

CITTA' DI
VENEZIA



**CITTA' DI VENEZIA
ASSESSORATO POLITICHE EDUCATIVE
SETTORE SERVIZI EDUCATIVI**

LA CITTA' DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

SERVIZIO DI PROGETTAZIONE EDUCATIVA Progettazione Didattica e Psicopedagogica

proposte per la scuola primaria
anno scolastico 2017- 2018

Assessore Politiche Educative: avv. Paolo Romor
Dirigente Servizi Educativi: ing. Silvia Grandese
Responsabile Servizio di Progettazione Educativa: dott.ssa Daniela Galvani

AVVERTENZE GENERALI PER L'ADESIONE AGLI ITINERARI EDUCATIVI

- Condizione obbligatoria per l'uscita è che la **classe sia assicurata**
- Condizione per ottenere l'attività per la classe è **la frequenza agli incontri propedeutici da parte degli insegnanti**
- In caso di rinuncia a un itinerario o a una visita occorre **avvisare con almeno 5 gg. di anticipo**
- L'attestato di frequenza ai corsi verrà rilasciato su richiesta del docente
- Tutte le informazioni sono reperibili sul sito URL www.comune.venezia.it/itinerarieducativi

Informazioni per la compilazione della scheda :

- La scheda di adesione può essere compilata solo online ed è reperibile al link www.comune.venezia.it/itinerarieducativi
- Le schede dovranno essere compilate in ogni loro parte.
- **L'itinerario si assegna alla classe** - non all'insegnante, sarebbe auspicabile la collaborazione tra i docenti, per la scelta degli itinerari.
- Gli insegnanti di sostegno o di attività integrative sono pregati di concordare le richieste con gli altri colleghi; nel caso pervenissero più schede di adesione della stessa classe da insegnanti diversi, le richieste verranno accorpate d'ufficio
- Gli insegnanti sono invitati ad esprimere un ordine di preferenza, qualora non ci fosse verrà messo d'ufficio. Gli itinerari vengono assegnati compatibilmente alla disponibilità.
- Per i progetti che prevedono ticket possono essere effettuate più adesioni

Invio della scheda di adesione:

- La scheda di adesione quest'anno può essere inviata solo ed esclusivamente online attraverso il link www.comune.venezia.it/itinerarieducativi
- le richieste possono **essere inviate online dal giorno 10 novembre fino al giorno giovedì 30 novembre 2017**
- Si consiglia ai docenti di stampare copia della scheda compilata

ITINERARI EDUCATIVI ANNO SCOLASTICO 2017-18

Area Linguaggi – Multimediale **p.05**

A scuola di sonorizzazione	p.06
Siamo Opere d'Arte	p.08
Spettacoli di luce - Sez. 1	p.10
Spettacoli di luce – Sez. 2: Animagia	p.13

Area Scientifico-Naturalistica **p.15**

Riciclina entra in classe	p.16
Ridurre, Riusare e Recuperare si può fare	p.18
Risparmiare acqua si può!	p.20
Inquinamento atmosferico e qualità dell'aria	p.21
Bosco di Mestre: un albero per ogni classe	p.22
Visita all'Ecocentro	p.24
Visita Impianto selezioni materiali e raccolta differenziata	p.26
Visita impianto di potabilizzazione	p.28
Porte aperte al centro Maree	p.30
A Tavola con i nostri figli	p.32

Area Geografia, Storico – Artistica e Studi Sociali **p.33**

La Laguna di Venezia	p.34
Ti racconto Venezia	p.36
Storia di amicizia e coraggio: La Shoah con la voce.....	p.38
La Venezia prima di Venezia	p.40
Il Lazzaretto Nuovo	p.41
Lion Blog: Venezia come piace a noi	p.43
Consulta dei bambini e delle bambine dei ragazzi e delle ragazze	p.45
I bambini incontrano l'India	p.47
Arti e mestieri a Venezia: La Gondola	p.49
Che cos'è il Comune	p.51

Area Promozione del benessere a scuola **p.53**

Sport in Cartella	p.54
Coding: Un gioco molto serio ma divertente	p.56
Crescere a scuola: Laboratorio sulle Emozioni	p.58
Crescere a scuola: Laboratorio sulla collaborazione	p.59
A scuola in famiglia	p.61
Filoso-Fare ad arte	p.63
La mia identità virtuale	p.65
Counseling scolastico	p.67
Progetto Dispersione Scolastica	p.69

Primi passi in un'Europa senza frontiere	p.70
Alice supera le barriere	p.72
La Protezione Civile: lezione teorica	p.74
La Protezione Civile: lezione pratica	p.75
Visita alla Caserma dei Vigili del Fuoco	p.76

PROGETTI A TICKET

p.77

Valli da pesca, ambiente naturale Valle Averte Oasi WWF	p.78
Come è fatta una pianta	p.80
Suolo questo sconosciuto	p.82
Il Laboratorio di scienze Geologiche	p.84
Acqua: Laboratori in classe	p.86
Rifiuti e sostenibilità: Laboratori in classe	p.88
Visita al Planetario di Marghera	p.90
Dall'Albero al quaderno	p.91
L'energia con i materiali poveri	p.92
I litorali sabbiosi altoadriatici	p.94
Astronomia al planetario di Venezia	p.96
Gli abitanti del prato	p.97
Una "barena" in vasca	p.99
Il ciclo dell'acqua e il parco naturale del fiume Sile	p.101
Il fiume in città	p.103
La foresta in città	p.105
Oceani di plastica	p.107
I colori dell'acqua	p.108
Alla scoperta dell'isola di S.Erasmo	p.109
Museo Archeologico Nazionale di Altino	p.111
In bici per l'ambiente	p.113

AREA LINGUAGGI - MULTIMEDIALE

A SCUOLA DI SONORIZZAZIONE

Area disciplinare di riferimento

Area Linguaggi

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

Scuole Primarie

Finalità

Le finalità del laboratorio sono le seguenti:

- comprensione di semplici sequenze musicali
- realizzazione di sequenze ritmiche basilari anche in un contesto corale
- comprensione della potenzialità sonora di oggetti e strumenti musicali
- sviluppo della capacità di ascolto
- lavoro di gruppo, cooperazione e apprendimento attraverso il 'fare'

Obiettivi

Raggiungere, attraverso il gioco, il movimento e l'ascolto, le competenze base di ritmica, sonorizzazione, coordinazione e interazione con il tessuto musicale proposto.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

n. 1 incontro di presentazione.

per i bambini

n. 3 interventi di laboratorio in classe sulla sonorizzazione di un breve filmato di animazione utilizzando la voce, il corpo e oggetti di uso comune.

per i genitori

Durante gli incontri verranno effettuate delle riprese video che verranno montate in un breve video esplicativo da donare ai genitori dei bambini.

In accordo con i docenti si potrà organizzare una festina durante la quale verrà proiettato il video per le famiglie.

Metodologia

Tecniche di coordinazione base per la body percussion; giochi musicali tratti dal metodo di Carl Orff che dà importanza al ritmo, al movimento e all'uso di strumenti; aspetto ludico tratto da *"I suoni in tasca"* di P. Buzzoni, G. Degli Esposti, R. Deriu, G. Guardabasso, Nicola Milano Editore.

Verifica

Verrà redatta una relazione finale nella quale si evidenzieranno gli obiettivi raggiunti, le criticità incontrate durante il percorso e la risposta dei partecipanti.

Materiali

Supporti audio video, strumenti musicali di vario genere, oggetti di uso comune, fogli, pennarelli, stoffe.

Periodo

anno scolastico 2017-2018

Durata

un incontro settimanale di 90 minuti ciascuno di cui 30 dedicati all'allestimento dello spazio.

Per informazioni

Responsabile UOC Paola Mantovani tel. 041 2749269

Referente del progetto: Elisabetta Bigolaro tel. 041 2749266

elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

SIAMO OPERE D'ARTE

Area disciplinare di riferimento

Area linguaggi

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

Scuole Primarie

Finalità

Il progetto si propone di avvicinare gli alunni all'arte contemporanea cambiando il punto di vista con cui normalmente ci si approccia agli artisti e alle loro opere.

Obiettivi

Attraverso il laboratorio ci piacerebbe far conoscere le opere artistiche ai bambini utilizzando una modalità più interattiva, l'idea è quella di far entrare i bambini all'interno delle opere stesse.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

1 incontro di presentazione delle attività e organizzazione degli appuntamenti per il laboratorio.

per i bambini

3 incontri in classe:

Primo incontro: presentazione dell'opera d'arte con alcuni concetti di base dell'artista e delle tecniche utilizzate;

Secondo incontro: riproduzione dell'opera, attraverso l'utilizzo di materiali riciclati, cercando di stimolare il più possibile la fantasia dei bambini;

Terzo incontro: con il corpo i bambini avranno modo di interpretare l'arte e diventare loro stessi delle opere.

Metodologia

Tecniche di Storyboard

Lecture animate

Tecniche teatrali (teatro sociale, teatro immagine)

Verifica

Incontro di verifica con gli insegnanti per capire insieme a loro quanto è stato appreso e si è sedimentato nei bambini, confronto sulle possibili tecniche da migliorare e su quello che invece ha funzionato con i bambini, qualora necessario ci rendiamo disponibili ad effettuare uno o più incontri intermedi di valutazione con le insegnanti.

Materiali

L'associazione Il Castello provvederà a procurare i materiali.

Periodo

Novembre 2017 – gennaio 2018

Durata

90 minuti a intervento

Riferimenti

Il progetto, è a cura dell'associazione Il Castello ed è organizzato dagli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa.

Per informazioni

Responsabile UOC Paola Mantovani tel. 041 2749269

Referente del progetto: Maria Grazia Livio tel.041 2749268

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

SPETTACOLI DI LUCE Sez. 1
dal teatro d'ombre alla nascita del cinema
Percorsi interattivi tra scienza, arte, tecnologia
e i linguaggi della comunicazione audiovisiva

Area disciplinare di riferimento

Area Linguaggi – Multimediale

Competenze chiave

Competenze scientifiche, tecnologiche e audiovisive

Destinatari

Scuole Primarie

Finalità

Far conoscere il percorso di evoluzione storica dell'immagine "meccanica" attraverso i mezzi e i linguaggi audiovisivi più significativi, dalle origini alla nascita del cinema; comprendere l'interdisciplinarietà della conoscenza, tra scienza, arte, tecnologia e linguaggi.

Obiettivi

Fornire abilità linguistiche e tecniche relative ai vari linguaggi: teatro d'ombre, fotografia, lanterna magica, cinema d'animazione; favorire la realizzazione di itinerari didattici nelle classi con l'uso creativo dei linguaggi audiovisivi.

Descrizione della proposta

Mostra e percorso interattivo che ripercorre le esperienze più significative degli antenati del cinema, dalle prime proiezioni luminose fino a giungere alla nascita del cinematografo Lumière e del cinema d'animazione. Il conduttore in veste di narratore e animatore, porta gli alunni nella magica storia delle immagini di luce, trasformandosi, di volta in volta, nei diversi personaggi che ne hanno costituito lo sviluppo: scienziati, artisti, fotografi, lanternisti, animatori. L'uomo d'ombre, che racconta, con la luce e il buio, storie di un mondo reale o immaginario. Lo scienziato del Rinascimento che "imprigiona" la luce nella camera oscura. Il pittore vedutista del '700 che fissa su tela il disegno di luce della camera ottica. Il lanternista che presenta i suoi spettacoli in ogni luogo ad un pubblico ingenuo e a volte impaurito. Il fotografo dell'800 che segna l'inizio della riproduzione meccanica delle immagini. Lo scienziato "animatore di immagini", che crea l'illusione del movimento e che, infine, accompagnerà alunni e insegnanti alla nascita del cinema. È un viaggio attraverso spettacoli di luce e suono, dalle camere oscure alle lanterne magiche, dal teatro d'ombre ai giocattoli ottici e al cartone animato, dal dagherrotipo al film.

Con questa esperienza, unica nel suo genere, studenti di ogni età possono riprovare l'emozione dei pionieri che inventarono e sperimentarono i mezzi e i linguaggi delle prime forme di spettacolo audiovisivo.

I materiali in esposizione comprendono rare e preziose macchine e strumenti originali d'epoca, al fine di far rivivere concretamente, con dimostrazioni e spettacoli, l'atmosfera e il fascino della preistoria del cinema.

L'itinerario didattico è adattato alle diverse fasce d'età, dai bambini della scuola d'infanzia agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado. La mostra, in orario extra-scolastico è aperta anche alle famiglie e al pubblico.

Spettacoli di Luce è un percorso organico costituito dalla "Mostra interattiva" e da "Animagia, *dal vedere al fare cinema d'animazione*", illustrata nella pagina successiva che consiste in un approfondimento didattico e operativo dei contenuti del progetto.

Descrizione della proposta

1) Origine delle immagini luminose e l'immagine statica

a) Il teatro delle ombre: luce e buio, noi e l'ombra, spazio e scena, dai giochi d'ombra al teatro d'ombre, corpi e sagome, lo spettacolo audiovisivo, ombre in musica: "c'era una volta il mondo".

b) Camera oscura e fotografia creativa: la luce e i meccanismi della visione, la "cattura" delle immagini, la camera oscura di Giovanbattista della Porta; la camera ottica del "Canaletto" e i vedutisti del '700; disegnare con la luce, negativo e positivo, la scatola a foro stenopeico; la nascita della fotografia e J.L.Daguerre, storie di dagherrotipi e storie di famiglia.

2) L'immagine cinetica: dalla lanterna magica alla nascita del cinema

a) Lanterna magica e immagini luminose: materiali, forme e colori in trasparenza, le vedute ottiche e il "mondo novo"; proiezioni di luce, dalla singola immagine alla sequenza, immagine e musica, il racconto audiovisivo attraverso lo spettacolo di lanterna magica;

b) Giochi ottici e cinema d'animazione: movimento reale e artificiale, illusioni ottiche e persistenza retinica, le macchine del pre-cinema dal taumatropio al flip-book, dai disegni animati ai corpi animati, la magia del cinema d'animazione, decoupage, plastilina e disegno in fase e ...altro ancora.

c) Nascita del Cinematografo Lumière: dai primi esperimenti del cinema delle origini agli effetti speciali di George Méliès e all'animazione di "Gertie" di Winsor Mckay. "Tim e Tom", corto di animazione digitale, un omaggio alla grandezza dei pionieri della storia del cinema.

Metodologia

La metodologia è di tipo "animativo", allo scopo di favorire una partecipazione attiva da parte di tutti con un'acquisizione di conoscenze basate su un apprendimento cognitivo e affettivo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

- a) Schede di sintesi itinerario audiovisivo per schemi concettuali e aree tematiche;
- b) Fascicolo a schede della Mostra "Macchine di luce".

Periodo

Dicembre 2017 - Febbraio 2018

Riferimenti

Il progetto, con i materiali originali d'epoca, è a cura di Gianni Trotter (Associazione Culturale "Spettacoli di Luce") ed è organizzato dagli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa.

Per informazioni

Responsabile UOC: Sig.ra Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Sig.ra Sonia Truccolo - tel. 041 2749276

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

SPETTACOLI DI LUCE Sez. 2: ANIMAGIA **dal vedere al fare, cinema d'animazione**

Area disciplinare di riferimento

Area linguaggi - multimediale

Competenze chiave

Competenze di lettura e scrittura dei linguaggi audiovisivi e multimediali

Destinatari

Scuole Primarie

Finalità

Far conoscere ai bambini e insegnanti l'audiovisivo d'autore e offrire prodotti culturali ed estetici di qualità. Favorire l'acquisizione di competenze nella lettura e scrittura audiovisiva.

Obiettivi

Fornire abilità linguistiche di lettura e scrittura audiovisiva sperimentando con gli alunni le varie tecniche del cinema d'animazione. Favorire la realizzazione di laboratori didattici di cinema d'animazione nelle scuole.

Descrizione della proposta

Proiezione con lettura guidata di corti d'animazione e video d'eccellenza realizzati da piccoli e grandi autori dalle origini alle ultime sperimentazioni. Da una parte la conoscenza di autori internazionali di grande qualità artistica, per lo più sconosciuti al grande pubblico; dall'altra la valorizzazione di alcune produzioni scolastiche di qualità del nostro territorio.

Realizzazione di brevi animazioni con l'uso di software informatico gratuito (messo a disposizione delle classi) con la dimostrazione e sperimentazione delle varie tecniche e materiali nel fare cinema d'animazione. Verranno utilizzate semplici tecnologie analogiche e digitali, presenti in ogni scuola.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Schede di presentazione dei corti d'animazione

Libretto-catalogo "Schermi d'animazione"

Libretto "Il cinema d'animazione a scuola" di G.Trotter con VideoCD allegato

Software informatico gratuito

Periodo

Dicembre 2017 - Febbraio 2018

Qualora vi siano più classi partecipanti dello stesso plesso o istituto comprensivo, si potrà valutare lo svolgimento dell'attività nelle stesse sedi richiedenti.

