriali e altri supporti utili a favorire la partecipazione e l'apprendimento di alunne e alunni.

Obiettivi: Approfondire la conoscenza dell'UNESCO e del Patrimonio Mondiale - comprendere il carattere unitario del sito di Ravenna, composto da otto monumenti - acquisire strumenti per leggere e interpretare gli aspetti storici, artistici, architettonici e simbolici del patrimonio ravennate - individuare modalità e linguaggi adeguati alle diverse età per affrontare questi temi in classe - conoscere attività laboratoriali e supporti accessibili utili a promuovere un apprendimento attivo e inclusivo - favorire la progettazione di percorsi interdisciplinari dedicati alla conoscenza, alla tutela e alla trasmissione del patrimonio culturale

Contenuti e organizzazione: Il percorso presenterà la Convenzione del Patrimonio Mondiale, il significato dell'iscrizione nella Lista UNESCO e il concetto di Valore Universale Eccezionale. Saranno approfondite le caratteristiche del sito seriale di Ravenna e le ragioni storiche e artistiche che uniscono i suoi otto monumenti. Una parte sarà dedicata alle modalità con cui proporre questi contenuti alle classi, differenziando linguag-

gi e attività tra scuola primaria e secondaria di primo grado. Saranno inoltre presentati il percorso didattico rivolto alle scuole, il laboratorio di mosaico, i modellini e gli altri supporti predisposti per rendere l'esperienza più accessibile e coinvolgente. Per agevolare la partecipazione degli insegnanti, la formazione sarà proposta in due incontri alternativi con il medesimo contenuto, da tenersi tra ottobre e novembre 2026.

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Due incontri alternativi, a ottobre e novembre 2026. Nelle medesime date è prevista la formazione rivolta agli insegnanti delle scuole secondarie di secondo grado. Durata incontro: 2h.

Risorse impiegate: Esperti del sito UNESCO e operatori didattici - personale per la segreteria organizzativa - materiali sull'UNESCO, modellini, supporti accessibili e materiali per le attività laboratoriali

Gratuito

Soggetto proponente:

Comitato di pilotaggio del sito UNESCO "Monumenti paleocristiani di Ravenna". Segreteria organizzativa e attività laboratoriali realizzate in collaborazione con la Fondazione RavennAntica.

Referente / contatti:

Segreteria didattica di RavennAntica
Via Classense, 29 - Classe (RA)
Tel. 0544 36136
email: didattica@ravennantica.org

Note: Il Comitato di pilotaggio del Sito è composto da Arcidiocesi di Ravenna-Cervia, Comune di Ravenna - U.O. Politiche e Attività Culturali, Musei Nazionali di Ravenna e SABAP Ravenna, Forlì-Cesena e Rimini. Il progetto è finanziato dalla L. 77/2006 per la tutela, la valorizzazione, la comunicazione e la fruizione dei Siti e degli Elementi italiani riconosciuti dall'UNESCO.

MAR - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

COME NASCE UN'IDEA

Breve descrizione: Il percorso si sviluppa partendo dalla scoperta dell'Atelier delle idee, il nuovo spazio di incontro, condivisione e creazione della Sezione didattica del MAR con una visita all'atelier per proseguire affrontando il tema della creatività. Durante il corso cercheremo di rispondere alla domanda 'Come nasce un'idea?' con esempi pratici, brainstorming condiviso, manipolazione di materiali semplici, ognuno cercherà la propria risposta personale per capire come funziona la nostra capacità creativa.

Obiettivi: Capire come funziona la creatività e come trasformare un'idea in realtà.

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie

Tempistica e durata: 3 incontri di 2 ore ciascuno - martedì 20 e 27 ottobre e martedì 3 novembre dalle ore 16 alle ore 18 al MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna - Via di Roma 13 Ravenna

Risorse impiegate: Risorse interne del MAR

Gratuito

L'ATELIER DELLE IDEE... IN CLASSE

Breve descrizione: Un ciclo di incontri dedicato agli insegnanti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo gra-

do per trasformare l'arte in un'esperienza quotidiana di apprendimento, scoperta ed espressione. Il percorso propone strategie organizzative, metodologie e attività laboratoriali facilmente realizzabili, con particolare attenzione alla gestione di spazi, tempi e materiali. Attraverso esempi concreti e sperimentazioni pratiche, i partecipanti acquisiranno strumenti per progettare percorsi artistici inclusivi, stimolare la creatività degli alunni e integrare i linguaggi dell'arte nella didattica in modo efficace e sostenibile.

