

CITTA' di VENEZIA
Assessorato alle
Politiche Educative
Settore Servizi Educativi

*Servizio di Progettazione
Educativa
Progettazione Didattica
E Psicopedagogica*



LA CITTA' delle RAGAZZE e dei RAGAZZI

**Proposte educative per la scuola Primaria
Anno scolastico 2018-2019**

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 le uscite è che la **classi siano assicurate.**
- Condizione per ottenere l'attività per la classe è che le scuole **siano statali o paritarie.**
- 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 ogniloro parte.
- L'assegnazione avverrà in base ai criteri individuati dal Servizio, ai quali corrispondono dei punteggi prestabiliti.
- **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 a ticket possono essere effettuate più adesioni.

Invio della scheda di adesione:

- La scheda di adesione può essere inviata solo ed esclusivamente online attraverso il link www.comune.venezia.it/itinerarieducativi
- **le richieste possono essere inviate online dal giorno lunedì 10 settembre fino al giorno mercoledì 10 ottobre 2018.**
- Si consiglia ai docenti di stampare copia della scheda compilata.

INDICE ITINERARI EDUCATIVI ANNO SCOLASTICO 2018-19

Area Linguaggi – Multimediale	p. 6
Sport in Cartella (può essere scelto oltre le 3 priorità e non pregiudica l’assegnazione degli altri itinerari)	p. 7
A scuola di sonorizzazione	p. 9
Siamo Opere d’Arte	p. 11
Spettacoli di luce - Sez. 1	p. 13
Spettacoli di luce – Sez. 2: Animagia	p. 16
C’è spazio per tutti	p. 18
Area Scientifico-Naturalistica	p. 20
Digital storytelling: “Alla scoperta delle meraviglie del mondo”	p. 21
Coding: un gioco molto serio ma divertente	p. 23
Riciclina entra in classe	p. 25
Gocciolina e i bambini...risparmiano l’acqua per grandi e piccini	p. 27
Ridurre, Riusare e Recuperare si può fare	p. 29
Risparmiare acqua si può!	p. 31
Bosco di Mestre: un albero per ogni classe	p. 33
Porte aperte al centro Maree	p. 35
Area Geografia, Storico – Artistica e Studi Sociali	p. 37
La Laguna di Venezia	p. 38
Ti racconto Venezia	p. 40
Leggere con il corpo (Giornata della memoria)	p. 42
Il giorno del ricordo: Le infinite maschere del male	p. 44
La Venezia prima di Venezia	p. 46
Il Lazzaretto Nuovo	p. 48
Lion Blog: Venezia come piace a noi	p. 50
Consulta dei bambini e delle bambine dei ragazzi e delle ragazze	p. 52
I bambini incontrano l’India	p. 54
Arti e mestieri a Venezia: La Gondola	p. 56
Arti e mestieri: il Fabbro	p. 58
Che cos’è il Comune	p. 60
Primi passi in un’Europa senza frontiere	p. 62
La Protezione Civile: lezione teorica	p. 64
La Protezione Civile: lezione pratica	p. 66

Visita alla Caserma dei Vigili del Fuoco	p. 68
Area Promozione del benessere a scuola	p. 70
Laboratorio sulle emozioni e sulle relazioni in classe	p. 71
A scuola in famiglia	p. 73
Filoso-Fare ad arte	p. 75
La mia identità virtuale	p. 77
Consulenza psicopedagogica rivolta agli insegnanti	p. 79
PROGETTI GESTITI DIRETTAMENTE DA SOGGETTI ESTERNI	p. 81
M9 Contest Urban Landscape-M-Children Craft	p. 82
Visita impianto di potabilizzazione	p. 84
Visita Impianto selezioni materiali e raccolta differenziata	p. 86
Visita all' "Ecocentro"	p. 88
Il Pozzo Magico della Fantasia	p. 90
Dalla Macchina a Vapore all'energia Ecosostenibile	p. 92
Il Laboratorio di scienze Geologiche	p. 94
Acqua: laboratori in classe	p. 96
Rifiuti e Sostenibilità: laboratori in classe	p. 98
Visita al Planetario di Marghera	p. 100
Dall'albero al quaderno	p. 102
L'energia con i materiali poveri	p. 104
I litorali sabbiosi Altoadriatici	p. 106
Astronomia al planetario di Venezia	p. 108
Gli abitanti del prato	p. 109
Una "barena" in vasca	p. 111
Sulle tracce degli antenati, evoluzione e diversità	p. 113
Il fiume in città	p. 115
La foresta in città	p. 117
Oceani di plastica	p. 119
I colori dell'acqua	p. 121
Alla scoperta dell'isola di S. Erasmo	p. 123
Museo Archeologico Nazionale di Altino	p. 125
In bici per l'ambiente	p. 127

Esplorando il territorio	p. 129
Flora, fauna e habitat delle dune dei litorali veneziani	p. 131
M- Children Craft-Caccia al Tesoro	p. 133
M - Children (Prime tre classi della scuola primaria)	p. 135
M – Children (Ultime due classi della scuola primaria)	p. 137
Ocean Literacy – Alla conoscenza del nostro mare - Attività in classe	p. 139
Ocean Literacy – Alla conoscenza del nostro mare - Visita in ambiente	p. 141

AREA LINGUAGGI - MULTIMEDIALE

PROGETTO SPORT IN CARTELLA

Area disciplinare di riferimento

Educazione fisica.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola primaria 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 per un totale di 15 ore. Ogni laboratorio potrà avere la durata di 1 ora, 1 ora e mezza o di 2 ore a seconda delle necessità organizzative della scuola.

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.

Per i genitori ed insegnanti

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

Metodologia

La metodologia è di tipo pratico da effettuarsi in palestra.

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni (associazioni sportive).