Durata

2 ore circa

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione Culturale "Spettacoli di Luce".

Per informazioni

Responsabile UOC: Sig.ra Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Sig.ra Sonia Truccolo - tel. 041 2749276

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

AREA SCIENTIFICO- NATURALISTICA

RICICLINA ENTRA IN CLASSE

Area disciplinare di riferimento

Educazione civica

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari

Scuole primarie classi 1[^] e 2[^]

Finalità

Sensibilizzare i bambini sul concetto di riuso dei materiali, e quindi dell'importanza del riciclo.

Obiettivi

1. Aiutare i bambini a valorizzare ogni oggetto, capendo che prima di buttarlo si può pensare se è possibile riutilizzarlo (favorendo la familiarità con concetti quali il riuso, il baratto, il regalo contrari al concetto di spreco), favorendo una visione del rifiuto come risorsa.
2. Permettere di immergersi, tramite una storia inventata da bambini della loro età, nelle vicende di oggetti che possono avere una seconda vita.
3. Favorire abitudini corrette e volte al formare futuri cittadini che sappiano vivere in una modalità sostenibile con l'ambiente.

Descrizione della proposta

1 incontro di presentazione agli insegnanti.

1 incontro in classe, della durata di 1 ora e mezza circa:

- lettura della favola "La storia di una bottiglia di plastica e di una bottiglia di vetro";
- breve conversazione per cogliere impressioni;
- costruiamo un giocattolo con materiale di riciclo (la bottiglia di plastica viene tagliata, la parte alta con l'imboccatura verrà utilizzata per costruire un giocattolo assieme ai bambini);
- Riciclina consiglia una attività successiva in autonomia: la parte della bottiglia che ne costituisce la base, che non viene utilizzata, può essere utilizzata utilizzando carta velina e colla per fare un bel vaso colorato che poi i bambini potranno portare a casa.

Metodologia

La metodologia, coerente con l'età, è di tipo ludico giocosa. L'attività viene presentata e condotta da Riciclina l'amica dei bambini e dell'ambiente (l'operatrice arriva a scuola "travestita" con materiale in plastica, e si presenta come Riciclina....)

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

I bambini dovranno portare da casa bottiglie in plastica e carta stagnola.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa.

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: dr. Alessandra Rossi – tel. 041 2749536

alessandra.rossi@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

RIDURRE, RIUSARE, RECUPERARE SI PUO' FARE

Area disciplinare di riferimento

Scienze e tecnologia

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie, classi 3[^]-4[^]-5[^]

Classi n.15 (minimo tre classi per scuola)

Finalità

Promuovere una cultura ecologica nei giovani. Sensibilizzare i bambini sul concetto di riuso dei materiali, e quindi dell'importanza del riciclo.

Obiettivi

1. Far apprendere che le scelte, le azioni individuali e collettive comportano conseguenze non solo nel presente, ma soprattutto sul futuro.
2. Far capire, che fare la raccolta differenziata è un impegno utile per l'uomo e per l'ambiente.
3. Favorire che l'acquisizione di comportamenti corretti nella raccolta differenziata avviene attraverso la conoscenza di cosa e come conferire.
4. Far capire che gli acquisti consapevoli contribuiscono a diminuire i rifiuti.

Descrizione della proposta

Presentazione di un power point che affronterà il tema della gestione dei rifiuti attraverso i seguenti temi:

- concetto di rifiuto e sua tipologia, raccolta differenziata;
- recupero, riutilizzo, riciclaggio del rifiuto;
- impianti di smaltimento;
- discarica controllata e discarica abusiva;
- tempi di deperimento di alcuni rifiuti;
- regolamenti;
- modalità di gestione rifiuti nel Comune di Venezia da parte di VERITAS Spa;
- smaltimento di rifiuti pericolosi e/o tossici quali farmaci, batterie, metalli, lampadine ecc.

Metodologia

proiezioni e conversazione guidata circa le abitudini degli alunni.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

materiale informativo

Durata

1 ora

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa.

Per informazioni:

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Caterina Dezuanni

caterina.dezuanni@comune.venezia.it

RISPARMIARE ACQUA, SI PUO'!

Area disciplinare di riferimento

Educazione scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Classi n. 15 (minimo tre classi per istituto)

Finalità

Sensibilizzare le nuove generazioni sull'importanza fondamentale per la vita del bene acqua sottolineandone l'importanza di utilizzarla in modo consapevole e sostenibile, evitandone quindi lo spreco e l'inquinamento.

Obiettivi

1. Far capire agli studenti che l'acqua non è un bene inesauribile.
2. Far comprendere la disparità, sia a livello locale che globale, della distribuzione dell'acqua dolce.
3. Favorire una riflessione sulle buone pratiche sull'uso dell'acqua.
6. Far conoscere gli impianti di depurazione e potabilizzazione dell'acqua esistenti nel territorio comunale.

Descrizione della proposta

Un incontro in classe, della durata di un'ora, diretto a favorire una riflessione sui propri comportamenti legati al riciclo. Presentazione di un power point con approfondimenti sui temi presentati negli obiettivi.

Metodologia

Proiezioni di materiale multimediale e conversazione sulle abitudini degli studenti.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

materiale informativo.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa.

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Caterina Dezuanni

caterina.dezuanni@comune.venezia.it

INQUINAMENTO ATMOSFERICO E QUALITA' DELL'ARIA

Area disciplinare di riferimento

Educazione scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Numero classi: 15 (minimo 3 per istituto)

Finalità

Sensibilizzare gli studenti sul tema Inquinamento atmosferico e qualità dell'aria.

Obiettivi

Affrontare con gli studenti i seguenti temi:

1. inquinamento atmosferico e qualità dell'aria;
2. mobilità sostenibile;
3. inquinamento atmosferico e effetti sulla salute e sull'ambiente;
4. comportamenti sostenibili;
5. come si misura l'inquinamento atmosferico e il ruolo di ARPAV.

Attività

Presentazione di materiale multimediale in formato power point per facilitare l'attenzione sugli argomenti proposti.

Sollecitare una riflessione sui comportamenti degli studenti per favorire la consapevolezza su come adottare quelli più sostenibili.

Metodologia

La metodologia è di tipo teorico-pratica.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

materiale informativo.

Durata

1 ora

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura Servizio Progettazione Educativa .

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Caterina Dezuanni

caterina.dezuanni@comune.venezia.it

IL BOSCO DI MESTRE "Un albero per ogni classe "

In collaborazione con l'Associazione per il Bosco di Mestre" e
"Istituzione Bosco e Grandi Parchi"

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico -alimentare

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi prime della scuola primaria

Numero classi (tutte quelle che lo richiedono) circa 30

Finalità

Avvicinare i bambini all'amore per l'ambiente tramite una esperienza personale.

Obiettivi

- costruire un legame tra i bambini ed il territorio, la comunità, il futuro bosco di Mestre;
- stimolare il loro sentimento di appartenenza;
- sviluppare analogie e relazioni tra le loro radici socio – culturali e le radici degli alberi in modo da suggerire un comune percorso di crescita;
- sostenere e nutrire una relazione vera ed immaginaria tra il bambino ed il suo albero.

Descrizione della proposta

In seguito ad un accordo intercorso tra il Comune di Venezia e l'Associazione per il Bosco di Mestre viene proposta ormai da anni l'iniziativa "Un albero per ogni classe "che coinvolgerà i bambini iscritti alla classe PRIMA della scuola primaria nell'anno scolastico 2017 – 2018.

Il Comune provvederà a mettere a dimora nelle aree di proprietà della Fondazione Querini Stampalia – site in località Favaro Veneto / Forte Cosenz – un numero di alberi pari alle classi prime della scuola primaria che aderiscono al progetto.

Entro la fine dello stesso mese le classi che avranno aderito all'iniziativa verranno invitate alla cerimonia di inaugurazione della nuova superficie boscata.

Un giovane albero verrà dedicato ai bambini di ogni classe.

L'Associazione provvederà altresì ad organizzare eventi di intrattenimento e distribuzione di gadgets.

I costi saranno a carico dell'Associazione.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Durata dell'evento

4 ore circa

Trasporti

Il trasporto sarà effettuato con mezzi ACTV. La prenotazione sarà organizzata dall'Ufficio Itinerari Educativi.

TRATTASI DI COMUNI AUTOBUS URBANI CON POSTI A SEDERE E IN PIEDI

Periodo

Maggio 2018

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani – 041 2749269

Referente del progetto: La Commare Margherita 041-2749267

margheritalacommare@comune.venezia.it

itinerarieducativi@comune.venezia.it

VISITA ALL'ECOCENTRO VERITAS

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico-alimentare

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 3[^]4[^]5[^] delle scuole primarie

Numero massimo di partecipanti: 30 per gruppo

Finalità

Promuovere comportamenti rispettosi dell'ambiente.

Obiettivo

Far conoscere il luogo, custodito da Veritas dove il cittadino deve portare tutti i rifiuti domestici recuperabili, o che possono costituire un pericolo per l'ambiente e promuovere così comportamenti virtuosi.

Descrizione della proposta

Per la classe

Visita all'impianto: partecipanti potranno osservare i vari settori in cui vengono raccolti, con modalità diverse, le frazioni come carta e cartone, vetro, metalli, verde, imballaggi di plastica, elettrodomestici, piccole apparecchiature elettriche, olio, batterie, pile, toner, ecc.. Per ogni frazione verrà illustrata la motivazione della raccolta separata e la modalità di recupero o di trattamento.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Periodo

marzo/maggio 2018

Durata

La visita dura circa 60 minuti.

Orario: tutti i martedì dalle 9.00 alle 10.00 - prenotazione obbligatoria con almeno 15 giorni di anticipo.

Sede delle attività: VIA PORTO DI CAVERGNAGO N.99 MESTRE.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

Periodo

Novembre 2017; gennaio/maggio 2018

LE PRENOTAZIONI ALL'IMPIANTO VERRANNO EFFETTUATE DALL'INSEGNANTE presso l'UFFICIO VERITAS:

Marilena Danieli tel. 041-7291207 m.danieli@gruppoveritas.it

Carlo Scibilia tel. 041-7291753 c.scibilia@gruppoveritas.it

VISITA ALL'IMPIANTO DI SELEZIONE DEI MATERIALI DA RACCOLTA DIFFERENZIATA (ECO-RICICLI Veritas)

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico-alimentare

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 4[^]5[^] delle scuole primarie

Numero massimo di partecipanti: 30 per gruppo

Finalità

Sensibilizzare all'importanza della raccolta differenziata.

Obiettivo

Dare valore alla collaborazione dei cittadini che separano i rifiuti facendo conoscere la struttura, "a chilometri 0", in cui vetro-plastica-lattine e carta-cartone, recuperati con la raccolta differenziata, vengono selezionati prima di essere inviati al riciclo nelle ditte specializzate per diventare nuove risorse.

Descrizione della proposta

Per la classe

I partecipanti potranno assistere, all'interno dell'area impiantistica alle fasi di pesatura, controllo, trasporto e selezione di vetro-plastica-lattine e selezione di carta e imballaggi presenti nel multimateriale.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Periodo

Gennaio/Maggio 2018

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Orario

Tutti i sabati dalle 9.00 alle 12.00 - prenotazione obbligatoria con almeno 15 giorni di anticipo.

Sede delle attività

VIA DELLA GEOLOGIA "EX AREA 43 ETTARI"-FUSINA (VE)

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

LE PRENOTAZIONI ALL'IMPIANTO VERRANNO EFFETTUATE DALL'INSEGNANTE
C/O UFFICIO VERITAS:

Marilena Danieli tel. 041-7291207 m.danieli@gruppovertas.it

Carlo Scibilia tel. 041-7291753 c.scibilia@gruppovertas.it

VISITA ALL'IMPIANTO DI POTABILIZZAZIONE VERITAS

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico-alimentare

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 4[^] 5[^] delle scuole primarie

Numero massimo di partecipanti: 30 per gruppo

Finalità

Sensibilizzare i bambini sull'uso e la qualità della risorsa acqua.

Obiettivo

Far conoscere uno dei fondamentali centri di approvvigionamento idrico della Regione Veneto: l'impianto di Ca' Solaro alimentato con acqua del fiume Sile.

Descrizione della proposta

Per la classe

Visita all'impianto di potabilizzazione in cui i partecipanti potranno osservare le varie fasi del processo di potabilizzazione: alimentazione dell'impianto, sollevamento dell'acqua, decantazione, filtrazione a gravità su filtri a sabbia, clorazione e sollevamento finale dell'acqua potabile che verrà immessa in rete per l'utilizzo da parte dell'utenza. Si potrà inoltre visitare la sala di controllo che verifica in continuo la qualità dell'acqua.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Periodo

marzo/maggio 2018

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Orario

Tutti i martedì, mercoledì, giovedì dalle 9.00 alle 12.00 - prenotazione obbligatoria con almeno 15 giorni di anticipo.

Sede delle attività: VIA CA' SOLARO 6 – FAVARO VENETO (VE)

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

LE PRENOTAZIONI ALL'IMPIANTO VERRANNO EFFETTUATE DALL'INSEGNANTE
C/O UFFICIO VERITAS:

Marilena Danieli tel. 041-7291207 m.danieli@gruppovertas.it

Carlo Scibilia tel. 041-7291753 c.scibilia@gruppovertas.it

PORTE APERTE AL CENTRO MAREE

Area disciplinare di riferimento

Area scientifica-tecnologica -alimentare

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 4[^] 5[^] delle scuole primarie

Numero massimo persone per visita: 30

Finalità

Fornire ai bambini le conoscenze e gli stimoli necessari per vivere il fenomeno marea con curiosità e non solo in modo passivo. Gli addetti di ICPSM (Istituzione Centro Previsioni e Segnalazioni Maree del Comune di Venezia, presenteranno degli elementi basilari per la conoscenza del fenomeno "marea" a Venezia aiutandosi con piccoli esperimenti e dimostrazioni pratiche.

Obiettivi

- Conoscere l'ambiente: Mare Adriatico, Laguna di Venezia, bocche di Porto.
- Cos'è la marea: andamento giornaliero della marea, come si misura, strumenti, la marea a Venezia , allagamento del suolo cittadino.
- Come nasce il fenomeno della marea: marea astronomica, grafici di marea.
- Pillole di meteorologia: cos'è il vento e come nasce (esperimento), come si misura, principali venti del mediterraneo, peso dell'aria e pressione atmosferica (esperimento).
- Fenomeno dell'alta marea: cause che determinano l'alta marea, la componente meteorologica.
- Venezia e l'acqua alta: problemi causati dal fenomeno dell'alta marea .
- Compiti dell'ICPSM: attività di previsione-attività di informazione e di allarme.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

N.1 incontro di presentazione

La partecipazione a questo incontro è essenziale per la buona riuscita dell'attività con le classi

per gli studenti

Visita al Centro Previsioni Segnalazioni Maree a Venezia -S. Marco 4090, Palazzo Cavalli vicino al Municipio.

L'incontro si potrà fare di mattina.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Durata dell'evento

2 ore circa

Trasporti

Organizzazione del viaggio per raggiungere la sede dell' ICPSM è a carico dell'insegnante con i mezzi ACTV i riferimenti sono: il pontile Rialto-Riva del Carbon per la linea 1 / Rialto-Banca d'Italia per la linea 2.

Periodo

gennaio-giugno 2018

Materiale

Sarà disponibile nel sito dell'ICPSM: www.comune.venezia.it/maree

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani.- tel. 041-2749569

Referente di progetto: Margherita La Commare - tel. 041-2749267

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

A TAVOLA CON I NOSTRI FIGLI

La dietista incontra i genitori

Obiettivo

Informare e consigliare i genitori sull'alimentazione dei propri figli.

La proposta di attività di educazione alimentare per bambini della scuola primaria deve prevedere necessariamente il coinvolgimento dei genitori attraverso percorsi e incontri, appositamente progettati con esperti dietologi.

Descrizione della proposta

Incontri a scuola con la dietista e i genitori su:

La dieta

Il pranzo a scuola

Colazione e cena in famiglia

Merenda: quando e cosa mangiare

Lettura di etichette, scelta di prodotti alimentari

Metodologia

ogni incontro prevede

parte teorica: la dieta del bambino informazioni e consigli

parte pratica: lettura delle etichette dei prodotti alimentari dedicati ai bambini dai 6 ai 10 anni

Materiale

Opuscolo informativo:

"A tavola con i nostri figli" ed Comune di Venezia

Suggerimenti e consigli utili per una sana e divertente alimentazione dei bambini.