Obiettivi: Fornire strumenti per poter educare efficacemente all'arte nella scuola

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie

Tempistica e durata: incontri di 2 ore ciascuno - martedì 2-9-16-23 marzo 2027 dalle ore 16 alle ore 18 al MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna - Via di Roma, 13 - Ravenna

Risorse impiegate: Personale del MAR
Gratuito

Soggetto proponente:

MAR Museo d'Arte della città di Ravenna

Referente / contatti:

Filippo Farneti

Tel. 0544 482042

email: farneti.filippo@gmail.com

Note: Per iscrizioni inviare mail a claudiatessadri@comune.ra.it.

TUTTI GIÙ PER TERRA PERCORSI TRA ARTE, SUONO E NATURA

Breve descrizione: Il corso invita educatori e insegnanti a ri-scoprire la terra e il mondo vegetale - alberi, fiori, frutti, piante - attraverso: la presentazione di opere d'arte a tema, con particolare riferimento alla Land Art e alla collezione permanente del MAR; la lettura di albi illustrati e libri di carattere scientifico; l'ascolto di brani musicali e sonorizzazioni. Da osservazioni, letture e suggestioni nasceranno idee per progetti di didattica creativa in cui confluiscono esperienze sensoriali ed estetiche.

Obiettivi: Offrire spunti di lavoro per vivere creativamente gli spazi naturali; sollecitare percorsi di educazione ambientale connessi all'educazione all'arte e alla musica; scoprire nuovi modi di raccontare un'esperienza estetica e sensoriale; progettare itinerari educativi per esplorare la natura giocando con l'arte e con i paesaggi sonori, sperimentando materiali, oggetti e tecniche.

Contenuti e organizzazione: Applicando i metodi della pedagogia attiva si progetteranno percorsi tra arte, suono e natura. Il corso prevede la visita guidata alla mostra - ogni installazione suggerirà attività e giochi da proporre in sezione e in classe - e due incontri per approfondire il rapporto tra educazione ambientale e paesaggi visivi/sonori attraverso molteplici declinazioni.

Tipologia di formazione: Corso

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie

Tempistica e durata: Il corso si articola in 3 incontri; un incontro presso MAR e 2 incontri presso sedi in via di definizione. Periodo febbraio-marzo, calendario in via di definizione.

Risorse impiegate: Esperti di educazione all'arte e alla musica. Esperti di letteratura per l'infanzia.

Gratuito

Soggetto proponente:

Immaginante Laboratorio Museo Itinerante e Comune di Ravenna

Referente / contatti:

Claudia Tessadri - Comune di Ravenna

Tel. 0544 482372

email: claudiatessadri@comune.ra.it

Note: Immaginante Laboratorio Museo Itinerante realizza mostre interattive, eventi e itinerari educativi sui linguaggi dell'arte e della musica. Collabora con musei, spazi espositivi, teatri e biblioteche italiani e stranieri. Intensa la progettualità per nidi e scuole, affiancata da corsi di formazione e da pubblicazioni che documentano e propongono percorsi espressivi rivolti a bambini/e, ragazzi/e, docenti e genitori. www.immaginante.com, Facebook Immaginante Laboratorio Museo Itinerante, Instagram Immaginante.

LE LINGUE CHE TRASFORMANO LA DIDATTICA

Breve descrizione: Percorso rivolto ad operatori e insegnanti del mondo della scuola, promosso da Regione Emilia-Romagna e Anci Emilia-Romagna, nell'ambito del programma FAMI Pleiadi, cofinanziato dall'Unione Europea e dall'Organismo Intermedio del Fondo Asilo, Migrazione Integrazione (FAMI) 2021-2027 – Direzione Generale dell'Immigrazione e delle Politiche di Integrazione del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

Obiettivi: Il corso prevede sia lezioni teoriche (concetto di plurilinguismo, linee guida europee, valore educativo, cognitivo, identitario della lingua madre e suo ruolo nello sviluppo cognitivo e nell'acquisizione della L2, bilinguismo e rischio di medicalizzazione) che di progettazione delle attività (translanguaging, didattica multimodale, stesura di materiali plurilingui, mappa della comunicazione intrafamiliare, biografia linguistica degli alunni).