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin tel. 041- 2749263

Referenti del progetto: sig.ra Sonia Truccolo tel. 041 -2749276

sig.ra Elisabetta Bigolaro tel. 041-2749266

sonia.truccolo@comune.venezia.it

elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

A SCUOLA DI SONORIZZAZIONE

Area disciplinare di riferimento

Musica.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

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 filmato esplicativo da presentare ai genitori dei bambini.

In accordo con i docenti si potrà organizzare una piccola festa 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

Novembre 2018 – Maggio 2019.

Durata

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin tel. 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Elisabetta Bigolaro tel. 041- 2749266

elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

SIAMO OPERE D'ARTE

Area disciplinare di riferimento

Arte.

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

Autunno 2018 – Primavera 2019.

Durata

90 minuti a intervento.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio :dott.ssa Lina Zaratina tel. 041-2749263

Referente del progetto: sig. Maria Grazia Livio tel.041-2749268

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@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

Scienze. Tecnologia. Arte.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze scientifiche, tecnologiche e i linguaggi della comunicazione.

Destinatari

Scuola Primaria.

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. E' un viaggio attraverso spettacoli di luce e suono, dalla camera oscura alla lanterna magica, dal teatro d'ombre ai giocattoli ottici e al cartone animato, dal dagherrotipo alla fotografia.

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 della scuola secondaria di II°. 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 nelle pagine successive e 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 2018 – Marzo 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin - tel. 041- 2749263

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

Scienze. Tecnologia. Arte.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze scientifiche, tecnologiche e i linguaggi della comunicazione.

Destinatari

Scuola Primaria.

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 CD allegato

Software informatico gratuito

Periodo

Dicembre 2018 – Maggio 2019

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 del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Rerente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin - tel. 041- 2749263

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

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

C'E' SPAZIO PER TUTTI

"Vuoi il mio parcheggio ? ... Ti do anche il mio Handicap"

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria classi 4[^] - 5[^]

Gruppi di 2 - 3 classi.

Finalità

Educare le giovani generazioni sulle problematiche legate alla disabilità sensibilizzandole, in particolare, al rispetto dei parcheggi per disabili.

Obiettivi

- Avvicinare i ragazzi al tema della diversità grazie alla conversazione con una persona in sedia a rotelle.
- Affrontare il tema delle barriere architettoniche aiutando i ragazzi a comprendere la difficoltà a muoversi per chi ha questa disabilità fisica.
- Aiutare i ragazzi a vedere il "diverso" non come una "minaccia" ma come una risorsa, contribuendo alla realizzazione di una società solidale.

Descrizione della proposta:

La proposta prevede la collaborazione attiva degli insegnanti e si articola nelle seguenti fasi:

- Incontro della durata di 1 ora e mezza con le classi con Pietro Martire fondatore dell'Associazione "Oltre il muro". La sua testimonianza, a partire dallo slogan **C'è spazio per tutti. "Vuoi il mio parcheggio? ... Ti do anche il mio handicap"**, permetterà di aprire una discussione sul tema della disabilità e della "diversità".
- Creazione autogestita di uno o più disegni per classe sul tema della difficoltà a parcheggiare legata alla disabilità..
- Manifestazione finale PLAY DAY con l'esposizione di tutti i disegni e relativa premiazione.

Metodologia

Coinvolgimento attivo dei ragazzi attraverso la conversazione con Pietro Martire e successiva rielaborazione in classe con la produzione di un disegno che rappresenti un cartello segnaletico stradale.

Verifica

Tutti gli elaborati saranno raccolti e consegnati all'Associazione "Amici della Laguna e del Porto" che provvederà a farli recapitare ad un'apposita

commissione che li valuterà e sceglierà quello che più rappresenta il tema proposto; questi dovranno avere formato di cm 40 x cm 40 per consentire la digitalizzazione e stampa su pannelli stradali.

Nel corso di una giornata di festa (aprile 2019) al Porto Turistico di Venezia in occasione della manifestazione **PLAY DAY** verranno premiati i primi 5 elaborati più originali. **PLAY DAY giornata all'insegna dell'inclusione, del divertimento e di interessanti esperienze sportive** con la partecipazione di tutti gli studenti coinvolti nel progetto e la presenza di associazioni sportive del territorio veneziano dedicate allo sport per ragazzi disabili oltre che di rilevanti Società sportive professionistiche.

Materiali

I materiali necessari verranno forniti dall'Associazione "Amici della Laguna e del Porto" in accordo con gli insegnanti.

Periodo

Novembre 2018 – Aprile 2019.

Durata

2 ore circa in classe.

PLAY DAY: una mattinata per la manifestazione e premiazione finale.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione "Amici della Laguna e del Porto" e dall'Associazione "Oltre il Muro".

Per informazioni:

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratina tel.041 -2749263

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

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

AREA SCIENTIFICO- NATURALISTICA

DIGITAL STORYTELLING: "ALLA SCOPERTA DELLE MERAVIGLIE DEL MONDO"

Area disciplinare di riferimento

Scienze.

Tecnologia.

Competenze chiave

Competenze digitali.

Imparare ad imparare.

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuole Primarie, classi 5[^].

Massimo 4 classi.

Finalità

Rendere gli alunni consapevoli del processo posto alla base di un progetto digitale: la ricerca delle informazioni nella rete, la loro scrematura e rielaborazione e la realizzazione del prodotto finale, tramite l'utilizzo del software Sutori, una piattaforma molto versatile e collaudata nella creazione di percorsi didattici multimediali.

Obiettivi

Costruire la conoscenza in modo significativo per sé: apprendimento attivo.

Riflettere e interiorizzare i contenuti: apprendimento profondo.

Dare senso alla propria realtà e identità: apprendimento autentico.

Sviluppare abilità trasversali.

Creare collegamenti interdisciplinari fra più materie.

Descrizione della proposta

1 laboratorio per gli insegnanti di dimostrazione pratica delle potenzialità del Software Sutori con l'illustrazione dei possibili percorsi didattici che si possono attuare. 2 ore.