Durata

2 ore circa

Periodo gennaio- maggio 2018

Organizzazione degli incontri

Inviare adesione scritta all'ufficio Itinerari Educativi

Viale San Marco 154 - Mestre

Telefono: 041 2749263-27492767 - 2749273

Chi può prenotare

Dirigenti Scolastici

Insegnanti

Rappresentanti dei genitori

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con soggetti esterni per la conduzione degli incontri

AREA GEOGRAFIA, STORICO – ARTISTICA E STUDI SOCIALI

LA LAGUNA DI VENEZIA

LABORATORIO LUDICO SCIENTIFICO

Area disciplinare di riferimento

Geografia

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Far conoscere le elevate qualità naturalistiche della laguna con particolare riferimento alle comunità faunistiche, concentrando l'attenzione soprattutto sui vertebrati e sugli uccelli in particolare che rappresentano la componente faunistica in assoluto più vistosa.

Obiettivi

Il progetto intende far conoscere, oltre che il valore naturalistico, anche gli aspetti storici e culturali che stanno alla base dell'attuale struttura lagunare, analizzando le dinamiche naturali ed antropiche che hanno determinato la formazione e l'evoluzione della laguna.

Descrizione della proposta

1 incontro di presentazione per insegnanti

Per la classe, 3 incontri di 90 minuti l'uni di cui:

2. Attività in classe con i seguenti temi

- Introduzione interattiva sulla Laguna di Venezia attraverso la proiezione di una breve serie di immagini PowerPoint;

- Osservazione delle mappe storiche e della mappa attuale della Laguna;

- Individuazione di un percorso "storico naturalistico" con la realizzazione di un cartellone appositamente predisposto per il progetto in cui è già tratteggiata la morfologia lagunare;

- Colorazione dei diversi ambienti della laguna;

- Costruzione e affissione, con l'ausilio di cartoncini opportunamente disegnati, delle specie animali presenti nel territorio lagunare;

1. Uscita in ambiente lagunare.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo e conoscere il proprio territorio.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Verranno consegnate schede di lavoro per lo svolgimento delle attività in classe e durante l'uscita in ambiente, consegnate poi con successivo approfondimento con l'insegnante.

Periodo

Gennaio-febbraio 2018

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani – 041 2749269

Referente del progetto: La Commare Margherita 041-2749267

margheritalacommare@comune.venezia.it

itinerarieducativi@comune.venezia.it

TI RACCONTO VENEZIA

Area disciplinare di riferimento

Area storico/artistica

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

E' un progetto nato per far conoscere la città ai bambini compresi tra gli 8 e gli 11 anni. Originato dalla pubblicazione della prof.ssa Caterina De Luigi, il progetto si è in seguito sviluppato per permettere di animare alcuni percorsi e far praticare ai bambini la città, "camminandone" letteralmente tanto gli spazi di vita quotidiana, quanto il patrimonio storico-artistico lungo itinerari di visita che vengono proposti dall'esperto e concordati con gli insegnanti.

Obiettivi

Avviare e potenziare le capacità di osservazione nei ragazzi. Ogni "momento di scoperta", individuato lungo lo snodarsi dell'itinerario, viene quindi sottolineato e ripreso, riportandolo (ad es. foto, disegni) nella scheda ludico-didattica, che verrà infine consegnata ad ogni bambino.

Descrizione della proposta

1 incontro di presentazione con insegnanti.

Attività per la classe, che verranno concordati con gli insegnanti.

Incontri in classe per il lavoro preparatorio.

Uscita seguendo i percorsi scelti in precedenza dagli insegnanti.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'intervento verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Consegna del testo didattico di Caterina de Luigi Ti racconto Venezia edito dal Comune di Venezia.

Periodo

autunno/primavera

Trasporti

Per raggiungere le sedi di visita, gli insegnanti dovranno organizzarsi autonomamente.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con soggetti esterni

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani.- tel. 041-2749569

Referente di progetto: Maria Grazia Livio - tel. 041-2749268

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

STORIA DI AMICIZIA E CORAGGIO.

LA SHOAH CON LA VOCE DEI BAMBINI E RAGAZZI

Area disciplinare di riferimento

area studi sociali

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari

Scuole primarie classe 5[^]

Finalità

Far conoscere agli studenti momenti storici tramite una esperienza diretta.

Obiettivi

Sollecitare nei ragazzi interesse e curiosità verso un passato non facile da capire se non filtrato attraverso le esperienze personali, stimolare il desiderio di conoscenza e crescita personale esplorano il passato con gli occhi di un coetaneo protagonista delle storie proposte.

Descrizione della proposta

Attività di formazione per insegnanti

1 incontro di presentazione.

Attività per la classe

Ogni classe potrà scegliere tra le due letture proposte.

Lo svolgimento dell'attività prevede 2 classi alla volta presso uno spazio messo a disposizione dalla scuola, durata 2 ore.

I[^] lettura con accompagnamento musicale liberamente tratta da "Il fantasma del villino" di Beatrice Solinas Donghi, Einaudi ragazzi, 1999.

Gli ultimi episodi della II Guerra Mondiale fanno da sfondo ad una delicata storia d'amicizia tra due bambine. Durante un'estate piena di avvenimenti, tra di loro matureranno sentimenti di complicità e solidarietà che, nonostante la giovanissima età, le porteranno a compiere scelte importanti e che ricorderanno per tutta la vita.

II[^] lettura con accompagnamento musicale liberamente tratta da "Il bambino di Noè" di Eric-Emmanuel Schmitt, Editions Albin Michel, Rizzoli, 2004.

Bambini nascosti per sfuggire ad una persecuzione insensata. Uomini e donne coraggiosi che li proteggono a costo della loro vita. Un prete con un incredibile segreto nascosto nel buio della cripta di una vecchia chiesetta. Alla fine della guerra e per il resto della loro vita i protagonisti di questa vicenda, faranno tesoro di un'unica verità: coltivare il rispetto tra uomini diversi per arrivare ad una pace uguale per tutti.

Metodologia

La metodologia è di tipo partecipativa che rende i ragazzi parte attiva e propositiva.

Verifica

A conclusione dell'intervento verrà condotta una valutazione del progetto.

Periodo

Gennaio 2018

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con soggetti esterni.

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani.- tel. 041-2749569

Referente di progetto: Maria Grazia Livio - tel. 041-2749268

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

LA VENEZIA PRIMA DI VENEZIA

Area disciplinare di riferimento

Storia e geografia

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

Scuole primarie, classi 3[^],4[^],5[^]

Finalità

Far conoscere agli studenti la storia, l'arte e le tradizioni della laguna di Venezia prima della nascita della Serenissima, tramite attività ludiche che stimolino la curiosità insita negli studenti.

Obiettivi

1. Accompagnare i bambini alla scoperta delle origini e peculiarità della città e della Laguna di Venezia;
2. Svelare ai loro occhi le tracce di una storia antica che tanto ha influenzato e influenza la realtà veneziana;
3. Riscoprire insieme antiche leggende e misteri che da generazioni popolano la fantasia degli abitanti di Venezia e della laguna che stanno andando perdute;
4. Aiutarli a comprendere e a scoprire la differenza tra leggende e storia.

Descrizione della proposta

per gli insegnanti:

1 incontro di presentazione

per gli studenti:

1 Incontro in classe, di 2 ore.

1 Uscita in laguna con la barca e caccia al tesoro nell'isola di Torcello (itinerario dell'uscita: laguna nord, sosta nell'isola di Torcello, sosta nell'isola di Mazzorbetto per pausa pranzo, rientro tramite navigazione laguna nord), intera giornata.

1 Incontro in classe di rielaborazione dell'esperienza didattica in uscita, durata 2 ore.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Materiali

Visione di brevi filmati e letture mirate.

Periodo anno scolastico 2017-18

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269
paola.mantovani@comune.venezia.it

IL LAZZARETTO NUOVO

Area disciplinare di riferimento

Storia e geografia

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

Scuole primarie, classi 4[^] e 5[^]

Finalità

Far conoscere agli studenti un luogo storico e geografico presente nel territorio veneziano, tramite una esperienza diretta.

Obiettivi

1. Area di storia: permettere ai ragazzi, tramite la visita diretta, di conoscere da vicino:

- l'organizzazione sanitaria perseguita dalla Serenissima e la sua politica di prevenzione;

- fortificazioni lagunari: l'isola del Lazzaretto nuovo infatti da Napoleone in poi è entrata a far parte del sistema difensivo del porto del Lido. Nella sua sistemazione attuale è in pratica una fortificazione che risale agli anni 1830/40, quando era deposito di polveri.

- metodi e tecniche della ricerca archeologica: l'argomento prevede soprattutto un'esperienza didattica sul campo, con l'illustrazione delle tecniche, metodologie e principali strumenti usati in un cantiere archeologico.

2. Area geografia: aspetti naturalistici e ambientali della laguna e delle zone umide: visita lungo la passeggiata esterna che consente di scendere lungo le "barene" per l'osservazione della flora e della fauna caratteristiche dell'ambiente lagunare.

Descrizione della proposta

per gli insegnanti:

1 incontro di presentazione

per gli studenti:

Visita guidata all'isola del Lazzaretto Nuovo

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Materiali

Volume *Isola del Lazzaretto Nuovo* a cura di Gerolamo Fazzini

Periodo

Aprile-Maggio 2018

Durata

2 ore

Trasporti

Le escursioni potranno essere effettuate con i mezzi pubblici della Linea 13 ACTV da Venezia F.te. Nuove in direzione S.Erasmo, con fermata a richiesta - direttamente al Lazzaretto Nuovo.

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Alessandra Rossi – tel. 2749536

alessandra.rossi@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

LION BLOG – VENEZIA COME PIACE A NOI

Area disciplinare di riferimento

Educazione civica

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari

scuole primarie, classi 4[^] e 5[^]

Finalità

Dare continuità e al tempo stesso potenziare l'esperienza del Lion Blog come spazio di protagonismo scolastico e giovanile del territorio metropolitano di Venezia, un luogo virtuale nel quale gli studenti possano raccontare la loro città, i molti modi con cui interagiscono con essa e i progetti per migliorarla.

Obiettivi

1. favorire uno spirito di iniziativa orientato al bene comune e all'innovazione sociale;
2. far emergere il punto di vista dei bambini sulla loro città, come la vedono e come la vivono;
3. permettere ai bambini di avvicinarsi in modo corretto e virtuoso agli strumenti digitali.

Descrizione della proposta

1. incontro con gli insegnanti;
2. formazione del gruppo della "redazione" che si incontrerà in orario extra-scolastico, nella sede della cooperativa, per 5 incontri di 2 ore ciascuno;
3. la fase conclusiva è quella di condivisione dei risultati con il resto dei compagni di classe.

Metodologia

La metodologia è propria del lavoro e dell'apprendimento cooperativo, e di tipo laboratoriale.

Verifica

Alla fine dell'attività sarà somministrato un questionario agli studenti e uno agli insegnanti.

Materiali

Il blog stesso.

Periodo

anno scolastico 2017-2018

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani – tel 2749269

paola.mantovani@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

CONSULTA DEI BAMBINI E DELLE BAMBINE, DEI RAGAZZI E DELLE RAGAZZE

Area disciplinare di riferimento

Educazione civica

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari

scuole primarie, classi 4[^] e 5[^]

Finalità

Costruire un'occasione per sperimentare le forme della partecipazione civica e democratica e di seguito, accompagnare i bambini e i ragazzi coinvolti.

Obiettivi

1. Promuovere e valorizzare competenze diffuse e strutturali.
2. Favorire un processo di crescita nello spirito di iniziativa orientato al bene comune.
3. Valorizzare il ruolo sociale attivo dei bambini-ragazzi nel rispetto di ogni diversità, delle caratteristiche di genere, culturali ed etniche.
4. Promuovere nei bambini-ragazzi atteggiamenti di conoscenza e rispetto verso l'ambiente in cui vivono.
5. Dare ascolto e visibilità ai bisogni dei bambini-ragazzi.
6. Avvicinare i giovani alle istituzioni, facendo loro capire come funzionano.
7. Far acquisire ai bambini-ragazzi capacità di progettazione, gestione e valutazione.

Descrizione della proposta

Il progetto si costruisce come un laboratorio dove alcuni studenti "rappresentati" delle scuole avranno il compito di rilevare i bisogni e le risorse della città e attraverso un percorso guidato acquisire un impegno civico crescente con una proposta finale alle istituzioni più rappresentative della città.

Il progetto segue 4 fasi:

fase 1. un incontro con gli insegnanti;

fase 2. ciclo di incontri nelle classi;

fase 3. laboratorio di progettazione;

Fase 4. incontro plenario per la presentazione alle istituzioni cittadine del progetto finale.

Metodologia

La metodologia è propria del lavoro e dell'apprendimento cooperativo.

Verifica

Alla fine dell'attività sarà somministrato un questionario agli studenti e uno agli insegnanti.

Materiali

Saranno elaborate idee-progetti per essere proposti alle istituzioni.

Periodo

anno scolastico 2017-2018

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani – tel 2749269

paola.mantovani@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

I BAMBINI INCONTRANO L'INDIA

Immagini e giochi di conoscenza

Area disciplinare di riferimento

Storia – Geografica – Studi sociali

Competenze chiave

competenze sociali e civiche

Destinatari

Scuole primarie

Numero classi: 5

Finalità

Far conoscere agli alunni le diversità culturali ed educare ai valori di solidarietà sociale.

Obiettivi

Conoscenza di altre culture e altre realtà in una prospettiva di educazione interculturale; superamento della differenza nei confronti del diverso da sé per cultura, provenienza, abitudini di vita; consapevolezza del valore della solidarietà.

Descrizione della proposta per gli studenti:

due incontri di un'ora e mezza circa

con l'Associazione Una Strada Onlus, che si occupa di solidarietà sociale ed educazione all'incontro.

- Il primo incontro è dedicato al racconto dei volontari con la visione e discussione di immagini dall'India. Attraverso le voci, le espressioni artistiche e il vivere quotidiano dei bambini e dei villaggi indiani, i ragazzi conosceranno la cultura, le tradizioni e i bisogni di queste popolazioni.

- Il secondo incontro è dedicato al gioco di simulazione che farà rivivere la vita dei bambini delle famiglie di un villaggio indiano nei diversi aspetti della quotidianità.

Attraverso il gioco, i ragazzi si immedesimeranno nelle diverse situazioni: vita nel villaggio, difficoltà economiche, usi e costumi, cibo, salute, scuola e prospettive per il futuro.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

- DVD con il documentario "Il volto di Kim"
- Schede operative per gli alunni

Periodo

Dicembre 2017 - Maggio 2018

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa in collaborazione con soggetti esterni per la conduzione del laboratorio.

Per informazioni

Responsabile UOC: Sig.ra Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Sig.ra Sonia Truccolo - tel. 041 2749276

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

ARTI E MESTIERI A VENEZIA: LA GONDOLA

In collaborazione con "El Felze" - Associazione dei mestieri che contribuiscono alla costruzione della gondola

Area disciplinare di riferimento

Storia – Geografica – Studi sociali

Competenze chiave

consapevolezza ed espressione culturale - storia delle tradizioni locali.

Destinatari

scuole primarie, classi 3[^] 4[^] 5[^]

Finalità

Far conoscere alle nuove generazioni le tecniche di lavorazione e concorrere così alla diffusione della conoscenza delle tradizioni artigianali che intorno alla gondola si sono sviluppate.

Obiettivi

Scopo dell'itinerario è far conoscere ai bambini quelle attività lavorative che ancora oggi mantengono viva l'arte e la tradizione degli antichi mestieri veneziani, in particolar modo la costruzione della gondola, mettendo in evidenza il fatto che la gondola è un sistema complesso, frutto di un contributo corale di diversi mestieri.

Attorno a questa particolare imbarcazione si dispiegano molti mestieri della tradizione storico artigiana veneziana: gli squeraroli, i remeri, i falegnami, i fabbri, gli intagliatori, i tappezziere.

Descrizione della proposta

- per gli studenti:

visita ad alcuni laboratori artigiani

- Visita allo Squero

Gli squeraroli sono i carpentieri specializzati nella costruzione di imbarcazioni in legno, e quindi anche di gondole. Nel lessico veneziano squero è il cantiere per le piccole imbarcazioni di legno. La costruzione della gondola è laboriosa e complessa: la scandiscono sequenze precise, che prevedono capovolgimenti, spostamenti, l'impeccatura del fondo, l'intervento dei fabbri per l'innesto del ferro di prua e del ferro di poppa, l'intervento degli intagliatori, la finitura e la dipintura.

- Visita alla bottega del remer

I remeri sono i carpentieri specializzati nella costruzione di remi e di forcole. Remo e forcola sono i due elementi sui quali si gioca l'equilibrio dinamico della gondola. Il remer trae dal legno le forme dei remi e delle forcole.

La bottega del remer è oggi ancora luogo di memoria e di ripetizione rituale di parole (i nomi degli attrezzi) e gesti antichi da parte del maestro, ma è anche luogo di continua trasformazione, di adattamento ai cambiamenti della gondola, del modo di vogare e all'individualità del gondoliere.