Contenuti e organizzazione: 4 incontri online da 2 ore - 1) Introduzione teorica al plurilinguismo - 2) Il valore della lingua

madre nella crescita e nell'apprendimento - 3) Sviluppo di strategie didattiche - 4) Attività laboratoriali /esperienziali - buone pratiche

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: 4 incontri online da 2 ore (16.30-18.30) Periodo febbraio-aprile 2027

Risorse impiegate: Formatori

Gratuito

Soggetto proponente:

Regione Emilia-Romagna e Anci Emilia-Romagna, Casa delle Culture del Comune di Ravenna

Referente / contatti:

Giovanna Santandrea

Piazza Medaglie d'Oro, 4 oppure, via Oriani, 44 Ravenna

email: casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: Per informazioni e iscrizioni inviare una mail a casadelleculture@comune.ravenna.it con oggetto "Lingue che trasformano la didattica".

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

VOLTARE PAGINE

Breve descrizione: Percorso di lavoro pratico e di riflessione sulla divulgazione della letteratura attraverso la lettura ad alta voce autentica.

Obiettivi: Acquisire strumenti per praticare la lettura ad alta voce in classe

Contenuti e organizzazione: Argomenti del corso: - Previsti ed imprevisti della lettura, come approcciarsi alla scelta e alla preparazione di un testo, come rendere gli imprevisti alleati preziosi del momento di lettura - Conoscere e sperimentare i nostri punti critici e gli spunti per renderli personali ed unici - Esercitazioni pratiche - Approfondimenti sulle caratteristiche di un brano, quali ingredienti emotivi, sensoriali, stilistici, si accordano con il lettore

Destinatari: Insegnanti - Scuole secondarie di 1° grado. Ad esclusione di chi ha frequentato già il corso lo scorso anno scolastico

Ordine di scuola: Secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Biblioteca Classense - Sala Muratori lunedì 12 e 19 ottobre 2026 dalle 15 alle 19 e martedì 10 novembre dalle 17 alle 19. L'iscrizione al corso è unica per tutte e tre le date. La formazione si intende completata con la partecipazione a tutti gli incontri. Verrà rilasciato l'attestato di partecipazione a conclusione del percorso formativo. Trattandosi di attività laboratoriale i posti sono limitati. Chi ha inviato la preiscrizione come da nostra comunicazione del 30 giugno riceverà conferma dell'iscrizione a fine settembre.

Risorse impiegate: Alfonso Cuccurullo autore e formatore professionista e bibliotecarie Classense

Gratuito

SILENT BOOK, I MAGNIFICI LIBRI SENZA PAROLE

Breve descrizione: Leggere le figure, dare forma alle storie. Progetto di formazione per docenti, bibliotecari e bibliotecarie

Obiettivi: Conoscere la produzione editoriale dei silent book e come utilizzarli in classe - Partendo dalle strategie di individuazione delle chiavi interpretative e di emersione del filo narrativo, verranno suggerite soluzioni metodologiche e piste bibliografiche per sostenere e stimolare la sperimentazione in classe

Contenuti e organizzazione: I silent book rappresentano una particolare tipologia di albo illustrato dalla caratteristica fondamentale di essere senza parole, peculiarità che stimola educatori e piccoli lettori a nuove possibilità esplorative. "Senza parole" non significa infatti "senza storia". L'attenta sceneggiatura sotterranea, che si traduce in un'apparente avvicinarsi di sole immagini, offre vere e proprie esperienze narrative: a volte semplici e vicine alla dimensione del libro gioco, a volte complesse e prossime alle graphic novel per costruzione grafica e spessore narrativo.