3 Incontri per ciascuna classe di 90 minuti ciascuno: gli insegnanti potranno scegliere se affrontare il giro del mondo attraverso le sette meraviglie del mondo moderno o del mondo antico. Ripercorrendo la storia del sito archeologico o geografico da studiare, gli studenti saranno impegnati in un compito autentico su cui realizzare poi il loro prodotto finale. Si potrà utilizzare l'inglese come lingua veicolare, su richiesta dei docenti.

1 incontro di chiusura e di restituzione con gli insegnanti, per fare il punto e offrire ipotesi di continuazione del lavoro in autonomia.

Metodologia

Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi; ogni gruppo lavorerà su una parte specifica del progetto e al termine le varie componenti verranno integrate tra loro. Si utilizzeranno i computer dell'aula informatica della scuola.

Verifica

Alla fine dei laboratori potranno essere pubblicati on line i lavori che ciascuna classe avrà prodotto. E tramite un semplice link sul sito, si potranno intersecare tutti i lavori realizzati dalle varie classi che hanno partecipato al progetto.

Materiali

Le attività necessitano dell'aula computer della scuola.

Periodo

Anno scolastico 2018-19.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin - tel. 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Margherita La Commare

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

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

Area disciplinare di riferimento

Tecnologia.

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 aiuti ad aumentare l'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.

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 2018-2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni:

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zarin tel.041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Angela Lo Faro tel 041- 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

RICICLINA ENTRA IN CLASSE

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

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

- Aiutare i bambini a valorizzare ogni oggetto, capendo che prima di buttarlo si può pensare a se sia 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.
- Permettere di immergersi, tramite una storia inventata da bambini della loro età, nelle vicende di oggetti che possono avere una seconda vita.
- Favorire abitudini corrette e volte al formare futuri cittadini che sappiano vivere in una modalità sostenibile con l'ambiente.

Descrizione della proposta

- **Per gli insegnanti**
 - 1 incontro di presentazione.
- **Per la classe**
 - 1 incontro, 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

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin tel. 041- 2749263

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

alessandra.rossi@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

GOCCIOLINA E I BAMBINI...RISPARMIANO L'ACQUA PER GRANDI E PICCINI

Area disciplinare di riferimento

Educazione scientifica e tecnologica.
Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia.
Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuole primarie, classi 1[^], 2[^], 3[^].

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.

Obiettivi

- Far capire agli studenti che l'acqua non è un bene inesauribile.
- Far conoscere brevemente il ciclo dell'acqua.
- Far comprendere la disparità, sia a livello locale che globale, della distribuzione dell'acqua dolce (per i bambini più grandi).
- Favorire una riflessione sulle buone pratiche sull'uso dell'acqua.

Descrizione della proposta

• Per gli insegnanti

1 incontro di presentazione.

• Per la Classe

1 incontro, della durata di 2 ore circa, diretto a favorire una riflessione sui propri comportamenti legati all'uso dell'acqua:

➤ L'operatrice entra in classe vestita di azzurro e si presenta come Gocciolina. L'intervento è volto a permettere ai bambini di familiarizzare con l'acqua (cosa è e come nasce, ciclo dell'acqua e importanza di risparmiare l'acqua quando la si utilizza) attraverso tre filastrocche:

- un Indovinello;
- filastrocca dell'Acqua – sull'importanza e sul ciclo dell'acqua;
- filastrocca sul risparmio.

Presentazione di un power point con immagini sui temi presentati con le filastrocche.

➤ Gioco del risparmio dell'acqua (nei bagni della scuola, ai bambini sarà richiesto, a coppie, di lavarsi il viso e le mani, uno terrà sempre l'acqua accesa

mentre l'altro la chiuderà nei momenti di non utilizzo; poi l'acqua dei due contenitori verrà travasata su delle bottiglie di plastica per far vedere ai bambini quanta acqua si può sprecare se non viene chiuso il rubinetto).

Metodologia

Partecipazione attiva dei bambini.

Verifica

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

Riferimenti

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

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin tel. 041- 2749263

Referente del progetto: dott.ssa 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

Cittadinanza e costituzione.
Scienze e tecnologia.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.
Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia.

Destinatari

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

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. Far comprendere 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.

Si fa presente che durante l'attività con la classe è necessario una Lim. Se la scuola non ne fosse munita sarà cura dell'operatore Veritas portare l'attrezzatura multimediale.

Verifica

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

Materiali

materiale informativo.

Durata

2 ore.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da Veritas SpA.

Per informazioni:

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin - tel. 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Margherita La Commare

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

RISPARMIARE ACQUA, SI PUO'!

Area disciplinare di riferimento

Educazione scientifica e tecnologica.
Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia.
Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuole primarie 4[^] e 5[^].

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

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

Descrizione della proposta

Un incontro in classe, della durata di 2 ore, 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.

Si fa presente che durante l'attività con la classe è necessario una Lim. Se la scuola non ne fosse munita sarà cura dell'operatore Veritas portare l'attrezzatura multimediale.

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 e Veritas SpA.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zarin - tel. 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra La Commare Margherita – tel. 041-2749267

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@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

Cittadinanza e costituzione.

Scienze.

Competenze chiave

Competenze di base in scienze e tecnologia.

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola primaria, classi 1[^].

Numero classi: tutte quelle che lo richiedono.

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 2018 – 2019.

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 aderiranno 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 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni dall'Istituzione "Il Bosco di Mestre".

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zarin- 041 2749263

Referente del progetto: sig.ra La Commare Margherita 041-2749267

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

PORTE APERTE AL CENTRO MAREE

Area disciplinare di riferimento

Scienze.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

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**

- 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 linea 2.

Periodo

Gennaio - maggio 2019.

Materiale

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto dall'ICPSM.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin- tel. 041-2749563

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

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

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 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

• Per insegnanti

1 incontro di presentazione

- **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, riconsegnate con successivo approfondimento all'insegnante.

Periodo

Gennaio - febbraio 2019.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratini – 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra La Commare Margherita 041-2749267

margherita.lacommare@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

TI RACCONTO VENEZIA

Area disciplinare di riferimento

Storia.