- Fabbro: dimostrazione di forgiatura del ferro battuto

"Fravi" sono i fabbri forgiatori dei ferri da prua e altri acciai. I fabbri e forgiatori dei ferri di prua intervengono nella "terza fase" del complesso lavoro di costruzione della gondola, dopo che lo scafo è stato costruito. Il ferro di prua è diventato, come la forcola, uno dei simboli di Venezia, tanto che sulla sua forma è nata una miriade di interpretazioni. A differenza della forcola, il ferro di prua ha perduto la sua funzionalità (di protezione) ed è oggi un puro ornamento. La sua forma è la stessa da alcuni secoli, pur con misure e proporzioni diverse.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

- **1 mappa** con l'individuazione dei laboratori in città e la spiegazione sintetica delle diverse professionalità;

- **1 cartella** per alunno con illustrazione e giochi da colorare e ritagliare (scrivere i nomi dei pezzi della gondola disegnata, trovare gli errori in una gondola sbagliata, colorare con diversi colori a seconda del mestiere che produce i vari pezzi, ritagliare e ricomporre l'abbigliamento del gondoliere, ritagliare e costruire un modellino di gondola).

Periodo

gennaio – maggio 2018

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa in collaborazione con soggetti esterni per la conduzione del laboratorio.

Per informazioni

Responsabile UOC: Sig.ra Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Sig.ra Sonia Truccolo – tel. 041 2749276

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

CHE COS'E' IL COMUNE

Area disciplinare di riferimento

Studi Sociali

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari:

Scuole primarie, 5[^] classe

Classi n.7

Finalità

Lo scopo del progetto è quello di coinvolgere i giovani studenti nella conoscenza delle funzioni e del ruolo del Comune affinché possa in seguito far parte della cittadinanza attiva.

Obiettivi

1-far conoscere l'ente Comune, nel nostro caso il Comune di Venezia, agli studenti, evidenziandone il ruolo, le attività, l'organizzazione e le modalità di azione.

2-far capire ai giovani studenti che la conoscenza e la partecipazione sono processi che favoriscono la crescita democratica della comunità.

3-far conoscere l'importanza storico artistica di alcuni edifici istituzionali: Ca' Farsetti

Descrizione della proposta

a- Fase preliminare a cura dei docenti con la proiezione di un power point in classe, attraverso il quale, gli studenti apprenderanno come partendo dai bisogni della comunità si sviluppa l'attività e il ruolo istituzionale .

b-Visita guidata a Ca 'Farsetti per conoscere l'aspetto storico architettonico della sede del Comune.

c- Presentazione dell'attività istituzionale presso la sede di Ca'Farsetti.

Metodologia

proiezioni e conversazione guidata sui temi proposti;

Visita guidata.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

materiale informativo

Durata

ore 1,45 circa

Periodo

Novembre 2017 - maggio 2018

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa con la collaborazione della Presidenza del Consiglio del Comune di Venezia.

Per informazioni

Responsabile UOC: Paola Mantovani - tel. 041 2749269

Referente del progetto: Caterina Dezuanni

caterina.dezuanni@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

AREA PROMOZIONE DEL BENESSERE A SCUOLA

PROGETTO SPORT IN CARTELLA

Area disciplinare di riferimento

Area linguaggi

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale – espressione corporea

Destinatari

Scuole primarie, classi 4[^] e 5[^]

Finalità

L'educazione fisica e sportiva è uno strumento al servizio della crescita delle abilità personali degli alunni. Scopo dell'educazione ludico-sportiva scolastica è quello di contribuire, insieme alle altre discipline, al raggiungimento delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo che prevede l'attività fisica come fattore trainante per la salute e il benessere; contribuendo ad arricchire il patrimonio motorio e culturale delle bambine e dei bambini.

Obiettivi

sviluppare:

- le capacità coordinative e condizionali (resistenza, velocità, forza, mobilità articolare);
- le capacità di adattamento e di trasformazione di compiti motori, al variare di una situazione;
- il senso del gioco di squadra;
- il senso di appartenenza;
- una sana competizione;
- il rispetto delle regole;
- la capacità di accettazione di una sconfitta;
- il rispetto dell'avversario.

Descrizione della proposta per gli alunni

Saranno attivati laboratori ludico/motori/sportivi da svolgere nelle scuole articolati in dieci lezioni di due ore ciascuno, all'interno delle quali saranno effettuate tornei di istituto.

Le attività dei laboratori consisteranno in giochi tradizionali, giochi polivalenti e polifunzionali.

Gli insegnanti delle singole classi dovranno essere sempre presenti durante i laboratori.

Terminato il ciclo dei laboratori, le società potranno accedere nelle scuole per proporre e far conoscere ai bambini lo sport di cui sono esperti.

E' prevista una manifestazione di fine anno con torneo finale alla quale le società che opereranno nelle scuole saranno tenute a partecipare.

Sono previste 4/5 conferenze per i genitori sulle seguenti tematiche: "Salute, Alimentazione e Sport. "Il Gioco in età Evolutiva".

Per i genitori

Sono previste conferenze su: "Salute, alimentazione e sport", "Il gioco in età evolutiva".

Metodologia

La metodologia è di tipo pratica da effettuarsi in palestra.

Verifica

Saranno forniti agli insegnanti appositi questionari da compilare a fine percorso.

Per informazioni

Responsabile UOC Paola Mantovani tel. 041 2749269

Referenti del progetto:

Sonia Truccolo tel. 041 2749276

sonia.truccolo@comune.venezia.it

margherita.lacommare@comune.venezia.it

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

IL CODING PER I BAMBINI, UN GIOCO MOLTO SERIO MA DIVERTENTE

Area disciplinare di riferimento

Promozione del benessere a scuola

Competenze chiave

Imparare ad imparare

Destinatari

scuole primarie, classi 4[^] e 5[^]

Finalità

Far conoscere ai bambini il Coding, ovvero la programmazione informatica

Obiettivi

1. far diventare i bambini protagonisti di un percorso creativo utilizzando un linguaggio potente che oltre a sviluppare i processi logico-mentali, aiuta a far crescere anche nella propria autostima;
2. permettere ai bambini di aumentare la propria capacità di risolvere problemi in modo creativo allenando alla soluzione di compiti complessi;
3. favorire lo sviluppo del pensiero computazionale (pianificazione di passi da svolgere, coerenza tra esecuzione e pianificazione, controllo della qualità di istruzioni attraverso il debug - correzione degli errori);
4. favorire lo sviluppo di capacità di ascolto, del rispetto e della collaborazione tra pari.

Descrizione della proposta

- 1 laboratorio per gli insegnanti "perché avviare i bambini al pensiero computazionale", di 2 ore.
- 6 incontri di "Coding" in ciascun gruppo, di 90 minuti l'uno.

L'itinerario è proposto a quelle classi in cui si ravvisano molteplici indicatori di rischio di dispersione scolastica.

Metodologia

I bambini saranno occupati in giochi ed esercizi interattivi.

Verifica

Alla fine dei laboratori potranno essere pubblicati online i lavori che i bambini avranno prodotto.

Materiali

Le attività necessitano dell'aula computer della scuola.

Periodo anno scolastico 2017-2018

Per informazioni

Referente del progetto: Claudia Carbonin – te. 0412749564

claudia.carbonin@comune.venezia.it

CRESCERE A SCUOLA

Area disciplinare di riferimento

Promozione del Benessere a scuola

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche

Destinatari

Rivolto agli alunni, insegnanti e genitori della scuola primaria

Finalità

Il progetto è volto a supportare la scuola, i docenti e le famiglie nella promozione del benessere nel contesto scolastico. Un clima di classe positivo costituisce infatti una condizione fondamentale sia per il benessere individuale e collettivo che per l'apprendimento. In questa prospettiva il lavoro sulle dinamiche relazionali e affettive rappresenta uno strumento utile a favorire un miglioramento del clima di classe anche attraverso il potenziamento delle abilità relazionali dei singoli.

Obiettivi

- Favorire un buon clima di classe attraverso la partecipazione attiva e il dialogo in classe.
- Favorire il riconoscimento delle proprie emozioni e quelle degli altri.
- Favorire l'ascolto reciproco.

Descrizione della proposta

Il progetto prevede l'attivazione di tre proposte a scelta (una rivolta ai docenti e due rivolte al gruppo classe):

- **Laboratorio di introduzione alle emozioni (rivolto ai docenti)**
L'affettività è alla base del processo di insegnamento e di apprendimento. Il laboratorio, rivolto agli insegnanti, vuole essere un'occasione di riflessione e confronto sul mondo emotivo del bambino con particolare attenzione al contesto scolastico.
Il laboratorio è suddiviso in due parti:
 - nella prima parte si affronteranno le emozioni e il modo in cui esse vengono esperite e manifestate dal bambino;
 - nella seconda parte verranno proposte delle attività finalizzate alla lettura e alla gestione delle emozioni in classe.
- **Laboratorio sulle emozioni**
A scuola, luogo deputato alla crescita e all'apprendimento, i bambini ogni giorno sono impegnati nell'acquisizione di abilità e competenze nuove afferenti sia alla dimensione cognitiva che affettiva e relazionale.
Nel processo di crescita infatti la sfera cognitiva e la sfera affettiva risultano avere un ruolo di uguale importanza ed essere

indissolubilmente legate tra loro.

L'affettività risulta quindi essere fondamentale nel contesto scolastico per riconoscere, comprendere e saper gestire le emozioni che si vivono nella quotidianità e sentirsi sicuri e accettati costituiscono le basi per uno stato di benessere emotivo a scuola nonché una condizione facilitante per l'apprendimento.

Il laboratorio è volto ad avvicinare i bambini al tema delle emozioni. Le attività promuovono la capacità del bambino di riconoscere le emozioni proprie e altrui e la capacità di gestire in modo costruttivo i propri vissuti.

▪ **Laboratorio sul lavoro di gruppo: cooperazione e collaborazione**

Il gruppo classe costituisce una dimensione significativa per il bambino poiché rappresenta il contesto in cui acquisisce conoscenze, abilità e in cui sperimenta la costruzione di legami significativi differenti rispetto a quelli presenti all'interno della famiglia.

Il laboratorio vuole essere un'occasione per studenti e docenti di sperimentare il lavoro di gruppo (di grande o piccola dimensione), caratterizzato da specifiche metodologie e strumenti che possono essere di volta in volta adattati al contesto del gruppo classe. Il lavoro di gruppo può costituire infatti una risorsa per l'attività didattica e un'opportunità per il potenziamento delle capacità del singolo di mettersi in relazione con gli altri, di riconoscere il punto di vista altrui e di adeguare il proprio comportamento alla dimensione di gruppo.

Attività con insegnanti

- 1 incontro iniziale di presentazione rivolto a tutti gli insegnanti che hanno aderito alla proposta in cui saranno illustrati gli obiettivi, la metodologia e la strutturazione del laboratorio (incontro propedeutico)
- 1 incontro con gli insegnanti referenti della classe, antecedente l'inizio delle attività, per permettere agli operatori di acquisire elementi conoscitivi relativi alla classe e per concordare gli interventi successivi
- 1 incontro con gli insegnanti referenti della classe a conclusione delle attività per una condivisione e un confronto sulla realizzazione dell'intervento

La partecipazione dei docenti agli incontri è una condizione necessaria per la realizzazione dell'intervento.

Attività con genitori

- 1 incontro iniziale con i genitori, condotto dagli operatori referenti del progetto alla presenza degli insegnanti, al fine di illustrare il laboratorio
- 1 incontro con i genitori a conclusione delle attività in classe, condotto dagli operatori referenti del progetto alla presenza degli insegnanti, per una condivisione dell'esperienza
- Su richiesta dei genitori il servizio è disponibile ad attivare percorsi in piccolo gruppo sulle tematiche dei laboratori rivolti agli alunni.

Attività con la classe

n.5 incontri della durata di 1.30/2.00 ore ciascuno

Metodologia

La **metodologia** dei laboratori si basa sulla partecipazione attiva dei bambini e dei ragazzi alle attività.

Nei laboratori potranno essere utilizzati **metodi, tecniche e strumenti** quali: lettura di testi, storie e racconti quale stimolo per la riflessione e la condivisione, discussione guidata in piccolo e grande gruppo, utilizzo di schede individuali o di gruppo, questionari e interviste, lavoro in piccolo e grande gruppo, brainstorming, role-playing.

Verifica

A conclusione dell'intervento verrà condotta una valutazione del progetto con gli insegnanti.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Gruppo di Progettazione Psicopedagogica-Servizi di Progettazione Educativa.

Per informazioni

Responsabile UOC: Dr.ssa Claudia Carbonin tel. 041-2749564

Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

email: veronica.vento@coune.venezia.it

Dr.ssa Natascia Borsetto. tel. 041-2749664

natascia.borsetto@comune.venezia.it

e-mail: progettazione.educativa@comune.venezia.it

A SCUOLA IN FAMIGLIA

Area disciplinare di riferimento

Promozione del Benessere a scuola

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche

Destinatari

Rivolto ai bambini della scuola primaria e ai genitori insieme

Finalità

- ampliare la conoscenza tra genitori e figli
- favorire lo scambio intergenerazionale e interculturale
- offrire strumenti di comunicazione per superare pregiudizi e luoghi comuni
- valorizzare le differenze come opportunità di arricchimento reciproco
- accrescere il senso di appartenenza ad un gruppo classe quale specchio della comunità
- fornire agli adulti strumenti di orientamento nel delicato ruolo di educatori.

Obiettivi

- promuovere la cooperazione tra adulti e bambini e tra famiglie
- accrescere la consapevolezza ed il rispetto del proprio e dell'altrui spazio (fisico ed emotivo)
- indagare la relazione con l'altro attraverso attività che accrescono la fiducia reciproca e il prendersi cura
- fornire gli strumenti per comporre semplici drammatizzazioni o sequenze di movimento sul tema dato
- giocare con le proprie abitudini quotidiane familiari e metterle a confronto in uno spazio di condivisione creativa

Descrizione della proposta

Il percorso di teatro e movimento creativo per genitori e figli insieme, vuole offrire la possibilità di sperimentare la dimensione intergenerazionale e multietnica della nostra Comunità con l'intento di superare pregiudizi, luoghi comuni e timidezze, partendo dalla percezione di se stessi e dei propri figli, giocando con le proprie abitudini quotidiane e familiari.

Metodologia

Il metodo si basa sui principi della Danza Educativa di R. Laban e sulle tecniche di teatro gioco. Un tema scelto in classe, farà da filo conduttore. Ogni incontro prevede una sessione di presentazione e saluto con un linguaggio non verbale; una sessione di riscaldamento corporeo, atto a spostare i partecipanti dal piano mentale a quello fisico e ad accrescere il senso di presenza; un momento di presentazione dello stimolo in modo "teatrale"; una fase di lavoro corporeo e/o vocale preparatorio ad un lavoro di rielaborazione e composizione. Quest'ultima fase prevede un lavoro a "gruppo famiglia" ,

oppure a più "gruppi famiglia".

Verifica

Questionario di rilevazione del gradimento

Materiali/spazi/ strumenti

spazi: Palestra o sala sgombra

Per Informazioni

Responsabile UOC: Dr.ssa Claudia Carbonin

tel. 041-2749564

Referente di progetto: Dr.ssa Veronica Vento

tel. 041-2749511 email: veronica.vento@comune.venezia.it

e-mail: progettazione.educativa@comune.venezia.it

FILOSO-FARE-AD ARTE

Area disciplinare di riferimento

Promozione del Benessere a scuola

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche

Destinatari

Rivolto agli alunni della Scuola Primaria

Finalità

Far acquisire maggior consapevolezza dei propri bisogni favorendo il rapporto con l'altro.

Attivare strategie appropriate per valorizzare le risorse individuali nell'ottica dell'inclusione e per una condivisione delle risorse nella classe.

Facilitare la spontaneità e l'immaginazione.

Obiettivi

- Attraverso l'opera artistica favorire un'auto esplorazione dei propri stati d'animo.
- Attraverso le pratiche filosofiche sperimentare la narrazione di sé.

Descrizione della proposta

Il laboratorio si articola nel seguente modo:

1 incontro di presentazione con i docenti

3 incontri in classe articolati in tre fasi:

-presentazione opera artistica e discussione di quanto può emergere, emozioni, ricordi, narrazione vissuti personali;

-laboratorio artcounseling;

-condivisione in classe di quanto è emerso negli incontri precedenti attraverso le pratiche filosofiche.

Metodologia

I materiali e le tecniche espressive entrano nell'azione creativa finalizzata alla narrazione del sé secondo l'approccio dell'artcounseling. Il Dialogo secondo le pratiche filosofiche diventa uno strumento per "pensare bene" attraverso l'indagine conoscitiva e lo sviluppo delle competenze cognitive.

Verifica

Questionario di rilevazione del gradimento.