Destinatari: Insegnanti ed educatori - Il corso è aperto anche alle docenti di scuola secondaria di 1° grado

Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie

Tempistica e durata: 3 incontri della durata di 3 ore ciascuno. 27 ottobre, 3 novembre, 2 dicembre dalle ore 16.45 alle ore 19.45 Sala Muratori Biblioteca Classense L'iscrizione al corso è unica per tutte e tre le date. La formazione si intende completata con la partecipazione a tutti gli incontri. Verrà rilasciato l'attestato di partecipazione



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

ne a conclusione del percorso formativo.

Risorse impiegate: Cristina Busani, esperta di letteratura per l'infanzia e formatrice Cooperativa Equilibri Modena.

Gratuito

Soggetto proponente:

Istituzione Biblioteca Classense

Referente / contatti:

Francesca Ferruzzi Silvia Travaglini
email: junior@classense.ra.it

CENTRO GIOCO NATURA CREATIVITÀ “LA LUCERTOLA”

ECO-OMBRE

Costruire e giocare con il teatrino delle ombre

“La signora Darling tornò nella camera e trovò Nana con qualche cosa in bocca che era l'ombra del ragazzo. Mentre lui saltava sulla finestra Nana l'aveva chiusa in fretta, troppo tardi per trattenerlo ma la sua ombra non aveva fatto in tempo ad uscire; la finestra chiusa di colpo l'aveva strappata via.” (da “Peter Pan” di J.M. Barrie)

Breve descrizione: Raccontare storie a bambini e bambine con il teatro è fare magia, e se il teatro è quello delle ombre, la magia è assicurata! Il teatro delle ombre è una forma d'arte molto antica che, ancora oggi, affascina e incanta. La sua origine è in Cina ma è ampiamente praticato in tutto l'Oriente e, in Europa, particolarmente in Turchia, Grecia e Francia, dove famosi erano gli spettacoli al Cabaret del Gatto Nero. Le/I partecipanti al corso avranno la possibilità di costruire un vero teatrino delle ombre, di scrivere uno story-board, realizzare le sagome dei personaggi e, nel contempo, imparare le tecniche di questa particolare tipologia di narrazione.

Obiettivi: Il corso fornirà a insegnanti ed educatori le tecniche di base per realizzare e gestire un teatrino delle ombre. Verranno utilizzati materiali naturali e di riciclo, nell'ottica della Pedagogia dell'Essenziale.

Tempistica e durata: 4 incontri di 2 ore ciascuno, date da definire nella primavera 2027 - Centro La Lucertola Via R. Conti 1 Ravenna

Gratuito

SPIAGGE E DUNE DI RAVENNA

Un patrimonio naturale tra tutela e sostenibilità ambientale

“La voce del mare della conchiglia ascolta il bambino e si meraviglia. “Pronto? Ti aspetto” il mare dice, “ho navi e isole per farti felice”. Vorrebbe rispondere il bimbo al mare: “Prepara i pesci, verrò a pescare...” Ma non è certo di parlar bene la lingua dei pesci e delle sirene.” “La voce del mare” (Gianni Rodari)

Breve descrizione: In un momento in cui nel territorio ravennate è in atto una profonda riqualificazione e una necessaria rinaturalizzazione delle spiagge e delle dune costiere, lavori che culmineranno con la realizzazione, nel 2026, del Parco Marittimo, diventa necessario rendere partecipi insegnanti, bambini e bambine dell'importanza che questi ambienti naturali ricoprono nel nostro territorio. Un viaggio alla scoperta dell'ecosistema duna che rivelerà sorprendenti caratteristiche di una flora e di una fauna estremamente resilienti e specializzate, al punto da essere paragonate agli ambienti più estremi. Un percorso scientifico e sensoriale che, in accordo con il Servizio Scuole dell'Infanzia, potrà prevedere anche una uscita didattica sulla battigia del litorale di Marina di Ravenna alla ricerca dei “regali” del mare: conchiglie, legni spiaggiati, ovature, alghe...

Contenuti e organizzazione: Le attività saranno supportate da scatole scientifiche di riconoscimento, indagini microscopiche, power point, esperimenti scientifici e letture di albi illustrati. Il corso fornirà ai partecipanti le necessarie conoscenze scientifiche per suscitare nei bambini e nelle bambine l'interesse e la curiosità verso ambienti così unici e preziosi del nostro territorio.