Arte.

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 (mercato di Rialto), quanto il patrimonio storico-artistico lungo itinerari di visita che vengono proposti dall'esperto e concordati con gli insegnanti. In questo modo gli alunni acquisiscono consapevolezza dell'ambiente veneziano, della sua storia e unicità. Comprendono, per esempio, quanto vitale sia conoscere Venezia anche da *mar*, percorrerla via acqua (si sale su vaporetto per breve tratto del Canal Grande).

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. Sono gli alunni stessi a creare il proprio percorso di studio e avventura, non trascurando di affiancare, a quanto apprendono di arte e storia, quanto li colpisce tra leggende e misteri, draghi e mostri.

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

Primavera 2019

Durata

2 ore laboratorio in classe

3 ore visita didattica

Trasporti

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin- tel. 041-2749263

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

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

LEGGERE CON IL CORPO

Progetto di educazione alla teatralità e lettura espressiva ad alta voce
sul tema della giornata della Memoria

Area disciplinare di riferimento

Storia.

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuole primarie classi 4[^] 5[^].

Finalità

Stimolare la riflessione sul tema delle diversità, dell'oppressione, dell'intolleranza e della violenza mantenendo viva la memoria del periodo storico analizzato della seconda guerra mondiale.

Obiettivi

Riconoscere e affrontare la paura dei propri limiti e l'ansia di mettersi in gioco davanti a tutti, sviluppare chiarezza e comprensione nell'uso del linguaggio teatrale, migliorare il pensiero critico e autonomo.

Descrizione della proposta

Il laboratorio si comporrà di 3 fasi: presentazione, approfondimento, restituzione mescolando lettura e propedeutica teatrale per bambini.

Attività per la classe

1) Presentazione - 1 incontro di 2 ore dove verranno create le condizioni per il lavoro di gruppo attraverso la condivisione di esperienze e conoscenze, unitamente ad una proposta di reading performativo, proponendo brani sul tema della Shoah con protagonisti bambini vissuti in quel periodo storico.

2) Approfondimento - 3 incontri di 2 ore

Le unità di apprendimento saranno:

- la respirazione nella voce;
- educazione e controllo della respirazione: meccanismo del ritmo;
- conoscere i suoni che si possono emettere durante la respirazione;
- scoprire di poter immaginare e giocare con la fantasia;
- scoprire di poter articolare l'apparato vocale: la fonazione;
- emettere suoni variando il volume;
- conoscenza degli elementi che compongono il racconto;
- esplorazione e sperimentazione di livelli e modalità di narrazione.

3) Restituzione - 1 incontro di 2 ore i ragazzi si misureranno con il pubblico leggendo testi scelti durante il laboratorio.

Metodologia

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

Per l'attuazione dei primi 4 incontri del progetto si necessita di spazi, dotati di piani d'appoggio, in cui i ragazzi possano muoversi liberamente.

Per l'ultimo incontro sarà necessaria una sala che possa contenere anche un piccolo pubblico

Verifica

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

Periodo

Gennaio 2019

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio e del progetto: dott.ssa Lina Zarin

tel.041-2749263

lina.zarin@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

IL GIORNO DEL RICORDO: LE INFINITE MASCHERE DEL MALE

Area disciplinare di riferimento

Storia.

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 4[^] e 5[^].

Finalità

Sviluppare la capacità di visualizzazione e la creatività. Migliorare la consapevolezza di sé. Stimolare la riflessione e il confronto sul tema della diversità, dell'odio, del razzismo, del mostruoso, sui concetti di male e bene.

Obiettivi

- Riconoscere e affrontare la paura di scoprire i propri limiti e l'ansia di mettersi in gioco davanti a tutti;
- prendere coscienza di avere esperienze da raccontare; prendere confidenza con la manipolazione del materiale;
- acquisire le regole di base del movimento creativo;
- emettere suoni variando il volume;
- sviluppare chiarezza e comprensione nell'uso del linguaggio teatrale;
- creare le condizioni per un confronto costruttivo sul tema di partenza;
- condividere le emozioni e le impressioni.

Descrizione della proposta

Il laboratorio si comporrà di 3 fasi: presentazione, costruzione e azione, restituzione, tutte coinvolgendo la classe.

- **Presentazione:** 1 incontro di 2 ore. L'educatore leggerà alcuni brani tratti da "La banalità del male" di Hannah Arendt e "Il razzismo spiegato a mia figlia" di Tahar Ben Jelloun e alcune testimonianze di chi ha vissuto il dramma delle Foibe. Si creeranno poi le occasioni di un proficuo lavoro di gruppo stimolando la condivisione di esperienze e vissuti.
- **Costruzione e azione:** 3 incontri da 2 ore ciascuno. I ragazzi verranno guidati nella costruzione di una maschera e della sua decorazione, che rifletta il sentire dell'alunno sul tema proposto.
- **Restituzione:** 1 incontro da 2 ore. I ragazzi avranno la possibilità di misurarsi con un piccolo gruppo, raccontando il percorso fatto e mettendo in scena l'incontro tra le maschere del male, secondo un'interpretazione frutto del lavoro di gruppo.

Metodologia

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

Come spazi, per i primi 4 incontri si può utilizzare l'aula, spostando i banchi in modo che al centro ci si possa muovere liberamente e che poi si abbia un piano di appoggio per la costruzione delle maschere; per l'ultimo incontro, una aula magna o altro spazio a disposizione della scuola che possa ospitare un piccolo pubblico per la condivisione del percorso ad opera dei ragazzi.

Verifica

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

Periodo

Febbraio 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'Ufficio e del progetto: dott.ssa Lina Zarin
tel.041-2749263

lina.zarin@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

VENEZIA PRIMA DI VENEZIA

Area disciplinare di riferimento

Storia e geografia.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

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

- Accompagnare i bambini alla scoperta delle origini e peculiarità della città e della Laguna di Venezia.
- Svelare ai loro occhi le tracce di una storia antica che tanto ha influenzato e influenza la realtà veneziana.
- Riscoprire insieme antiche leggende e misteri che da generazioni popolano la fantasia degli abitanti di Venezia e della laguna che stanno andando perdute.
- 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

Primavera.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratina - tel. 041 2749263

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

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@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 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 2019.