Materiali

Aula per riunioni e aula scolastica.

Riferimenti

Responsabile UOC: Dr.ssa Claudia Carbonin tel. 041-2749564

Referente di progetto: Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511
e-mail: veronica.vento@comune.venezia.it
e-mail: progettazione.educativa@comune.venezia.it

LA MIA IDENTITA' VIRTUALE

Area disciplinare di riferimento

Promozione del Benessere a scuola

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche

Destinatari

Rivolto ai bambini della scuola primaria

Finalità

Promuovere forme di benessere attraverso la cura filosofica dell'identità virtuale cioè del proprio pensiero , delle idee e delle parole.

Obiettivi

- Saper identificare i termini di un problema, analizzandone concetti e presupposti.
- Imparare a scegliere e ad agire in modo responsabile.
- Saper ragionare in modo logico, critico e argomentato.
- Imparare a conoscersi anche in modo autocritico.
- Imparare ad ascoltare, valorizzare e dare una corretta valutazione agli argomenti degli altri in forma intergenerazionale e interculturale.
- Saper potenziare la riflessione, il collegamento e il pensiero trasversale.
- Imparare a fronteggiare il disorientamento e la difficoltà attraverso la consapevolezza e la motivazione.

Descrizione della proposta

Il laboratorio si articola nel seguente modo:

1 incontro di presentazione del progetto agli insegnanti;

3 incontri di 1 e mezza ciascuno in classe;

1 incontro di feedback con gli insegnanti.

Metodologia

Il metodo della consulenza filosofica è una ricerca in forma di dialogo con i bambini e i ragazzi, la quale ha una struttura plastica e originale poiché si costituisce con ogni singola classe assecondandone caratteristiche ed esigenze specifiche. Il Dialogo in aula si svolge in tre forme: momenti individuali a cui partecipa tutta la classe, a piccoli gruppi, con l'intero gruppo classe.

Verifica

Questionario di rilevazione del gradimento

Materiali/spazi/ strumenti

Attività svolta in classe, uso della LIM

Riferimenti

Responsabile UOC: Dr.ssa Claudia Carbonin tel. 041-2749564

Referente di progetto: Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

e-mail: veronica.vento@comune.venezia.it

e-mail: progettazione.educativa@comune.venezia.it

PROGETTO COUNSELING SCOLASTICO

Area disciplinare di riferimento

promozione del benessere a scuola

Competenza chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari

Insegnanti delle Scuole Primarie

Finalità

Sostenere gli insegnanti nel compito educativo attraverso l'elaborazione di eventuali difficoltà temporanee o persistenti nella relazione con bambini, genitori o colleghi.

Obiettivi

- favorire l'acquisizione di strumenti di lettura della situazione problematica che permetta di appropriarsi di prospettive diverse e approcci creativi al problema;
- favorire una riflessione sulle dinamiche relazionali che possa sviluppare una maggiore consapevolezza in merito alle proprie e altrui azioni;
- permettere il riconoscimento delle proprie risorse di soggetto educante.

Descrizione della proposta

Spazio di consulenza presso la sede dei Servizi Educativi del Comune di Venezia rivolto agli insegnanti per un supporto individualizzato la cui durata sarà di massimo 5 incontri. Allo sportello si accede tramite appuntamento, facendone richiesta con SMS al num. 3492343239

Verifica

Al termine di ogni percorso di consulenza verrà raccolta una scheda di gradimento dell'iniziativa compilata in forma anonima dall'utente.

Materiali

Schede e materiale informativo

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Gruppo di Progettazione Psicopedagogica-Servizi di Progettazione educativa.

Responsabile U.O.C: dott.ssa Claudia Carbonin tel 0412749564

Referente di progetto: dott.ssa Cristina Battolla tel 3492343239

cristina.battolla@comune.venezia.it

PROGETTO DISPERSIONE SCOLASTICA

Area disciplinare di riferimento

Benessere

Competenza chiave

Competenze sociali e trasversali.

Destinatari

Insegnanti e Genitori.

Finalità

Il progetto offre la possibilità di costruire una collaborazione scuola-servizi educativi precoce per attivare percorsi di sostegno alla frequenza scolastica e promozione del benessere scolastico prima che l'anno volga al termine o l'alunno si allontani del tutto dal percorso scolastico. In tutti i casi di prolungata e non motivata assenza dell'alunno da scuola, invece, si provvederà ad una tempestiva segnalazione attraverso la **Scheda di segnalazione dell'alunno/a (allegata)** per gli accertamenti del caso.

Obiettivi

Offrire supporto specialistico nell'analizzare i bisogni dell'alunno con frequenza irregolare e discontinua, potenziare le risorse a disposizione della scuola e nel territorio per la progettazione individualizzata dei percorsi scolastici e la promozione del benessere della classe.

Offrire supporto specialistico nella relazione scuola-famiglia nei casi di difficoltà della frequenza da approfondire con percorsi di valutazione presso le competenti strutture socio-sanitarie.

Attività

1. Attività di formazione rivolta agli insegnanti.

Plenaria di gruppo rivolta agli insegnanti rispetto ai seguenti temi:
gli indicatori di rischio della dispersione scolastica e i fattori di protezione;
l'osservazione e la personalizzazione della didattica in classe;
la progettazione di percorsi scolastici individualizzati;

2. Consulenza individualizzata rivolta a genitori e insegnanti per progetti scolastici personalizzati.

Lo sportello di consulenza rivolto ai genitori e agli insegnanti mira a fornire un supporto individualizzato sulle situazioni specifiche di inadempimento, elusione o abbandono scolastico, attivazione dei servizi specialistici, mediazione scuola/famiglia.

In casi specifici si prevedono piccoli percorsi di valutazione direttamente con gli alunni.

Verifica

A conclusione delle progettualità attivate verrà condotta una valutazione degli interventi tramite le schede di gradimento per gli incontri plenari presso le sedi scolastiche.

Materiali

Schede e reportistica.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Gruppo di Progettazione Psicopedagogica-Servizi di Progettazione educativa.

Responsabile U.O.C: dott.ssa Claudia Carbonin tel 0412749564

Referente di progetto: Claudia Carbonin tel 0412749564
dispersione.scolastica@comune.venezia.it

Sede Servizi educativi ex scuola Roncalli, Viale san Marco 154

PRIMI PASSI IN UN'EUROPA SENZA FRONTIERE:

giochiamo con **"GIOCAEUROPA"**

In collaborazione con Europe Direct Venezia Veneto del Comune di Venezia

Area disciplinare di riferimento

area Studi Sociali

Competenze chiavi

Competenze sociali e civiche

Destinatari

scuole primarie classe 4[^] e 5[^]

Numero classi: 5

Obiettivo: Avvicinamento ai valori dell'Unione Europea e della solidarietà che hanno caratterizzato il percorso di integrazione. Introduzione al concetto della cittadinanza europea. Fornire agli alunni le nozioni fondamentali relative all'Unione Europea e ai Paesi che ne fanno parte da un punto di vista geografico, storico e culturale.

Spiegare l'Unione Europea e le sue istituzioni alla cittadinanza, in particolare ai giovani, risulta spesso un compito difficile e... non è mai troppo presto! Negli ultimi anni, sulla base anche delle indicazioni date dal Ministero dell'Istruzione con la raccomandazione **"Più Europa nella scuola, più scuola in Europa"**, sono state messe in atto particolari metodologie di apprendimento, come giochi e cartoons, in grado di favorire un approccio meno formale alla conoscenza dell'Europa da parte degli alunni delle scuole primarie.

E' in quest'ottica che il servizio Europe Direct del Comune di Venezia si pone l'obiettivo di **"comunicare"** l'Europa ai cittadini e in particolar modo ai giovani che rappresentano il futuro dell'Unione Europea promuovendo, per le scuole primarie del territorio veneziano, **"GiocaEuropa"**, viaggio virtuale attraverso i 28 Paesi dell'Unione Europea, per scoprire gli usi e i costumi dei diversi popoli che li abitano e conoscere i valori più profondi che accomunano i popoli europei e che costituiscono le basi per la formazione di una coscienza di **"cittadino europeo"**, favorendo in tal modo il processo di **integrazione**.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

n.1 incontro di presentazione e organizzazione attività

per la classe

n. 1 incontro di 2 ore per 1 gruppo di massimo 30 bambini (4[^] o 5[^] della scuola primaria):

- PRIMA fase: durata 30 minuti circa

Verranno delineate le tappe fondamentali dell'integrazione europea ed i valori fondamentali della pace e della solidarietà con il supporto di un cartoon **"DRAWING EUROPE. A new cartoon for young europeans"** prodotto per un progetto europeo dalla rete Europe Direct con varie scuole europee.

E' necessario che l'aula sia dotata di pc e proiettore.

- SECONDA fase: durata 90 minuti circa

Viene proposto il "GIOCAEUROPA", un gioco a squadre simile al gioco dell'oca, nel quale i partecipanti si cimentano in sfide, prove e domande sui Paesi membri dell'Unione Europea (la storia, la geografia, lo sport, la cucina, il folklore, ecc.). Filo conduttore del gioco sono i valori della solidarietà e della collaborazione, che portano alla vittoria unicamente se uniti e insieme.

E' necessario avere lo spazio della palestra per l'attività. Il gioco infatti, molto grande, è costituito da 33 piastrelle in neoprene plastificato 25x25cm da disporre a serpentina, raffiguranti i 28 Stati membri dell'Unione e i simboli dell'UE.

Materiale

Verrà fornito materiale informativo sull'Unione Europea ai bambini coinvolti nell'attività ludico-formativa.

Periodo

Gennaio - Maggio 2018

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori Europe Direct Venezia Veneto del Comune di Venezia

mail infoeuropa@comune.venezia.it

numero verde gratuito 800496200

ALICE SUPERA LE BARRIERE...!!!

In collaborazione con il Servizio *Città per Tutti*

Area disciplinare di riferimento

area Studi Sociali

Competenze chiavi

Competenze sociali e civiche

Destinatari

scuole primarie

Numero classi: 5

Obiettivo: L'itinerario educativo proposto vuole essere un'occasione per "raccontare" la disabilità, in particolare quella motoria e visiva, ai bambini della scuola primaria. Attraverso il racconto di una storia, l'osservazione, il gioco, i bambini potranno sperimentare in modo diretto ed empirico la differenza tra percorsi privi di barriere architettoniche e percorsi non accessibili e poco sicuri. L'applicazione della filosofia del "Design for All" consente di soddisfare le esigenze di un'utenza ampliata: in questo caso l'esperienza proposta mira ad evidenziare le difficoltà che gli alunni possono incontrare all'interno e all'esterno della scuola non solo come cittadini in una città, poco a misura di bambino, ma anche come cittadini portatori di una disabilità anche se alle volte solo temporanea. L'esperienza in classe sarà l'occasione per parlare con i bambini di cultura, integrazione e partecipazione nel rispetto dei diritti di tutti.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

Incontro di presentazione dell'itinerario educativo

per la classe

Incontro in classe.

L'incontro durerà circa 2.30 ore

Laboratorio di lettura – gioco e indagine sulle barriere architettoniche

L'itinerario comprende due fasi:

1) Le operatrici del *Servizio Città per Tutti* racconteranno ai bambini la "Storia di Alice", utilizzando delle tavole illustrate che ripropongono i momenti salienti della fiaba. Alice è una ragazzina vivace e allegra che ogni sabato porta la spesa alla nonna che non può muoversi. Un giorno però succede un "brutto guaio"... Alice cade e si rompe una gamba. Ecco che si ritrova, seppur temporaneamente, seduta su una carrozzina, che diventa la sua "nuova strana amica". Come farà adesso Alice?

La conclusione della fiaba è lasciata alla fantasia dei bambini che con la supervisione delle operatrici rifletteranno in modo divertente ed educativo su

particolari situazioni, emerse dal racconto, che normalmente non appartengono alla loro quotidianità.

I bambini, in classe, divisi per gruppi, realizzeranno dei cartelloni in cui con disegni o descrizioni ricreeranno le situazioni problematiche emerse dalla fiaba e contestualmente troveranno la *"loro possibile soluzione"* in modo che *"l'invalidabile possa diventare valicabile"*.

2) I bambini faranno un'esperienza pratica dentro la scuola e fuori in giardino: A occhi chiusi (bendati) seduti in cerchio ogni alunno preleverà da un sacchetto un oggetto misterioso che dovrà indovinare, attraverso il tatto.

In sedia a rotelle gli alunni proveranno a sedersi su una sedia a rotelle e a sperimentare cosa succede quando ci si muove in queste circostanze....gli ostacoli, le rampe, le altezze degli oggetti....

Materiale occorrente

Fazzoletto o foulard possibilmente di colore scuro.

Periodo

Gennaio - Aprile 2018

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Una Città per Tutti del Comune di Venezia.

mail cittapertutti@comune.venezia.it

tel. 041 9655440

LA PROTEZIONE CIVILE

lezione teorica

Destinatari

scuole primarie classi 3[^], 4[^], 5[^]

Periodo

Gennaio – maggio 2018

Obiettivo: si intende far conoscere agli alunni l'importante ruolo svolto dalla protezione civile, nel prestare soccorso alla popolazione coinvolta in disastri all'interno delle proprie abitazioni o nelle calamità naturali

Descrizione della proposta per la classe:

Lezione teorica in aula con la seguente suddivisione:

Introduzione:

cos'è la Protezione Civile ,
quando e perché è stata costituita ,
da chi è formata .

Quale il ruolo del Volontario di protezione civile durante gli interventi per calamità naturali o antropiche e come sono strutturati i gruppi comunali di protezione civile.

Oltre alla parte introduttiva, gli interventi possono trattare i seguenti temi:

RISCHI DOMESTICI
COMPORTAMENTI AL MARE E IN MONTAGNA
RISCHIO IDRAULICO
ALLUVIONI E TROMBE D'ARIA
RISCHIO SISMICO E TERREMOTO
INCENDI BOSCHIVI E DOMESTICI
ISOLE DIMOSRATIVE ATTIVITA' DI PROTEZIONE CIVILE

N.B. Ogni lezione inizia con la parte introduttiva

Una lezione dura dai 45/60 minuti, qualora ci fossero più classi interessate, è possibile coinvolgerne

fino ad un massimo di n. 3 classi con orario 08,30-12,30 (è possibile anche il pomeriggio previa disponibilità dei Volontari)

L'incontro va tenuto in un aula informatizzata

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Protezione Civile del Comune di Venezia.

mail protezionecivile@comune.venezia.it

LA PROTEZIONE CIVILE

lezione pratica - isole dimostrative

Destinatari

scuole primarie classi 4[^], 5[^]

Periodo

Gennaio – maggio 2018

Descrizione della proposta per la classe:

In alternativa alla lezione teorica è possibile scegliere una dimostrazione pratica/dimostrativa, nella sede Operativa dei Volontari di Mestre o preferibilmente negli spazi aperti degli istituti dove si possa allestire isole dimostrative per simulazioni delle attività tipiche della Protezione Civile con il coinvolgimento fattivo degli alunni.

In ogni intervento vengono allestite da tre a cinque isole sui seguenti argomenti :

- CONTENIMENTO IDRAULICO (SACCATA)
- PROVE ANTINCENDIO
- DISINFESTAZIONE
- RADIOCOMUNICAZIONI
- GENERATORI ED APPARATI ELETTRICI
- MONTAGGIO TENDE
- MEZZI ACQUEI

Le classi vengono divise in gruppi, nel corso della mattinata vengono fatti ruotare in tutte le isole, ogni rotazione dura circa 35/40 minuti; in base alla disponibilità delle associazioni Cinofile possono essere illustrate anche attività con i cani da ricerca persone; E' possibile coinvolgere fino a n. 3 classi per ogni mattina

N.B. Per evidenti ragioni tecniche gli interventi nelle scuole del centro storico veneziano non sono facilmente attuabili, per cui dovranno essere concordati La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Protezione Civile del Comune di Venezia.

mail protezionecivile@comune.venezia.it

VISITA ALLA CASERMA DEI VIGILI DEL FUOCO

Terraglio – Mestre - Venezia

Destinatari

scuole primarie

Periodo

Aprile - Maggio 2018

La visita si propone di illustrare e dimostrare i vari tipi di soccorso attuati dai Vigili del Fuoco anche attraverso simulazioni di interventi che verranno realizzate all'interno della Caserma stessa.

Le date della Manifestazione saranno stabilite dal responsabile dei Vigili del Fuoco e comunicate alla Segreteria degli Itinerari Educativi in tempo utile per organizzare i gruppi d'uscita tramite comunicazione agli insegnanti interessati.

Descrizione della proposta

La manifestazione avverrà con qualsiasi condizione climatica (salvo precipitazioni copiose!) ed essendo all'aperto si consiglia di premunirsi di cappellino o parapoggia a seconda del bisogno.

Durata della visita

2 ore circa

Trasporti

L'organizzazione del viaggio è a carico della scuola.