HOME



CAPITALE MARE



CIVICA



SCIENZA



ARTE



FORMAZIONE

Tempistica e durata: 4 incontri di 2 ore ciascuno, date da definire nella primavera 2027 - Centro La Lucertola Via R. Conti 1 Ravenna

Gratuito

Note: per iscrizioni inviare email a claudiatessadri@comune.ra.it specificando a quale corso ci si vuole iscrivere - tel 0544482372.

Soggetto proponente:

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

Referente / contatti per informazioni:

Centro "La Lucertola" - Beatrice Ballanti

Via R. Conti, 1 - Ravenna

Tel. 0544 465078

email: lucertolacomra@racine.ra.it

A TU PER TU CON IL GIOCO - LUDOBIOGRAFIA E GIOCO TRADIZIONALE 2026

Breve descrizione: Oggi, a differenza di qualche decennio fa, le uscite autonome e indipendenti di bambini e bambine nel proprio ambiente di vita sono diventate difficili, in conseguenza, anche il costruirsi dei gruppi eterogenei e spontanei dove poter condividere un vasto repertorio di giochi, sono divenute sempre più rare. Grazie alla collaborazione e incontro di più esperti, si vuole recuperare, conoscere e costruire tanto la condivisione della cultura ludica popolare che delle possibili condizioni pratiche per facilitare la condivisione e tramando anche tra le generazioni in erba.

Obiettivi: Far conoscere i giochi di una volta che i bambini possono fare in autonomia - Favorire le competenze per la vita - Sostenere l'autoregolazione dei bambini e delle bambine - Valorizzare il gioco e il giocare per la crescita - Accompagnare i bambini nel gestire i limiti - Ritrovare il piacere del gioco nel confronto con l'altro - Superare l'ansia da risultato, imparare a vincere (e a perdere)

Contenuti e organizzazione: Il percorso si sviluppa in due momenti: - due momenti laboratoriali che invitano a riscoprire in modo attivo e coinvolgente, il gioco tradizionale a partire dalle proprie esperienze e ricorrendo alla metodologia della ludo-biografia - un incontro online, per affrontare il tema del gioco tradizionale attraverso l'incontro di più voci (accademici e docenti di vari ordini di scuola), per conoscere punti di vista differenti e indagare sulle buone pratiche per promuovere e stimolare il tramando del gioco popolare

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie

Tempistica e durata: I due momenti laboratoriali: sabato 24 ottobre ore 14,30/18,30 - sabato 21 novembre 2026 ore 9/13 Sala Planetario-Viale Santi Baldini Ravenna Incontro on line data e orario in via di definizione

Risorse impiegate: Antonio Di Pietro: pedagogista ludico. Docente alla Scuola Studi Umanistici e Formazione UniFirenze e presidente centri CEMEA Martina Ferraro: Laureata Scienze della Comunicazione e Formazione e Cooperazione UniBo. Pedagogista ludica.

Gratuito

Note: Per iscrizioni inviare una mail a ciao@dirittoalgioco.it specificando l'adesione ad entrambe le proposte, solo ai 2 laboratori o solo all'incontro on line. La formazione è esperienziale e riflessiva, pertanto si prevede un numero di partecipanti non superiore a 25 persone L'evento sarà registrato per permettere lo sviluppo di un quadernino di buone pratiche, in collaborazione con conCittadini dell'Assemblea Legislativa della Regione Emilia Romagna

FORMAZIONE AL GIOCO Gioco tradizionale e inclusione 2027

Breve descrizione: Attraverso il progetto della Festa del diritto al gioco, da diversi anni si sono maturate varie modalità per portare il gioco tradizionale a conoscenza della scuola, cercando di evolvere forme di promozione del gioco, che poi diventino protagonismo dei minorenni in luoghi pubblici, per attivare possibili forme di tramando tra pari. Sappiamo che il gioco tradizionale è in declino, le mode ludiche sono dettate dal mercato, perché non ha competitori efficaci (come lo poteva essere l'attrazione del gioco libero in strada,

esercitato nei gruppi gioco spontanei, e/o la frammentarietà delle relazioni tra generazioni) e quando esso rivampa, spesso viene cristallizzato dagli adulti, che diventano arbitri di competizioni. E ciascuno di noi può dire tanto e di altro per dare tridimensionalità alla complessità del fenomeno, ed è dimostrato che, il gioco popolare, coinvolgendo, anche risponde ad esigenze del curriculum. La Formazione al gioco si compone di 2 laboratori in presenza ed un Convegno

Obiettivi: Far conoscere i giochi di una volta che i bambini possono fare in autonomia Favorire le competenze per la vita - Sostenere l'autoregolazione dei bambini e delle bambine - Trasformare il gioco a regole in base alle esigenze di inclusione per fare giocare tutti e tutte.