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. (gli insegnanti si dovranno organizzare **autonomamente**).

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin.- tel. 041-2749263

Referente di progetto: sig.ra Giovanna Venturini- tel. 041-2749271

giovanna.venturini@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

LION BLOG – VENEZIA COME PIACE A NOI

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

scuola primaria - 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 2018 – 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio:dott.ssa Lina Zaratin tel. 041-2749263

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

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

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

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola primaria - 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 "rappresentanti" 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 2018-2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Referente dell'ufficio:dott.ssa Lina Zaratin tel. 041-2749263

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

mariagrazia.livio@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

I BAMBINI INCONTRANO L'INDIA

Immagini e giochi di conoscenza

Area disciplinare di riferimento

Storia.
Geografia.
Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

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 diffidenza 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 di volontariato "**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 alunni 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

Novembre 2018 - Maggio 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin - tel. 041- 2749263

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.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola primaria, classi 3[^], 4[^] e 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 tappezzieri.

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'impeciatura 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.

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 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin - tel. 041 -2749263

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

sonia.truccolo@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

ARTI E MESTIERI: IL FABBRO

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

Area disciplinare di riferimento

Storia.

Geografica.

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola primaria, classi 3[^], 4[^] e 5[^].

Finalità

Far conoscere alle nuove generazioni le tecniche di lavorazione e concorrere così alla diffusione della conoscenza delle tradizioni artigianali.

Obiettivi

1. Far conoscere ai bambini quelle attività lavorative che ancora oggi mantengono viva l'arte e la tradizione degli antichi mestieri veneziani.
2. Favorire la conoscenza di strumenti di lavorazione che hanno avuto origine nell'età della protostoria (età del bronzo ed età del ferro).

Descrizione della proposta

Per gli studenti:

Laboratorio – dimostrazione di forgiatura del ferro battuto presso la scuola (Mestre e terraferma – gruppi di 2 o 3 classi).

"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.

Periodo

Dicembre 2018 – Maggio 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'Ufficio: dott.ssa Lina Zaratini - tel. 041- 2749263

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

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari:

Scuola primaria, classe 5[^].

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 possano 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

Ottobre 2018 - Maggio 2019.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori degli Itinerari Educativi del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dalla Presidenza del Consiglio del Comune di Venezia.

Per informazioni

Referente dell'Ufficio e referente del Progetto: dott.ssa Lina Zarin
tel. 041- 2749263

lina.zarin@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

PRIMI PASSI IN UN EUROPA SENZA FRONTIERE: giochiamo con "GIOCA EUROPA"

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave europea

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola primaria, classi 4[^] e 5[^].

Finalità

Introduzione al concetto della cittadinanza europea, fornendo agli alunni nozioni fondamentali relative all'Unione Europea e ai paesi che ne fanno parte da un punto di vista geografico, storico e culturale.

Obiettivi

1. Far conoscere agli alunni della scuola primaria i singoli Paesi dell'Unione Europea e scoprire gli usi e costumi dei popoli che li abitano attraverso un viaggio virtuale "GiocaEuropa".
2. Favorire la formazione della coscienza del "cittadino europeo".
3. Far conoscere il servizio Europe Direct del Comune di Venezia.

Descrizione della proposta

Per le insegnanti

1 incontro di presentazione agli insegnanti.

Per i bambini

1 incontro di due ore, massimo un gruppo di 30 bambini:

- prima fase: durata di 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.

Si ritiene indispensabile che l'aula sia dotata di un pc e un videoproiettore.

- Seconda fase: durata 90 minuti circa. Viene proposto il GiocoEuropa 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.

Il gioco "GiocaEuropa" si svolge all'interno della palestra della scuola, il gioco infatti molto grande è costituito da 33 piastrelle in neoprene plastificato 25x25 cm da disporre a serpentina, raffiguranti gli stati membri dell'Unione Europea e i simboli dell'UE.

Seguirà una discussione e riflessione sulle tematiche emerse durante il gioco.

Metodologia

La metodologia prevede la partecipazione attiva dei ragazzi durante la fase del gioco e la partecipazione di tutti i ragazzi nella composizione del puzzle.

Verifica

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

Materiali

Verrà fornito il materiale informativo sull'Unione Europea agli insegnanti e agli alunni coinvolti nell'attività ludico - formativa.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto dal servizio Europe Direct del Comune di Venezia.

Per informazioni

Referente dell'Ufficio: dott.ssa Lina Zaratin 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Lo Faro Angela – tel. 041- 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

LA PROTEZIONE CIVILE (lezione teorica)

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave europea

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Classi terza, quarta e quinta elementare.

Finalità

Sensibilizzare gli studenti all'importanza della Protezione Civile nella attività di previsione, prevenzione, soccorso, emergenza di eventi calamitosi.

Obiettivi

Fare 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

1 lezione teorica per la classe di durata 45/60 minuti nella quale verranno trattate le seguenti tematiche:

cos'è la Protezione Civile, quando e perché è stata costituita, da chi è formata, qual'è il ruolo del Volontario di Protezione Civile durante gli interventi per calamità naturali o antropiche, come sono strutturati i gruppi comunali di Protezione Civile.

Oltre alle soprannominate tematiche, 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 dimostrative attività di protezione civile.

Qualora ci fossero più classi interessate è possibile coinvolgerne fino ad un massimo di n. 3 classi (orario 8,30- 12,30) (anche orario pomeridiano previa disponibilità dei Volontari). Incontro va tenuto in un aula informatizzata.

Metodologia

La metodologia è di tipo teorico.

Verifica

A conclusione della lezione verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Materiale informativo.