PROGETTI A TICKET

LE VALLI DA PESCA

L'Ambiente naturale Valle Averte: Oasi W.W.F.

Area disciplinare di riferimento

Scientifico-naturalistica

Competenze chiave

Matematica scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

La proposta permette di far conoscere agli alunni l'ambiente vallivo-lagunare dal punto di vista naturalistico, cogliendo nel contempo gli aspetti storico sociali attraverso la visita alla sezione museale recentemente allestita.

Obiettivi

L'Oasi di Valle Averte è nata come "oasi di protezione" nel 1988 ed è gestita direttamente dal WWF che vi ha istituito un rifugio faunistico dal 1984. La riserva che si estende per 200 ettari, rappresenta un importante esempio di "valle arginata" fra le meglio conservate dell'estuario lagunare. E' una tipica valle da pesca della laguna veneta in cui sono presenti anche ampi specchi d'acqua dolce, salmastra, canneti, prati incolti, canali e siepi. Gli studenti verranno guidati ad un'attenta osservazione del territorio all'interno di un ambiente vallivo naturale. I protagonisti assoluti dell'oasi sono gli uccelli che si possono osservare nel periodo invernale e che possono raggiungere punte di diecimila esemplari. La vegetazione è ricca e varia per la coesistenza di ambienti diversi. Sono presenti anche i mammiferi come il tasso, la faina, la puzzola. Di estremo interesse è stata l'introduzione del bufalo naturalizzato nelle paludi maremmane che oggi vive allo stato brado.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

1 incontro di presentazione

per gli studenti

1 visita guidata presso l'oasi naturalistica di Valle Averte con guida

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di svolgere un'esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Schede didattiche

Periodo

Ottobre 2017 -giugno 2018

Durata

4 ore

Trasporti

Il costo del percorso in pullman da scuola presso la sede dell'Oasi WWF, è a carico della scuola.

Costi

Quota d'ingresso all'Oasi: (da pagare direttamente al momento dell'entrata)
€ 8.00 per alunno-ingresso gratuito per gli insegnanti

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori dell'associazione Ardea
associazioneardea@ gmail.com

Per informazioni

Contattare Martina Bano cell. 333-4336904 – Associazione ARDEA
Eleonora Talamini 340-3600821

COME È FATTA UNA PIANTA?

Centro Educazione Ambientale "Pelobates" e Oasi "Nuove Gemme",
osservazioni botaniche al microstereoscopio

Area disciplinare di riferimento

Scientifico-naturalistica

Competenze chiave

matematica scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Approfondimento sulla forma, la struttura e la funzione degli organi di una pianta: la radice, il fusto, le foglie e il fiore.

Obiettivi

Passeggiando per l'Oasi si possono osservare numerosi fiori dalle forme e colori differenti. Per capire a quali specie appartengono è necessario osservare la pianta da vicino. Lo studente verrà invitato all'osservazione della struttura della pianta, mettendo in luce le caratteristiche che la contraddistinguono. Verranno raccolti campioni di piante da analizzare successivamente in laboratorio con l'ausilio di lenti d'ingrandimento e microstereoscopi. Gli studenti saranno invitati a analizzare e disegnare su apposite schede quanto osservato.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

1 incontro di presentazione

per gli studenti

visita guidata all'oasi del Parco Nuove Gemme di Spinea e laboratorio presso l'adiacente Centro di Educazione Ambientale Pelobates.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo e permette agli studenti di svolgere esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiale

Materiale informativo, schede didattiche.

Periodo

Novembre 2017- Giugno 2018

Durata

4 ore

Trasporti

Il costo del percorso in pullman da scuola presso il Centro di educazione ambientale Via Rossignago 40 Spinea è a carico della scuola ed è raggiungibile da Mestre con i mezzi pubblici.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori dell'associazione Ardea
associazioneardea@ gmail.com

Costi

La quota è di € 6,00 per alunno da pagare alla fine dell'attività all'Associazione Ardea.

Per informazioni

Contattare Martina Bano cell. 333-4336904 – Associazione ARDEA
Eleonora Talamini 340-3600821

SUOLO, QUESTO SCONOSCIUTO

Centro Educazione Ambientale "Pelobates" e Oasi "Nuove Gemme",
esempio di trasformazione e gestione del territorio

Area disciplinare di riferimento

Scientifico-naturalistica

Competenze chiave

Matematica scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

La proposta permette di far conoscere agli alunni i vari processi di formazione del suolo, per capire come esso sia un mondo di grande importanza per la vita dell'uomo.

Obiettivi

Il percorso prevede la realizzazione di una prima parte introduttiva alla scienza del suolo, da realizzarsi nell'aula conferenze del Centro di Educazione Ambientale Pelobates di Spinea, a cui segue un'attività pratica con la realizzazione di semplici prove chimiche e fisiche e analisi di laboratorio: gli alunni saranno condotti alla conoscenza delle dinamiche di formazione delle principali tipologie di suolo e degli abitanti che si trovano al suo interno, con l'obiettivo di comprendere come il suolo sia in realtà una risorsa e un mondo vivo che deve essere protetto e tutelato.

Descrizione della proposta per gli insegnanti

1 incontro di presentazione

per gli studenti

1 lezione/laboratorio presso il Centro di Educazione Ambientale Pelobates a Spinea via Rossignago 40.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di svolgere un'esperienza didattica sul campo.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Schede didattiche

Periodo

Novembre 2017-giugno 2018

Durata

4 ore

Trasporti

Il costo del percorso in pullman da scuola presso il Centro di Educazione Ambientale via Rossignago 40 Spinea è a carico della scuola ed è raggiungibile da Mestre con i mezzi pubblici.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori dell'associazione Ardea
associazioneardea@ gmail.com

Costi

La quota per alunno è di euro 6,00 da versare alla fine dell'attività all'Associazione Ardea.

Per informazioni

Contattare Martina Bano cell. 333-4336904 – Associazione ARDEA
Eleonora Talamini 340-3600821

IL LABORATORIO DI SCIENZE GEOLOGICHE

Il Ciclo delle Rocce – I Fossili e la Storia della terra

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologica-alimentare

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 3[^] 4[^] 5[^] delle scuole primarie
numero classi 7

Finalità

Far conoscere agli alunni il continuo divenire del pianeta e la lunga storia della vita sulla terra fino alla comparsa dell'uomo.

Obiettivi

Attraverso un percorso espositivo diviso in due sezioni, una paleontologica e l'altra petrografico - mineralogica, gli allievi possono osservare e toccare con mano le testimonianze della natura.

Descrizione della proposta

N.1 incontro di presentazione per insegnanti presso Centro Culturale Villa Pozzi sede del Gruppo Scienze Naturali "C.Darwin "

N. 2 incontri laboratoriali che saranno concentrati in una unica mattinata:

prima parte 8.45 / 10.00

seconda parte 10.45 / 12.15

Prima parte : i Fossili e la storia della vita sulla Terra Sezione Petrografia - Mineralogica

Seconda parte: il ciclo delle rocce

Sede delle attività: Sale didattiche al Centro Culturale "Villa Pozzi" -Via Gazzera Alta 46 – Mestre

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare una esperienza didattica sul campo.

Lo svolgimento delle attività comprende l'utilizzo didattico di raccolte selezionate di rocce, minerali, cristalli, fossili, carte litologiche d'Italia. Inoltre sarà presentato il fenomeno della luminescenza dei minerali e l'uso dimostrativo di strumenti litici di selce ed ossidiana.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Opuscoli informativi per gli alunni.

Periodo

gennaio-febbraio 2018

Durata

4 ore circa

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente per raggiungere la sede dell'attività al Centro Culturale "Villa Pozzi" -Via Gazzera Alta 46 – Mestre.

Contributo volontario all'associazione**Riferimenti**

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con soggetti esterni per la conduzione del laboratorio (Gruppo di scienze naturali " C. Darwin ").

Per informazioni

Referente del progetto: La Commare Matgherita 041-2749267

margheritalacommare@comune.venezia.it

itinerarieducativi@comune.venezia.it

ACQUA – LABORATORI IN CLASSE

Ciclo idrico e tecnologico– dissesto - potabilizzazione – depurazione – consumo sostenibile – inquinamento – mulini e idroelettrico

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologica-alimentare

Competenze chiave

Competenze di base geografia, scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 3[^]4[^]5[^] della scuola primaria

Finalità

Far conoscere la risorsa acqua in relazione al suo ciclo naturale, all'utilizzo umano, all'inquinamento e ai fenomeni di dissesto.

Obiettivi

Supportare la programmazione curricolare con attività strutturate da realizzare come singole unità didattiche o combinate in un percorso articolato.

Descrizione delle proposte

Ciascun laboratorio ha durata di DUE ore, si svolge a scuola presso l'aula di classe ed è gestito da un operatore Limosa.

Sono disponibili i seguenti laboratori:

- **Ciclo dell'acqua e sistema idrogeologico** - Un pannello magnetico colorato rappresenta il territorio veneto e gli alunni lo completano con le sagome magnetiche degli elementi del ciclo idrico; con ghiaia, argilla e innaffiatoio prendono poi forma le falde acquifere in un laboratorio pratico di gruppo
- **Dissesto idrogeologico e Rischio idraulico** - Un'originale combinazione di rigore scientifico e divertimento svela il sistema idrogeologico: rocce, terra, falde e fiumi prendono vita interpretati dagli studenti mentre un plastico dimostrativo simula frane, smottamenti e alluvioni
- **Dal Pozzo al Rubinetto e Consumo sostenibile** - Un modello di falda con pozzi si riempie e svela i segreti del prelievo mentre modellini e stratagemmi spiegano potabilizzazione e distribuzione; gli studenti simulano azioni quotidiane verificando le conseguenze di un uso "distratto" e "responsabile"
- **Beviamocela Tutta** - Esperienze pratiche accompagnano la lettura dell'etichetta dell'acqua rivelandone le proprietà fisico-chimiche; prove di kim (sensi) e approfondimenti sulle proprietà organolettiche fanno da allenamento sensoriale per un'interessante prova di degustazione
- **Qualità dell'acqua e inquinamento domestico** - La classe si trasforma in un laboratorio nel quale gli alunni diventano piccoli chimici capaci di verificare con provette e reagenti come le azioni quotidiane alterano le proprietà dell'acqua potabile prelevata dal rubinetto
 - **Entra immonda esce feconda (la DEPURAZIONE)** - in una sorta di laboratorio culinario (molto alternativo!) gli studenti compongono una porzione di "refluo civile - fai da te"; l'uso di semplici kit operativi permette

poi di simulare le fasi di desabbiatura, disoleatura e quanto avviene in una vasca di ossidazione di un depuratore.

- Inquinamento idrico da REFLUI Pericolosi - un'introduzione sui consumi che ogni giorno determinano la produzione di reflui pericolosi sottolinea la responsabilità

Trasporti

L'operatore svolge l'attività a scuola in aula di classe. I laboratori presso le scuole di Venezia e isole possono prevedere varianti per motivi logistici.

Costo

80,00 euro per classe per ciascun laboratorio

Riferimenti/informazioni

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori di LIMOSA Soc. Coop.
Referente Limosa: Giovanni Cortesia 349-8317131 giovanni.cortesia@limosa.it

RIFIUTI e SOSTENIBILITA' – LABORATORI IN CLASSE

Raccolta differenziata – Riciclo – Compostaggio – Biodigestore – Riuso

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico-alimentare

Competenze chiave

Competenze di base di scienze e tecnologia

Destinatari

Classi 3[^]4[^]5[^]della scuola primaria

Finalità

Far conoscere la risorsa acqua in relazione al suo ciclo naturale, all'utilizzo umano, all'inquinamento e ai fenomeni di dissesto.

Obiettivi

Supportare la programmazione curricolare con attività strutturate da realizzare come singole unità didattiche o combinate in un percorso articolato.

Descrizione delle proposte

Ciascun laboratorio ha durata di DUE ore, si svolge a scuola presso l'aula di classe ed è gestito da un operatore Limosa.

Sono disponibili i seguenti laboratori:

- Raccolta differenziata – sono previsti laboratori distinti per ordine di scuola:
- Dove lo metto – l'operatore racconta una "giornata tipo" e gli alunni inseriscono al posto giusto i rifiuti in un librone magnetico che propone le azioni di consumo quotidiane; divertenti giochi di kim (tatto e udito) permettono il confronto tra i diversi rifiuti
- Carta riciclata – Una vivace introduzione sulla carta (origine, storia...) fa da premessa al laboratorio pratico di produzione di pasta da macero e fogli di carta riciclata (1-2 per alunno)
- Un portafoto col Cartone da Buttare_– Una vivace introduzione sul confronto tra imballaggi in cartone, plastica e poliaccoppiati fa da premessa alla produzione di un portafoto con scatole di recupero e fogli di carta riciclata;
- Cartoni per bevande (Tetrapak®) – un pezzo di cartone è reso impermeabile simulando la produzione del Tetrapak®; gli alunni sperimentano anche come riciclare il Tetrapak® per produrre fogli di carta riciclata di ottima qualità
- Meteorologia diRecupero – dopo una presentazione sul *secco non riciclabile* la classe costruisce con materiali di recupero strumenti per la ricerca d'ambiente scegliendo tra le seguenti opzioni:
 - 1) *Bussola, Rosa dei Venti, Banderuola* –
 - 2) *Meridiana e Orologio solare*
- Compostaggio – sono previsti laboratori distinti per ordine di scuola:
 - Compost e Arcimboldi (scuola primaria) – lombrichi, larve, batteri e scarti di cucina sono i personaggi di una presentazione interattiva sul ciclo vitale e che introduce alla produzione di originali opere d'arte sul tema del compostaggio realizzate con verdura e frutta.

Buona digestione – dopo aver confrontato i processi degradativi aerobici e anaerobici e presentato le analogie con quanto avviene in natura gli studenti costruiscono modelli didattici per sperimentare la fermentazione anaerobica

Metodologia

Il modello metodologico è quello esperienziale-attivo con apprendimento del fare, sperimentazione diretta, uso di materiali e strumenti.

Il rigore dell'approccio scientifico è pregnante ma si arricchisce di esperienze pratiche e di elementi ludici; la terminologia è ricca di termini mediati da esempi; si alternano osservazione di materiali, prove di laboratorio, simulazioni con kit dimostrativi. Un ulteriore riferimento è il cooperative learning con esperienze di gruppo, condivisione di consegne materiali e strumenti.

Verifica

A conclusione dell'attività verrà condotta una valutazione del progetto

Materiali

Schede operative per gli alunni

Periodo

Novembre 2017 – Giugno 2018

Durata

2 ore

Trasporti

L'operatore svolge l'attività a scuola in aula di classe. I laboratori presso le scuole di Venezia e isole possono prevedere varianti per motivi logistici.

Costo

80,00 euro per classe per ciascun laboratorio

Riferimenti/informazioni

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori di LIMOSA Soc. Coop.
Referente Limosa: Giovanni Cortesia 349-8317131 giovanni.cortesia@limosa.it

VISITA AL PLANETARIO DI MARGHERA

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie, classi 4^e e 5^e

Finalità

L'inquinamento luminoso sta aumentando nella attuale società in modo esponenziale, tanto che la quantità dell'illuminamento notturno è quadruplicata negli ultimi 30 anni. I fasci di luce, che si disperdono verso il cielo, illuminano le particelle dell'atmosfera sopra di noi e producono una barriera luminescente, che impedisce sempre più di vedere il cielo stellato, una delle bellezze della natura e un bene che ciascuno di noi ha il dovere di tutelare. L'inquinamento luminoso oltre a costituire un ostacolo per osservare il cielo stellato rappresenta uno spreco energetico e di risorse, creando danni alla salute dell'uomo e squilibri al mondo vegetale e animale.

Obiettivi

- Sensibilizzare i ragazzi al risparmio energetico
- Far conoscere ai ragazzi il problema dell'inquinamento luminoso e le conseguenze dannose per la salute animale e vegetale
- Far veder ai ragazzi cosa si potrebbe osservare in un cielo notturno privo delle luci artificiali

Descrizione dell'attività

La visita al Planetario di Marghera è svolta in collaborazione con il Circolo Astrofili di Mestre "G. Ruggieri" e ha la durata di 2 ore . Si articola in due parti: visita al Planetario con lezione didattica e visita al Museo della Radio, ognuna della durata di 1 ora. Sono possibili visite di 2 classi alla volta.

Metodologia

Lezione frontale

Periodo

Gennaio - Marzo 2018

Durata

2 ore

Ticket1 euro a bambino

Contatti associazione

Via Padre Egidio Gelain 7 – Marghera (VE) tel.3472819851 www.astrofilimestre.it
info@astrofilimestre.it

DALL'ALBERO AL QUADERNO

Area disciplinare di riferimento

Area scientifica e tecnologica

Disciplina

Competenze di matematica, scienze e tecnologica

Destinatari

Scuole Primarie

Finalità

La carta nelle sue diverse forme è forse il materiale che usiamo più spesso quotidianamente e che più facilmente può essere riciclata. Questo non ci autorizza a sottovalutarne lo spreco o l'eccessivo utilizzo.