Contenuti e organizzazione: Il percorso si sviluppa in due momenti:

- due momenti di laboratorio con l'esperto, invitano a riscoprire in modo attivo e coinvolgente, il gioco tradizionale con espedienti didattici e metodologici anche permettono la reinterpretazione, l'intervento soggettivo, la creativa partecipazione dei giocatori alla costruzione delle regole.

- un incontro di confronto online, per affrontare il tema del gioco tradizionale e delle culture ludiche del mondo, attraverso l'incontro di più voci (accademici e docenti di vari ordini di scuola), per conoscere punti di vista differenti e indagare sulle buone

pratiche per promuovere e stimolare il tramando.

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: nidi, scuole dell'infanzia e scuole primarie

Tempistica e durata: 3 ore per ciascun laboratorio attivo e 2 ore di Convegno. Le date e i luoghi sono in via di definizione, ma si svolgeranno nell'aprile 2027.

Risorse impiegate: Formatori e docenti che hanno operato nell'ambito della promozione del gioco tradizionale a scuola e in contesti cittadini

Gratuito

Soggetto proponente:

Associazione Lucertola Ludens

Referente / contatti:

Renzo Laporta

email: associazione@lucertolaludens.it

Note: Per iscrizioni inviare una mail a ciao@dirittoalgioco.it specificando l'adesione ad entrambe le proposte, solo ai 2 laboratori o solo all'incontro on line.

La formazione è esperienziale e riflessiva, pertanto si prevede un numero di partecipanti non superiore a 25 persone

L'evento sarà registrato per permettere lo sviluppo di un quadernino di buone pratiche, in collaborazione con Cittadini dell'Assemblea Legislativa della Regione Emilia Romagna

ATLANTIDE

FRAME BY FRAME: L'AUDIOVISIVO COME STRUMENTO DIDATTICO

Breve descrizione: La proposta formativa, promossa nell'ambito del progetto Delta Visions finanziato dal Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, integra concetti di storia del cinema, linguaggio visivo e competenze digitali, con un approccio teorico-pratico finalizzato alla progettazione didattica e all'uso consapevole dell'audiovisivo in classe. Il percorso mira a consolidare competenze pedagogiche e metodologiche, fornendo strumenti immediatamente trasferibili nella didattica quotidiana, con materiali digitali di facile utilizzo e applicazioni gratuite e competenze operative sulla tecnica del timelapse per la documentazione di fenomeni naturali e processi educativi. Il corso è accreditato da IRSEF come formazione MIM ai sensi della Direttiva 170/2016 sulla piattaforma Sofia (ID 158998 Identificativo 104914). A ogni docente partecipante verrà rilasciato un attestato per le ore frequentate.

Obiettivi: Al termine del corso i partecipanti saranno in grado di: - Comprendere e analizzare il linguaggio audiovisivo e la sua rilevanza educativa - Utilizzare strumenti didattici concreti per lavorare con gli alunni su percezione visiva, fotografia e produzione digitale - Progettare attività didattiche che integrino l'audiovisivo in modo trasversale alle discipline curriculari - Promuovere una cultura della lettura critica delle immagini fin dai primi anni della scuola primaria