Riferimenti

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

Per informazioni

Referente dell'Ufficio: dott.ssa Lina Zaratin 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Lo Faro Angela – tel. 041- 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

LA PROTEZIONE CIVILE

(lezione pratica – isole dimostrative)

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave europea

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Classi quarta e quinta elementare.

Finalità

Sensibilizzare gli studenti all'importanza della Protezione Civile nella attività di previsione, prevenzione, soccorso, emergenza di eventi calamitosi.

Obiettivi

Fare 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

Lezione pratica/dimostrativa 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 possano allestire isole dimostrative per simulazioni delle attività tipiche della Protezione Civile con il coinvolgimento fattivo degli alunni.

Le classi vengono divise in gruppi, successivamente 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.

In ogni intervento vengono allestite da 3 a 5 isole sui seguenti argomenti:

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

E' possibile coinvolgere fino a n. 3 classi per ogni mattinata.

N.B. Per evidenti ragioni logistiche gli interventi nelle scuole del centro storico veneziano non sono facilmente attuabili, per cui dovranno essere concordati preventivamente.

Metodologia

La metodologia è di tipo pratico/dimostrativo.

Verifica

A conclusione della lezione verrà condotta una valutazione del progetto.

Materiali

Materiale tecnico ad uso pratico/dimostrativo.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto dagli operatori della Protezione Civile del Comune di Venezia.

Per informazioni

Referente dell'Ufficio: dott.ssa Lina Zaratin 041- 2749263

Referente del progetto: sig.ra Lo Faro Angela – tel. 041 -2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

VISITA ALLA CASERMA DEI VIGILI DEL FUOCO

Via della Motorizzazione Mestre (Ve)

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave europea

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola primaria.

Finalità

Sensibilizzare gli alunni all'importanza del Corpo Nazionale dei Vigili del Fuoco nella attività di sicurezza e difesa civile.

Obiettivi

Fare conoscere ai bambini l'importante ruolo svolto dai Vigili del Fuoco , nel prestare soccorso e sicurezza alla popolazione e al suo territorio.

Descrizione della proposta

La visita alla Caserma si propone di illustrare e dimostrare i vari tipi di soccorso attuati dal Corpo dei Vigili del Fuoco anche attraverso simulazioni di interventi che verranno realizzati all'interno della Caserma .

La classi potranno visitare anche gli spazi preposti per i mezzi motorizzati come le autoscale, autopompe, autogrù, ecc.

La manifestazione avverrà con qualsiasi condizione climatica (salvo precipitazioni copiose) ed essendo all'aperto si consiglia di premunirsi di cappellino o di impermeabile (tipo kway).

Le date della manifestazione saranno stabilite dal Responsabile di Squadra e comunicate all'Ufficio di Progettazione Educativa in tempo utile da permettere di organizzare il calendario delle visite (indicativamente nel mese di Maggio).

Durata

2 ore circa.

L'organizzazione del viaggio è a carico della scuola

Metodologia

La metodologia è di tipo pratico/dimostrativo.

Verifica

A conclusione della visita, gli insegnanti potranno verificare, attraverso il materiale illustrativo, le nozioni acquisite durante la manifestazione.

Materiali

Materiale illustrativo e dimostrativo.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto dagli operatori del Corpo dei Vigili del Fuoco.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Lina Zaratin 041 -2749263

Referente del progetto: sig.ra Lo Faro Angela – tel. 041- 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

itinerari.educativi@comune.venezia.it

AREA PROMOZIONE DEL BENESSERE A SCUOLA

LABORATORIO SULLE EMOZIONI E SULLE RELAZIONI IN CLASSE

Il laboratorio verrà assegnato a seguito di confronto con gli insegnanti, relativamente agli obiettivi del progetto e ai bisogni del gruppo classe.

Area disciplinare di riferimento

Studi sociali.

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

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: 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.

Inoltre il lavoro di gruppo può costituire 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.

Il laboratorio è volto ad avvicinare i bambini al tema delle emozioni e 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.

Articolazione della proposta

- 1 incontro con gli insegnanti referenti della classe, antecedente l'inizio delle attività, al fine di illustrare gli obiettivi e le metodologie, e per gli operatori di acquisire elementi conoscitivi relativi alla classe.

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

- 1 incontro iniziale di 1.30 con i genitori, condotto dagli operatori referenti del progetto alla presenza degli insegnanti, al fine di illustrare il laboratorio.
- 5 incontri in classe della durata di 1.30/2 ore ciascuno.
- 1 incontro con gli insegnanti referenti della classe a conclusione delle attività per una condivisione e un confronto sulla realizzazione dell'intervento.
- 1 incontro con i genitori a conclusione delle attività in classe di circa una 1.30, 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.

Metodologia

La metodologia dei laboratori si basa sulla partecipazione attiva dei bambini/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 Servizio di Progettazione Educativa.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Mariangela Miatto tel. 041-2749530

Referenti del progetto:

dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511. veronica.vento@comune.venezia.it

dott.ssa Natascia Borsetto tel. Tel. 041-2749664

natascia.borsetto@comune.venezia.it

progettazione.educativa@comune.venezia.it

A SCUOLA IN FAMIGLIA

Area disciplinare di riferimento

Studi sociali.

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.

Articolazione della proposta

- 1 incontro di 1.30 circa di presentazione con gli insegnanti
- 3 incontri di 1.30 in classe
- 1 incontro di restituzione del laboratorio

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".

Spazi

Palestra o sala sgombra.

Verifica

Questionario di rilevazione del gradimento.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per Informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Mariangela Miatto tel. 041-2749530

Referente del progetto: dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

progettazione.educativa@comune.venezia.it

FILOSO-FARE AD ARTE

Area disciplinare di riferimento

Studi sociali.

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:

Per i docenti

1 incontro di presentazione e 1 incontro di restituzione.