Obiettivi

Far conoscere l'origine della carta a partire dalla materia prima, i suoi utilizzi, come viene smaltita e come viene riciclata (realizzazione della carta riciclata); stimolare la creatività, la manualità e l'uso dei sensi.

Descrizione attività

Attraverso l'utilizzo di audiovisivi si racconterà il ciclo della carta
Attraverso attività di manipolazione si produrrà la carta riciclata

Metodologia

La metodologia che utilizzeremo prevede il coinvolgimento attivo degli alunni, con attività pratiche e giochi in gruppi. Il fine è di sperimentare in prima persona il ciclo della carta ed è richiesto lo "sporcarsi le mani". Ci proponiamo di stimolare la motivazione degli alunni e l'utilizzo di un diverso linguaggio, favorendo l'interazione tra esperienze cognitive e pratica.

Materiali

- Presentazione ppt. o diapositive
- Strumentazione per preparare la carta riciclata
- Cartellone
- Carte di diverso tipo

Periodo

L'attività può essere svolta TUTTO L'ANNO.

Durata

L'attività si svolge in 1 INCONTRO di circa 3 ORE, in CLASSE.

Ticket € 6,00 a bambino

Contatti Cooperativa

educambientale@cooperativacittadelsole.it
fax 041.926294

L'ENERGIA CON I MATERIALI POVERI

Serra dei Giardini di Venezia

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie, classi 3[^] 4[^] e 5[^]

Finalità

Nell'atmosfera della storica Serra dei Giardini della Biennale di Venezia, restituita all'antico splendore, gli studenti vengono introdotti, con il supporto di materiale multimediale interattivo e strumenti tecnici da laboratorio, ad un primo approccio alla conoscenza ed allo studio delle proprietà fisiche, chimiche e perché no, ludiche dell'energia. Lo scopo di questo laboratorio è insegnare ai ragazzi che i diversi tipi di energia, risorsa sia limitata che rinnovabile, sono fondamentali per la vita sulla Terra.

Obiettivi

Introdurre i bambini e ragazzi alla conoscenza ed allo studio dell'energia in tutte le sue forme, distinguendo le energie rinnovabili e quelle non rinnovabili, facendoli riflettere su come l'energia è il motore di tutto ciò che ci circonda. Si costruiranno interessanti apparecchiature per intrappolare l'energia e si faranno esperimenti!

Descrizione attività

I laboratori saranno costruiti con delle varianti a seconda della fascia d'età degli alunni, coscienti del fatto che bambini di 3[^] elementare assimilano concetti in modo completamente diverso dai ragazzi di 3[^] media.

L'esperienza consiste in un laboratorio articolato nell'arco di una mattinata presso la struttura della Serra, cui le classi devono recarsi autonomamente.

Metodologia

La struttura di ciascun laboratorio prevede:

una breve lezione teorica della durata di circa un'ora supportata da materiali multimediali interattivi;

una parte pratica in cui i ragazzi utilizzeranno materiali e strumenti messi a disposizione dalla Serra per costruire misuratori di energia e trasformatori dell'energia, tutti insieme si effettueranno interessanti esperimenti che stimoleranno gli alunni a riflettere sulla forza dell'energia, sulle sue manifestazioni fisiche e si renderanno conto di come l'energia è elemento fondante di ogni attività naturale ed umana.

una parte conclusiva, in cui i ragazzi saranno coinvolti in una discussione sull'importanza dell'energia come risorsa non rinnovabile e con particolare

attenzione alle fonti energetiche rinnovabili, rifletteranno sugli usi sostenibili di questa risorsa.

La struttura, sede dei laboratori, è attrezzata ad accogliere le scolaresche ed è dotata di una biblioteca tematica a carattere naturalistico, di materiali informativi su tematiche ambientali, di schede e poster didattici.

All'interno della Serra è attivo anche un servizio di caffetteria ed è possibile acquistare piante. Spazi all'aperto e al coperto consentono di svolgere il laboratorio in maniera confortevole con qualunque condizione climatica. Il raggiungimento e l'accesso alla Serra non sono vincolati ad alcuna barriera architettonica.

Si prega comunque di avvisare al momento della prenotazione eventuali problemi.

Materiali

Materiale informativo sulla Serra e sulle tematiche affrontate sarà fornito agli insegnanti.

Periodo

Anno scolastico 2017/2018

Durata

3 ore

Ticket 4 euro a bambino

Contatti associazione: NonsoloverdeSoc. Coop. tel. 0412960360 - e-mail: serradeigiardini@nonsoloverde.org

I LITORALI SABBIOSI ALTOADRIATICI

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Il progetto prevede di analizzare i litorali sabbiosi, naturali argini di protezione dell'ambiente lagunare e sistemi ecologici di estrema fragilità ecologica, in cui sopravvivono specie floro-faunistiche uniche, che li differenziano dagli altri ambienti analoghi del Mediterraneo.

Il programma permette di cogliere tali aspetti sorprendenti.

Obiettivi

- Conoscere l'ambiente naturale del territorio e le dinamiche ecologiche ad esso relative.
- Conoscere l'origine e la composizione dei litorali sabbiosi.
- Conoscere l'evoluzione naturale dei litorali.
- Conoscere la morfologia del litorale sabbioso.
Conoscere gli organismi animali e vegetali tipici dell'ambiente litoraneo.
- Comprendere il concetto di adattamento di un organismo al proprio ambiente.
- Conoscere il rapporto tra forma e funzione di un organismo vivente in relazione ai fattori ambientali.
- Riconoscere le trasformazioni antropiche dell'assetto geografico dei litorali.
 - La classificazione delle conchiglie: forme, colori, strategie.

Descrizione attività

In classe

- Presentazione del progetto alla classe;
- introduzione interattiva sull'ambiente litoraneo attraverso la proiezione di una breve serie di immagini in PowerPoint;
- osservazione delle mappe storiche riguardanti la morfologia dei litorali nei diversi periodi.

In ambiente presso l'area prescelta

La visita guidata in ambiente può essere scelta tra le seguenti:

- Oasi di **San Nicolò** di Lido di Venezia; Oasi di **Alberoni** al Lido di Venezia; Oasi di **Ca' Savio**, Cavallino; Oasi di **Punta Sabbioni**, Cavallino.

I percorsi permettono di conoscere soggetti e spunti didattici relativi allo studio del paesaggio ed all'analisi degli aspetti naturalistici dell'ecosistema litoraneo.

Metodologia

La metodologia attuata in classe e durante l'uscita in ambiente è di suddividere gli studenti in gruppi di lavoro guidati da un esperto biologo-naturalista, nonché guida naturalistica riconosciuta, che favorisce l'individuazione degli obiettivi prefissati.

Materiali

Durante le attività saranno utilizzati materiali didattici (sequenze di immagini in PowerPoint, disegni, schede di riconoscimento, schede didattiche). Materiale informativo sulle tematiche affrontate sarà fornito agli insegnanti.

Periodo

Tutto l'anno

Durata

2 ore incontro in classe

2 ore uscita in ambiente

Il programma può essere svolto scegliendo solo la visita guidata in ambiente, l'intervento in classe, oppure in abbinamento visita guidata + lezione/laboratorio in classe.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

338 7688499; e-mail: paoloroccaforte@virgilio.it; www.oikosnatura.it

Ticket

Lezione in classe	€ 70,00
Uscita in ambiente	€ 80,00
Uscita in ambiente + lezione in classe	€ 120,00

ASTRONOMIA AL PLANETARIO DI VENEZIA

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze in matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Divulgazione dell'Astronomia teorica e osservativa alle scolaresche

Obiettivi

Spiegazione di concetti astronomici (e di eventuali altre materie connesse) e sensibilizzazione sui problemi ambientali (es: inquinamento luminoso)

Descrizione attività

Lezioni e spiegazioni pratiche al Planetario di Venezia

Metodologia

Insegnamenti con possibilità di interloquire con domande

Materiali

Planetario di Venezia (60 posti a sedere, cupola diametro 8,20 m) e apparecchiature accessorie

Periodo

Da novembre a maggio compresi (previa prenotazione)

Durata

Per ogni incontro circa 1 ora.

Ticket

L'attività è gratuita ma si chiede una offerta per l'associazione che gestisce il planetario.

Contatti associazione

Enrico Stomeo (Presidente) 338-8749717 stom@iol.it

Associazione Astrofili Veneziani planetario@astrovenezia.net

GLI ABITANTI DEL PRATO

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze base

Competenze di matematica, scienze e tecnologie

Destinatari

Scuole Primarie

Finalità

Ci sono prati quasi dappertutto, ma non tutti sono uguali, anche se sembrano tutti fatti solo di "erba". Iniziamo un interessante viaggio in questo microcosmo.

Obiettivo

Favorire un approccio diretto con l'ambiente, imparare a riconoscere la varietà delle forme viventi e la complessità dell'ecosistema prato, con particolare riferimento al mondo degli invertebrati.

Descrizione attività

- Incontro introduttivo di tipo fantastico
- giochi per riconoscere la biodiversità,
- osservazione dell'ambiente prato attraverso schede e disegni,
- esperienze pratiche.

Metodologia

La metodologia che utilizzeremo prevede il coinvolgimento attivo degli alunni, partendo da una storia e passando alla simulazione della stessa. Il fine è di imprimere nella loro memoria le caratteristiche principali da alcuni degli abitanti del prato. Ci proponiamo, così, di stimolare la loro attenzione.

Durante l'uscita si riprenderanno alcune delle informazioni fornite in classe. Queste verranno utilizzate per eseguire delle osservazioni "sul campo".

Durante questo incontro si cercherà di osservare l'ambiente prato utilizzando tutti i nostri sensi: vista, gusto, tatto, olfatto, udito.

Il tutto sarà accompagnato da momenti di raccolta di materiale che potrà poi essere utilizzato dalle insegnanti, in classe.

Materiali

- Storia
- Disegni
- Schede
- Vasetti
- Cartoncini

Periodo L'attività può essere svolta in AUTUNNO e in PRIMAVERA.

Durata

L'attività si svolge in 2 INCONTRI:

- 1 ora in CLASSE
- 2 ore nei PRATI DI FORTE CARPENEDO.

Ticket € 6,00 a bambino.

Contatti Cooperativa

educambientale@cooperativacittadelsole.it

fax 041.926294

UNA "BARENA IN VASCA"

Serra dei Giardini di Venezia

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie, classi 3 ^ 4^ e 5^

Finalità

Nell'atmosfera della storica Serra di Castello, a due passi dai Giardini della Biennale, gli studenti scoprono, assieme agli operatori, l'incredibile biodiversità dell'ambiente lagunare. Tra piante da balcone e piante da appartamento, tra vasi e sacchi di terra, fanno capolino le piante che "amano il sale".

Queste essenze vegetali, definite alofile, con le loro fioriture fanno bella la laguna dall'inizio della primavera fino alla fine dell'autunno, con i loro rami e le loro foglie danno riparo ai pulcini di moltissimi uccelli acquatici e con le loro radici contribuiscono a proteggere gli isolotti di Venezia dall'erosione. Ma non solo! Marinai e mastri vetrai, pescatori e dottori, cuoche e massaie, per secoli le hanno lavorate e utilizzate per molteplici scopi.

Obiettivi

Far scoprire ai bambini la grande importanza che queste piante speciali, che colonizzano gli ambienti d'acqua salmastra, hanno da sempre rivestito per la laguna di Venezia ed i suoi abitanti.

Descrizione attività

L'esperienza consiste in un laboratorio pratico articolato nell'arco di una mattinata presso la struttura della Serra, cui le classi devono recarsi autonomamente.

La struttura di ciascun laboratorio prevede:

una breve lezione di carattere teorico della durata di circa un'ora supportata da materiali multimediali interattivi ;

una visita all'aperto della durata di mezz'ora per osservare la "barena in vasca" ricostruita presso i giardini della Serra, durante la quale i bambini suddivisi in gruppi sono invitati a descrivere diversi tipi di piante sulla base delle informazioni ascoltate durante la lezione teorica, potendo anche esaminare e toccare le varie piante;

una parte pratica conclusiva, della durata di circa un'ora, nel corso della quale si confrontano le osservazioni dei singoli gruppi e le si arricchisce con le informazioni fornite dall'operatore utili a riconoscere le diverse specie di piante tipiche della laguna di Venezia: forma della foglia, strategia di difesa dal sale, principali usi nelle tradizioni popolari veneziane, periodo di fioritura, adattamenti alla vita in ambiente lagunare. Durante questa fase, ciascun bambino inizierà a costruire il proprio erbario.

Metodologia

Attiva partecipativa

Materiali

Materiale informativo sulla Serra e sulle tematiche affrontate sarà fornito agli insegnanti.

Periodo

Anno scolastico 2017/2018

Durata

3 ore

Ticket

4 euro a bambino

Contatti associazione: NonsoloverdeSoc. Coop. tel. 0412960360 - e-mail: serradeigiardini@nonsoloverde.org

IL CICLO DELL'ACQUA ED IL PARCO NATURALE DEL FIUME SILE

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Il Sile rappresenta il più importante fiume di risorgiva in Italia. Nasce in prossimità della località Casacorba al confine tra la provincia di Treviso e quella di Padova. Dal 1991 il corso del Sile, dalle sorgenti sino alla foce originaria a Portegrandi è Parco Naturale Regionale.

Il percorso si snoda nella zona delle **sorgenti del fiume**, proseguendo attraverso l'ambiente delle risorgive. L'area delle sorgenti è senz'altro la più caratteristica del corso fluviale, grazie alla presenza di alcuni elementi naturali relitti, quali polle sorgive, torbiere e siepi campestri. La natura circostante questo tratto del fiume rappresenta un prezioso ed irripetibile aspetto dell'ambiente naturale veneto dove la flora e la fauna sono ricche, con specie esclusive delle risorgive del Sile.

Visto che la maggior parte dell'acqua è disponibile dall'acqua sotterranea, è importante analizzare il fiume Sile, fiume che fornisce l'acqua potabile a **gran parte della nostra città**. È quindi particolarmente efficace osservare come nasce l'acqua che arriva ai nostri rubinetti, affrontando anche il problema della qualità delle acque attraverso un'analisi delle comunità floro-faunistiche che offrono una indicazione della qualità biologica del fiume.

Obiettivi

- Conoscere l'importanza dell'elemento acqua nel sistema naturale.
- Il ciclo dell'acqua e il fenomeno delle risorgive.
- Capire dove e come nasce un fiume di risorgiva.
- Conoscere la tipologia dei corsi d'acqua.
- La flora e la vegetazione dell'ecosistema fluviale.
- Riconoscere gli animali e le piante dell'ecosistema fluviale e le loro relazioni.
- Identificare gli ecosistemi, le loro relazioni, gli animali e le piante.
- Esaminare le trasformazioni ambientali naturali e quelle derivate dall'attività antropica.
- Far vivere esperienze dirette in ambiente.

Descrizione dell'attività

In ambiente presso le Sorgenti del Fiume Sile.

Il programma prevede una visita guidata in ambiente alle Sorgenti del Fiume

Sile (in mattinata).

Metodologia

La metodologia attuata durante l'uscita in ambiente è di suddividere gli studenti in gruppi di lavoro guidati da un esperto biologo-naturalista, nonché guida naturalistica riconosciuta, che favorisce l'individuazione degli obiettivi prefissati.

Materiali

Durante le attività saranno utilizzati materiali didattici (sequenze di immagini in PowerPoint, disegni, schede di riconoscimento, schede didattiche). Materiale informativo sulle tematiche affrontate sarà fornito agli insegnanti (quaderno didattico).

Periodo

Tutto l'anno

Durata

2 ore uscita in ambiente

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

338 7688499; e-mail: paoloroccaforte@virgilio.it; www.oikosnatura.it

Ticket

Uscita in ambiente (solo mattina) **€ 100,00**

IL FIUME IN CITTÀ

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di matematica, scienze e tecnologia

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

L'entroterra veneziano è ormai un territorio profondamente trasformato dall'attività antropica. Il programma **permette di riconoscere** quanto è rimasto dell'ambiente naturale attraverso l'analisi di determinate situazioni ambientali.

Il **Fiume Marzenego** è un corso d'acqua di risorgiva che nasce in provincia di Treviso; dopo aver attraversato molti comuni sfocia in Laguna di Venezia, vicino Tessera, dove si estendono ampie zone di barena.

Il percorso prevede la conoscenza di tutte le parti del fiume e delle specie in esso presenti ora e nel passato.

Un tuffo in un ecosistema che è stato modificato dalla pressione antropica alla ricerca delle tracce che ha lasciato nella città.