Contenuti e organizzazione: Il corso si articola in quattro moduli, di cui tre asincroni e uno in presenza. Il Modulo 1 esplora la costruzione di immagini efficaci per sequenze animate, l'inquadratura e la continuità attraverso una videolezione del regista Luca Magi, risorse video, un quiz obbligatorio e l'attività facoltativa di creazione di un flipbook. Il Modulo 2 approfondisce lo stop motion con una videolezione di Luca Magi, una scheda didattica, un quiz e l'attività facoltativa di realizzare un'animazione con oggetti o elementi naturali. Il Modulo 3 introduce la narrazione visiva digitale mediante videolezioni su storyboard, Canva e Genially, una scheda risorsa, un quiz e l'attività facoltativa di digital storytelling. Il Modulo 4 consiste in un laboratorio in presenza dedicato ai timelapse per documentare fenomeni in classe: affronta le differenze con lo stop motion, l'uso di app gratuite ed esempi scientifici, per poi concludersi con una sperimentazione guidata, la co-progettazione di un'attività didattica

Destinatari: Insegnanti

Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: 18/20 ore di fruizione asincrona

Gratuito

Soggetto proponente:

Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.

Referente / contatti:

Farnia Senni

via Levico, 4/A - Cervia (RA)

Tel. 0544 965806

email: farnia.senni@atlantide.net

ESC - SPORTELLLO GIOCATORI D'AZZARDO

“ORIZZONTI DIGITALI CONSAPEVOLI”.

Prevenzione e sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo e gaming on line

Percorso di co-responsabilità educativa per docenti e famiglie

Breve descrizione: In un'epoca in cui il confine tra vita reale e virtuale è sempre più sfumato, è fondamentale fornire a docenti e genitori gli strumenti critici per orientarsi nella complessità del mondo digitale. Il progetto mira a trasformare la tecnologia da potenziale fonte di isolamento a opportunità di crescita, prevenendo derive patologiche e comportamenti a rischio. Il presente progetto nasce dalla consapevolezza, in seguito alle numerose formazioni all'interno delle scuole, delle dinamiche relazionali degli studenti, sempre più influenzate da una dimensione digitale che precede e accompagna la crescita. La scuola, in concerto con la famiglia, ha il compito di promuovere una cittadinanza digitale attiva, prevenendo fenomeni di devianza che possono sfociare in isolamento sociale, violenza verbale o illeciti legali. Il percorso si focalizza sulla prevenzione primaria, fornendo agli adulti di riferimento le bussole emotive e normative per orientare i minori.

Obiettivi: Il progetto mira allo sviluppo delle seguenti competenze (in linea con il DigComp 2.2 e le Linee Guida per l'Educazione Civica): - Area Psicopedagogica: Riconoscere i meccanismi di reward (ricompensa) che generano dipendenza nei videogiochi; distinguere tra gioco fisiologico e patologico - Area Relazionale: Sviluppare strategie di comunicazione non violenta e monitorare il clima emotivo dei

ragazzi durante l'uso dei device - Area Giuridico-Etica: Comprendere le conseguenze legali del cyberbullismo, della condivisione non consensuale di materiale intimo (Revenge Porn) e la responsabilità civile dei genitori - Area Salute: Prevenire il gioco d'azzardo patologico camuffato da meccanismi di gaming (es. loot boxes). Nello specifico: - Comprendere le dinamiche psicologiche dei videogiochi e il limite tra intrattenimento e alienazione - Identificare precocemente segnali di aggressività o ritiro sociale legati all'uso dei media - Conoscere i rischi legali e relazionali della rete (Cyberbullismo, Revenge Porn) - Promuovere la cultura della "Web Reputation" e della responsabilità genitoriale digitale - Prevenire le nuove dipendenze, con focus specifico sul gioco d'azzardo online

Contenuti e organizzazione: Il ciclo si articola in due moduli intensivi online, programmati per un totale di n. 2 mercoledì per massimizzare la conciliazione vita-lavoro dei partecipanti. MODULO 1 | Gaming, Identità e Dinamiche Aggressive Relatori: Fabio Bianchetti (Esperto in dinamiche ludiche e pedagoga per ESC - Sportello Giocatori d'Azzardo e familiari di Ravenna) e n. 1 Educatrice/Formatrice presso SerDP di Ravenna) Dinamiche Psicologiche e Comportamentali Focus: Videogiochi, Alienazione e Aggressività - Analisi dei meccanismi di Engagement: Come i moderni videogame utilizzano il sistema della dopamina per creare permanenza prolungata - La metamorfosi dell'aggressività: Dalla "Rage Quit" (rabbia da gioco) al cyberbullismo verbale nelle chat di gioco (es. Discord, PlayStation Network) - Il corpo fuori gioco: Segnali di allarme del ritiro sociale e dell'alienazione dal gruppo dei pari - Mediazione Educativa: Come