Per i bambini/ragazzi

3 incontri in classe articolati in tre fasi:

- presentazione opera artistica e discussione di quanto può emergere come emozioni, ricordi, narrazione vissuti personali;
- laboratorio artcounseling;
- condivisione in classe di quanto è emerso negli incontri precedenti attraverso le pratiche filosofiche.

- **Articolazione della proposta**

- 1 incontro di 1.30 circa di presentazione con gli insegnanti
- 3 incontri di 1.30 in classe
- 1 incontro di restituzione del laboratorio.

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

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Mariangela Miatto tel. 041-2749530

Referenti del progetto: dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511.

veronica.vento@comune.venezia.it

progettazione.educativa@comune.venezia.it

LA MIA IDENTITA' VIRTUALE

Area disciplinare di riferimento

Studi sociali.

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

- **Per le insegnanti**
 - 1 incontro di presentazione del progetto;
 - 1 incontro di feedback alla fine del percorso.
- **Per i bambini/ragazzi**
 - 3 incontri di 1 e mezza ciascuno in classe.

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

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da soggetti esterni.

Riferimenti

Referente dell'ufficio: dott.ssa Mariangela Miatto tel. 041-2749530

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

veronica.vento@comune.venezia.it

progettazione.educativa@comune.venezia.it

CONSULENZA PSICOPEDAGOGICA RIVOLTA AGLI INSEGNANTI

Area disciplinare di riferimento

Studi sociali.

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 rivolto agli insegnanti per un supporto individualizzato o di team. Lo sportello sarà attivato presso gli uffici dei Servizi Educativi del Comune di Venezia a Mestre e Venezia.

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.

Modalità di accesso

Allo sportello si accede tramite appuntamento, facendone richiesta con SMS al num. 3492343239

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del servizio di Progettazione Educativa.

Per informazioni

Referente dell'ufficio: dott.ssa Mariangela Miatto tel. 041-2749530

Referente di progetto: dott.ssa Cristina Battolla tel 3492343239

cristina.battolla@comune.venezia.it

progettazione.educativa@comune.venezia.it

PROGETTI GESTITI DIRETTAMENTE DA SOGGETTI ESTERNI
(a ticket o gratuiti)

M9 CONTEST URBAN LANDSCAPE M-CHILDREN CRAFT

Area disciplinare di riferimento

Arte/immagine.

Informatica.

Tecnologia.

Competenze chiave europee

Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze digitali.

Destinatari

Scuola primaria, classi 3[^], 4[^] e 5[^].

Finalità

M-Children Craft si propone di sviluppare un laboratorio in grado di utilizzare la piattaforma Minecraft Education che oggi si dimostra essere un'avanzata e diffusa strumentazione di apprendimento basata sul gioco e che offre agli educatori la possibilità di catturare l'attenzione degli studenti e incrementare la loro propensione all'apprendimento su molteplici discipline.

Obiettivi

Sulla base di un impianto cartografico, relativo agli spazi urbani di circa 1 ettaro, che costituiscono il distretto M9 che verrà inaugurato in dicembre 2018, M-Children Craft propone di realizzare un progetto didattico finalizzato alla ricostruzione ideale - ai fini di una rigenerazione urbana - la cui simulazione prodotta da ciascuna classe possa essere confrontata con un sistema di valutazione che attribuisce un punteggio determinato sulla base di criteri predefiniti da una giuria di esperti.

Descrizione della proposta

La classe che intende iscriversi al Contest Urban Landascape, dovrà iscriversi sul sito www.mchildren.it o all'indirizzo:

prenotazioni@mchildren.it

La classe iscritta verrà contattata dalla segreteria di M-Children per la consegna delle licenze Minecraft da installare nei pc della propria scuola. Sarà prevista una lezione di formazione alla classe, maggiori dettagli verranno forniti al momento dell'iscrizione.

La classe partecipante dovrà fornire entro e non oltre la data di scadenza prevista per il mese di Maggio 2019, un elaborato digitale all'interno della piattaforma Minecraft fornita con le licenze. L'elaborato consiste nell'ideare e progettare attraverso le modalità di Minecraft una propria città ideale all'interno degli spazi vuoti di M9.

Una città a misura di bambino, uno spazio urbano che rappresenti i desideri e i bisogni dei ragazzi, a partire da un luogo di aggregazione ma non solo insomma via libera alle idee!

A fine maggio 2019 una giuria composta da membri esperti provenienti dal mondo della cultura seguendo un criterio di valutazione stabilito, decreterà delle classi vincitrici assegnando dei premi.

Entro il termine della scuola, indicativamente durante la prima settimana di Giugno 2019 sarà prevista la cerimonia di premiazione con la consegna dei premi.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo, permettendo agli studenti di fare esperienza cognitiva attraverso un percorso d'ideazione e progettazione urbanistica.

La progettazione prevede un grande lavoro di gruppo, condivisione di idee, analisi dei tempi di esecuzione, suddivisione dei compiti, verifica dei risultati.

Materiali

Alle classi che partecipano al contest, verrà fornito gratuitamente un kit di licenze Minecraft Educational da installare nei propri computer a scuola, inoltre sarà garantita una lezione di formazione da parte di operatori professionisti per la conoscenza e l'approfondimento del programma Minecraft.

Durata

Il progetto viene sviluppato e realizzato nei laboratori informatici dei propri istituti scolastici.

Costi

Attività gratuita.

Periodo

Scadenza iscrizione: 16 Novembre 2018

Consegna elaborati: 10 Maggio 2019

Riferimenti del soggetto proponente il progetto

M-Children Craft è un progetto di Polymnia Venezia srl, società strumentale della Fondazione di Venezia.

www.mchildren.it

prenotazioni@mchildren.it

+39 334 7093012 (attivo dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00)

VISITA ALL'IMPIANTO DI POTABILIZZAZIONE VERITAS

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

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 2019.

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Costo

Gratuito.

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

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

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

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 2019.

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Costo

Gratuito.

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'ECOCENTRO VERITAS

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologico.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

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: i 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 2019.