Obiettivi

- Conoscere il territorio in cui si vive.
- Analizzare i diversi aspetti che caratterizzano le aree naturali protette del Comune di Venezia.
- Riconoscere gli animali e le piante e le loro relazioni dell'ecosistema fluviale e della barena.
- L'ambiente fluviale sorgivo (il Marzenego), la sua ricchezza bio-ecologica e la relativa importanza economica (pesca professionale, uso potabile, irrigazione, uso igienico storico, salubrità ambientale, ecc.).
- Esaminare le trasformazioni attuate dall'attività antropica sull'ambiente fluviale.
- Le diversioni fluviali e la salvaguardia dell'ambiente lagunare messe in atto dalla Serenissima.
- La bonifica circumlagunare e le sue vicende storiche. La fisionomia precedente e attuale dei territori circumlagunari.

Descrizione attività

A scuola

In ambiente

Metodologia

La metodologia attuata è di suddividere gli studenti in gruppi di lavoro guidati da un esperto biologo-naturalista, nonché guida naturalistica riconosciuta, che

favorisce l'individuazione degli obiettivi prefissati.

Materiali

Durante le attività saranno utilizzati materiali didattici (sequenze di immagini in PowerPoint, disegni, schede di riconoscimento, schede didattiche). Materiale informativo sulle tematiche affrontate sarà fornito agli insegnanti (quaderno didattico).

Periodo

Tutto l'anno

Durata

2 ore incontro in classe

2 ore uscita in ambiente

Il programma può essere svolto scegliendo solo la visita guidata in ambiente, l'intervento in classe, oppure in abbinamento visita guidata + lezione/laboratorio in classe.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

347 6414748/338 7688499; e-mail: paoloroccaforte@virgilio.it;

www.oikosnatura.it

Ticket

Lezione in classe € 70,00

Uscita in ambiente € 80,00

Uscita in ambiente + lezione in classe € 120,00

LA FORESTA IN CITTÀ

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze di matematica, scienze e tecnologie

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Oggi sono presenti piccoli boschi che rappresentano i relitti dell'antica foresta che ricopriva l'intera pianura veneta e che custodiscono elementi rari e preziosi. È possibile però **scoprire ancora le caratteristiche di questo ecosistema** attraverso lo studio di questi boschetti, in particolare del **Bosco di Carpenedo**, oggi area di importanza comunitaria. La straordinaria importanza dei boschi deriva peraltro da ragioni molteplici, identificabili non solo nella loro rappresentatività, ma dagli stessi, strettissimi legami con l'ecologia e l'economia umane del passato storico e recente.

Il **programma prevede anche lo studio dei "nuovi boschi"**. Agli inizi degli anni novanta nacque l'idea di far rinascere attorno alla città di Mestre un'estesa foresta (il **Bosco di Mestre**) per dotare la terraferma veneziana di un polmone verde analogo a quelli realizzati da tante altre grandi città europee. Il progetto si sta ancora attuando, ma già oggi è possibile trarre beneficio dai nuovi boschi ultimati, le cui funzioni sono molteplici, sociali e culturali oltre che ambientali, creando nuove occasioni di esperienze formative e conoscitive. È possibile visitare i lotti boschivi realizzati: **Bosco dell'Osellino** a Mestre; **Bosco Ottolenghi**, **Bosco Zaher**, **Bosco di Franca**, tra Favaro Veneto e Dese e **Bosco di Campalto**, alla periferia di Mestre. Visitando questi nuovi boschi si possono osservare non solo gli aspetti naturalistici **ma anche quali siano le modalità degli interventi di riqualificazione ambientale**.

Obiettivi

- Conoscere l'ambiente del proprio territorio e riconoscere le trasformazioni ambientali naturali e quelle dovute all'attività antropica, stimolando le capacità di osservazione e di lettura del territorio.
- Identificare gli ecosistemi, la loro struttura, gli animali, le piante e le loro relazioni.
- Conoscere le specie arboree presenti nei boschi della pianura e le relative caratteristiche ecologiche.
- Interpretare in modo appropriato il concetto di biodiversità, riconoscerne i valori peculiari e funzionali.
- Far vivere esperienze dirette in ambiente.

Descrizione attività

In classe

- Presentazione del progetto alla classe;

- introduzione interattiva sui boschi di pianura attraverso la proiezione di una breve serie di immagini in PowerPoint;
- osservazione delle mappe storiche riguardanti l'estensione dei boschi storici;
- costruzione e affissione, con l'ausilio di cartoncini opportunamente disegnati, delle specie animali presenti nei boschi.

In ambiente presso l'area prescelta

La zona prescelta è quella del "Bosco di Carpenedo" e/o dei Boschi rientranti nel Progetto "Il Bosco di Mestre". L'area permette un diretto contatto con l'ambiente boschivo presentando caratteri di peculiarità tipici dello stesso bosco.

Metodologia

La metodologia attuata in classe e durante l'uscita in ambiente è di suddividere gli studenti in gruppi di lavoro guidati da un esperto biologo-naturalista, nonché guida naturalistica riconosciuta, che favorisce l'individuazione degli obiettivi prefissati.

Materiali

Durante le attività saranno utilizzati materiali didattici (sequenze di immagini in PowerPoint, disegni, schede di riconoscimento, schede didattiche). Materiale informativo sulle tematiche affrontate sarà fornito agli insegnanti.

Periodo

Tutto l'anno

Durata

2 ore incontro in classe

2 ore uscita in ambiente

Il programma può essere svolto scegliendo solo la visita guidata in ambiente, l'intervento in classe, oppure in abbinamento visita guidata + lezione/laboratorio in classe.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

338 7688499; e-mail: paoloroccaforte@virgilio.it; www.oikosnatura.it

Ticket

Lezione in classe **€ 70,00**

Uscita in ambiente **€ 80,00**

Uscita in ambiente + lezione in classe **€ 120,00**

OCEANI DI PLASTICA

Area disciplinare di riferimento

Educazione scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze in area scientifica, matematica e tecnologica

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Il laboratorio didattico si propone di far conoscere il preoccupante fenomeno dell'inquinamento dei nostri mari, a partire dalle immense "isole di plastica" che vi galleggiano: vere e proprie "isole", formatesi nel corso degli ultimi decenni, che stanno compromettendo irrimediabilmente gli ecosistemi marini e minacciando in modo sempre più preoccupante la stessa salute umana.

Obiettivi

- studiare la quantità di rifiuti plastici presenti nei nostri mari
- far conoscere cosa sono le isole di plastica e quali sono i rischi per la salute umana
- promuovere la riduzione e il riciclo della plastica
- promuovere il progetto artistico Garbage Patch State di Maria Cristina Finucci

Descrizione attività

Il laboratorio didattico permetterà agli alunni di conoscere il fenomeno delle Isole di Plastica, a partire dal progetto artistico e provocatorio di Maria Cristina Finucci sul Garbage Patch State. Gli alunni saranno poi coinvolti in una lezione frontale che spiega una delle forme di inquinamento più gravi del pianeta, un fenomeno allarmante e dalle conseguenze ambientali devastanti.

Metodologia

Lezione frontale.

Materiali

Powerpoint

Periodo Da Novembre 2017 a Maggio 2018

Durata 2 ore

Ticket 80 euro a laboratorio

Contatti associazione

Paolo Lesti – Centro Internazionale Civiltà dell'Acqua ONLUS

Mail: comunicazione@civiltacqua.org

I COLORI DELL'ACQUA

Area disciplinare di riferimento

Educazione scientifica e tecnologica

Competenze chiave

Competenze in ambito scientifico, matematico e tecnologico

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Il progetto si propone di accrescere la cultura e il rispetto dell'acqua attraverso un laboratorio in cui gli alunni saranno coinvolti a rappresentare, con l'uso di specifiche tecniche artistiche, i microcosmi dell'acqua e le sue forme uniche e irripetibili: dalle acque pure a quelle inquinate.

Obiettivi

- accrescere la cultura dell'acqua promuovendone il corretto utilizzo;
- rappresentare con specifiche tecniche artistiche i microcosmi dell'acqua;
- far conoscere la differenza fra acque inquinate e non;
- promuovere la difesa e la salvaguardia degli ecosistemi fluviali e marini.

Descrizione attività

- illustrazione di alcune particolari tecniche artistiche
- elaborazione e apprendimento attraverso disegni

Metodologia

Il laboratorio didattico coinvolgerà gli alunni nel rappresentare le "forme liquide" del proprio corpo grazie ad alcune particolari tecniche artistiche. Dai disegni così realizzati verranno svolti alcuni approfondimenti sui "mondi dell'acqua".

Materiali

fogli da disegno A4 e pennarelli

Periodo

Da Novembre 2017 a Maggio 2018

Durata

2 ore

Ticket 80 euro a laboratorio

Contatti associazione

Paolo Lesti – Centro Internazionale Civiltà dell'Acqua ONLUS

Mail: comunicazione@civiltacqua.org

ALLA SCOPERTA DELL'ISOLA DI SANT'ERASMO

Area disciplinare di riferimento

Storia, geografia e studi sociali

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

A Sant'Erasmo si può osservare un paesaggio ricco di testimonianze storiche e di valenze naturalistiche, con incantevoli scorci sulla Laguna. Lungo il nostro percorso **potremo osservare gli orti** che rendono famosa l'isola, con i prodotti tipici: i carciofi, gli asparagi, le melanzane ed altri che qui crescono rigogliosi. Tra questi paesaggi le peschiere abbandonate testimoniano l'antica economia tradizionale di sussistenza. La piccola spiaggia dimostra la primordiale origine litoranea dell'isola prima che lo sviluppo di Punta Sabbioni la rendesse un'isola interna della laguna. L'intero percorso è ricco di fascino e tra gli orti, i frutteti, le case colorate, possiamo osservare piccole torri, relitti di antiche fortificazioni. L'esempio più autorevole è l'ottocentesca Torre Massimiliana il cui recente restauro la valorizza compiutamente e ne esalta la posizione strategica, che permette di osservare l'intero orizzonte della laguna.

Obiettivi

- La ricerca e la conoscenza dei segni del cambiamento della geografia lagunare attraverso la visione di mappe storiche della Laguna di Venezia.
- Comprensione del significato storico e naturalistico di questi cambiamenti.
- Adattamenti morfologici della laguna a seguito degli interventi antropici.
- Analisi delle modifiche della configurazione geografica e della morfologia della Laguna, nonché delle sue biocenosi e delle dinamiche ecologiche.
- L'importanza di Sant'Erasmo come "orto di frontiera della Serenissima".
- Conoscere il ruolo difensivo della Laguna e delle fortificazioni militari presenti.
- Conoscenza del proprio territorio.

Descrizione attività

Presentazione del progetto alla classe;

- Introduzione interattiva sull'ambiente litoraneo attraverso la proiezione di una breve serie di immagini in PowerPoint;

Osservazione delle mappe storiche riguardanti la morfologia dei litorali nei diversi periodi;

- Visita guidata in ambiente.

Metodologia

La metodologia attuata in classe e durante l'uscita in ambiente è di suddividere

gli studenti in gruppi di lavoro guidati da un esperto biologo-naturalista, nonché guida naturalistica riconosciuta, che favorisce l'individuazione degli obiettivi prefissati.

Materiali

Mappe storiche della Laguna; PowerPoint preventivamente preparato; disegni, schede di riconoscimento, schede didattiche; dispense (da lasciare agli insegnanti).

Periodo

Tutto l'anno

Durata

2 ore incontro in classe

2 ore uscita in ambiente

Il programma può essere svolto scegliendo solo la visita guidata in ambiente, l'intervento in classe, oppure in abbinamento visita guidata + lezione/laboratorio in classe.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

338 7688499; e-mail: paoloroccaforte@virgilio.it; www.oikosnatura.it

Ticket

Lezione in classe **€ 70,00**

Uscita in ambiente **€ 80,00**

Uscita in ambiente + lezione in classe € 120,00

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI ALTINO

Area disciplinare di riferimento

Storia, geografia e studi sociali

Competenze chiave

Imparare ad imparare

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

Le testimonianze materiali conservate nei Musei Archeologici Veneti offrono un *excursus* cronologico, ambientale e culturale che dalla Preistoria si sviluppa senza soluzione di continuità fino all'età Medioevale ed oltre. Il progetto didattico, principalmente rivolto alle scuole di ogni ordine e grado a cui vengono riservati linguaggi, finalità e strumenti diversificati e specifici per età competenza e interesse, si prefigge di contribuire alla conoscenza profonda di tale patrimonio, stimolando la riscoperta del territorio in cui si vive e sensibilizzando gli studenti e i docenti a diventarne protagonisti attivi nella cura e nella valorizzazione.

Obiettivi

- Approfondire la conoscenza della Storia antica attraverso le testimonianze archeologiche del territorio.
- Collegare lo studio della macro-Storia (Europa, Italia) con quello della micro-storia (Veneto) completando le nozioni acquisite in classe con la scoperta dei "tesori di casa".
- Promuovere l'apprendimento dell'evoluzione sociale, storico-culturale e del ruolo svolto dall'uomo nell'ambiente.
- Valorizzare il patrimonio storico-archeologico del Museo e del territorio.
- Sviluppare l'"interesse e l'"affettività" per i beni culturali come tappa fondamentale della formazione di studente e di cittadino.

Descrizione della proposta

- ***Altino: Veneti e Romani a confronto***

Percorso diacronico tra gli spazi museali, accompagnati da archeologi specializzati in comunicazione e didattica dell'antico

- ***Vietato NON toccare***

Esperienza emotiva e cognitiva che grazie alla manipolazione di reperti originali, mette in gioco tutti i sensi e permette di raccogliere un numero assai maggiore di informazioni rispetto al solo guardare, stimolando così la rielaborazione delle conoscenze.

Dove: tra le sale del museo

Durata: 2 ore

Costo: 7 €\pax

Molte altre proposte che variano per durata, costo, modalità e luogo di realizzazione si possono trovare nel nostro sito: www.studiodarcheologia.it

IN BICI PER L'AMBIENTE

Area disciplinare di riferimento

Educazione civica

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche

Destinatari

Scuole primarie

Finalità

La promozione della mobilità sostenibile è una strategia che può fare molto per la qualità dell'aria inoltre l'uso della bicicletta in particolare, rappresenta un'occasione utile a favorire l'apprendimento delle pratiche di guida sicura della bici e degli enormi benefici che l'ambiente trae da un mezzo a emissione zero come appunto la bicicletta.

Da anni FIAB - Amici della bicicletta è impegnata nella promozione di iniziative che coinvolgono sia gli adulti che i giovani studenti.

Un invito ad aderire a questo nostro percorso che utilizzerà anche spazi all'esterno come il parco di S. Giuliano per soddisfare gli obiettivi proposti.

Obiettivi

Far apprendere come la mobilità ciclabile consente di muoversi senza inquinare, facendo esercizio fisico facendo bene a noi stessi, agli altri e all'ambiente.

Favorire l'apprendimento delle pratiche di guida sicura della bicicletta.

Far conoscere la segnaletica stradale di base.

Descrizione attività

Il percorso didattico-educativo "In bici per l'ambiente" sarà condotto da operatori esperti di mobilità sostenibile FIAB e sviluppa in modo graduale il tema della mobilità sostenibile, partendo dall'esperienza diretta dell'alunno/a come pedone fino a quello di ciclista e futuro utente della strada di mezzi di trasporto anche a motore. Il progetto è realizzato a livello interdisciplinare e trasversale a tutte le discipline didattiche con l'acquisizione di concetti sulla sicurezza della strada, l'intermodalità dei mezzi, la conoscenza del codice stradale, della segnaletica, della bicicletta e del proprio territorio, con attenzione alla tutela dell'ambiente e alla promozione di buone pratiche sulla strada.

L'esercitazione in bici nel circuito stradale didattico al parco San Giuliano in collaborazione con Decathlon Marghera, conclude l'acquisizione di buone prassi di conoscenza della segnaletica pedalando in gruppo.

Metodologia

La parte teorica sarà realizzata con esercizi e giochi di gruppo in classe. La parte pratica prevederà una esercitazione in bicicletta nel circuito stradale didattico del parco San Giuliano; Decathlon Marghera fornirà in loco le

biciclette e i caschi per tutti i bambini partecipanti.

Materiali

Ad ogni alunno verrà rilasciato con patentino di apprendista ciclo-ecologista e fornito del materiale didattico.

Periodo

ottobre/febbraio 2017-2018 lezione in classe
aprile/maggio 2018 lezione pratica

Durata

2 ore lezione in classe (parte teorica con esercizi/giochi di gruppo)
2 ore circuito stradale didattico al parco San Giuliano

Ticket Viene richiesto il contributo di € 1,00 per studente.

Contatti associazione

Fiab – Amici della Bicicletta
www.fiabmestre.it
e-mail : info@amicidellabicicletta.org
tel. 041 928162
cell. 347 9178010