negoziare il tempo-schermo e trasformare il gioco in un'esperienza condivisa. Nello specifico: - Il Videogioco come ecosistema: Evoluzione dei media interattivi e impatto sullo sviluppo cognitivo - L'alienazione sociale: Analisi del fenomeno del ritiro sociale e dell'iper-connessione come fuga dalla realtà - Aggressività e Gaming: Analisi dei comportamenti frustrativi durante il gioco competitivo; il passaggio dall'aggressività ludica a quella reale - Strumenti per l'adulto: Come stabilire regole condivise (contratti educativi) senza demonizzare lo strumento. MODULO 2 | Legalità, Reputazione e Rischi della Rete Focus: Cyberbullismo, Revenge Porn, Reputazione e Azzardo Responsabilità Civile e Penale: Cosa rischia il minore e cosa rischia il genitore (Culpa in educando e in vigilando) - I pericoli della sessualità digitale: Prevenzione del Revenge Porn e del Sexting; il concetto di consenso nel web - Web Reputation e Diritto all'Oblio: L'impatto della "memoria del web" sulla carriera scolastica e lavorativa futura - New Addictions (L'azzardo 2.0): Come le "Loot Boxes" e le scommesse nelle skin dei giochi stiano avvicinando i minori al gioco d'azzardo patologico - Il sistema di tutela territoriale: Presentazione dello sportello di ascolto e dei servizi di supporto per le famiglie in difficoltà - Focus Tematici: - Pericoli della rete: Cyberbullismo e l'ombra del Revenge Porn - Identità Digitale: Costruire e tutelare la propria Web Reputation - Responsabilità Giuridica: I rischi legali per i minori e la "culpa in vigilando" dei genitori - Azzardo Online: La sottile linea tra gaming e gambling (gioco d'azzardo) - Rete di Supporto: Presentazione dei servizi territoriali di supporto alle famiglie

Destinatari: Docenti di ogni ordine e grado - Genitori, caregiver e tutor legali degli alunni.

Ordine di scuola: Scuola Secondaria di primo grado

Tempistica e durata: Il ciclo si articola in due moduli intensivi online, programmati per un totale di n. 2 mercoledì (4 ore totali)

Risorse impiegate: Si adotterà una metodologia laboratoriale a distanza, che prevede: - 1. Input teorici: Presentazione di dati scientifici e riferimenti normativi aggiornati - 2. Case Analysis: Discussione di casi reali (opportunamente anonimizzati) per facilitare l'immedesimazione - 3. Interazione sincrona: Utilizzo di mentimeter o padlet per raccogliere domande anonime durante la sessione, garantendo la privacy dei genitori su temi sensibili - 4. Materiali: Invio di una "Sitografia ragionata" e di un piccolo vademecum operativo post-incontro - 5. Simulazioni digitali: Visualizzazione di ciò che i ragazzi vedono realmente online - 5. Metodologia e Strumenti - Modalità: Webinar interattivo su piattaforma dedicata (es. Meet/Zoom) - Strumenti: Slides, analisi di casi studio reali, visione di brevi clip video e sessione finale di Q&A (Domande e Risposte) per interagire con i relatori

Gratuito

Soggetto proponente:

ESC-Sportello Giocatori d'azzardo e familiari

SerDP di Ausl Ravenna, Cervia e Russi
Comune di Ravenna Cervia e Russi
Cooperativa Sociale Villaggio Globale

Referente / contatti:

Eleonora Faccani

via Venezia, 26

Cell. 342 745 4232

email: sportelloesc@comune.ra.it

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
<https://comune.ravenna.it/amministrazione/documenti-e-dati/documento-tecnico-di-supporto/paft-piano-arricchimento-formativo-del-territorio/>



Consulta PAFT digitale





Consulta PAFT digitale

Ravenna Capitale del Mare

educazione civica, cittadinanza globale e digitale, diritti, legalità

scienza, tecnica, ambiente, sport, salute e benessere

arti e lettura

proposte formative