Durata

La visita dura circa 60 minuti.

Costo

Gratuito.

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

Gennaio/maggio 2019.

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

II POZZO MAGICO DELLA FANTASIA

Area disciplinare di riferimento

Arte.

Competenze di base

Consapevolezza ed espressione Culturale.
Competenza digitale.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 1[^] e 2[^].

Finalità

Il progetto nasce con l'intento di fornire ai ragazzi gli strumenti operativi per lo sviluppo di competenze creative attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie audiovisive ed informatiche.

Obiettivi

- Padroneggiare gli strumenti necessari per utilizzare i linguaggi espressivi, artistici e visivi attraverso l'uso giocoso dello strumento multimediale.
- Acquisire consapevolezza dell'espressione creativa di idee, e della possibilità di manifestare sentimenti ed emozioni.
- Sperimentare varie tecniche espressive per la realizzazione di produzioni originali.

Descrizione attività

L'attività pratica comprende l'organizzazione di momenti laboratoriali che permettano di giocare con strumentazioni quali la telecamera o la macchina fotografica per un uso creativo delle immagini attraverso giochi di metamorfosi o attraverso il disegno con materiali quali sabbie e colori. Si tratta quindi di organizzare un "pozzo Magico" nel quale i bambini possano liberamente produrre immagini creative che saranno poi assemblate in un file - filmato digitale che verrà consegnato alla classe.

Metodologia

La metodologia è di tipo ludico e partecipativo, per permettere agli alunni di fare esperienze didattiche attraverso momenti laboratoriali.

Spazi e materiali

Si chiede, da parte della scuola la possibilità di avere uno spazio per allestimento di un piccolo set da ripresa e l'utilizzo della visione del lavoro svolto tramite LIM, videoproiettore o televisore.

L'allestimento dello spazio e la strumentazione audiovisiva sono a carico dell'operatore.

L'attività, per l'allestimento del set, può svolgersi in scuole raggiungibili con mezzi propri.

Periodo

Novembre 2018 – Maggio 2019.

Durata

L'intervento comprende un incontro illustrativo con i docenti.

Il percorso prevede poi l'impegno di un'intera mattinata, nelle varie scuole. Una prima parte (1h. circa) viene utilizzata per l'allestimento del set (pozzo) e la rimanente per le attività disciplinari.

Ticket

€2,50 a bambino.

Per Informazioni

Zuccato Sabrina laureata in Scienze dello Spettacolo (associata MCE) e referente di progetto.

E-mail: zuccsa@gmail.com

Associazione di riferimento:

Movimento di Cooperazione Educativa

Gruppo Territoriale Cooperativo " Q. Marini" Via G. Ciardi 41- Mestre (VE)

Tel. 041-952362 e-mail mce-ve@virgilio.it

DALLA MACCHINA A VAPORE ALL'ENERGIA ECOSOSTENIBILE

Area disciplinare di riferimento:

Scientifica e tecnologica.

Competenze di base

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 4[^] e 5[^].

Finalità

Il progetto ha l'intento di descrivere processi e nozioni di tipo scientifico e tecnologico relativi al concetto di forza ed energia e dello sfruttamento di essa in termini di sviluppo sostenibile e di rispetto ambientale.

In particolare si passerà dalla comprensione dei meccanismi propri di macchinari endotermici (macchine a vapore, a scoppio od altro - tutte inquinanti) a quelli esotermici (macchine eoliche, solari) che permettono di sviluppare una forza lavoro attraverso l'utilizzo di forme di energia pulita con particolare riguardo a quelle di tipo luminoso.

Obiettivi

Acquisizione di elementi nodali e strutturali relativi alla comprensione del concetto di forza, energia e delle varie forme di essa.

Acquisizione e comprensione dei processi fisici e scientifici che sono alla base del concetto suddetto.

Comprensione delle trasformazioni, dei processi, dei limiti e dei rischi del progresso tecnologico.

Comprensione delle trasformazioni storiche del territorio attraverso l'osservazione e la conoscenza di documenti-testimonianze.

Descrizione attività

L'attività si produrrà nell'arco di una mattinata di circa tre ore e comprenderà la visione di filmati sugli argomenti trattati, ma anche momenti laboratoriali relativi alla dimostrazione del funzionamento di macchinari come il motore a vapore, quello a scoppio, quello elettrico e quello di produzione di energia dalla luce.

In ogni classe, verrà costruito in modo semplice un motorino elettrico che verrà dato alla scolaresca, inoltre verranno consegnate in formato digitale delle schede sui temi trattati.

Metodologia

Attiva e partecipativa con situazioni laboratoriali.

Materiali

- LIM.
- Filmati.
- Modelli funzionanti di varie tipologie di motori.
- Calamite.
- Legno.

➤ Cavi elettrici.

A parte l'utilizzo della Lavagna Interattiva Multimediale, tutti gli altri materiali sono forniti dall'operatore.

Spazi

Aula fornita di LIM.

Periodo

Novembre 2018 – Maggio 2019.

Durata

L'intervento si svolge con un incontro di 3 ore.

Ticket

€2,50 a bambino.

Per Informazioni

Zuccato Daniele, referente di progetto (associato MCE) e insegnante presso IC "L.da Vinci" di Mestre.

Cell: 347 2972787 e-mail: zucda@libero.it

Associazione di riferimento:

Movimento di Cooperazione Educativa

Gruppo Territoriale Cooperativo " Q. Marini" Via Ciardi 41- Mestre (VE)

Tel. 041-952362 e-mail mce-ve@virgilio.it

IL LABORATORIO DI SCIENZE GEOLOGICHE

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

Area disciplinare di riferimento

Area scientifico-tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

Per le insegnanti

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

Per gli alunni

N. 2 incontri laboratoriali che saranno concentrati in una unica mattinata:
prima parte: 8.45 / 10.00. I Fossili e la storia della vita sulla Terra Sezione Petrografia – Mineralogica;

seconda parte: 10.45 / 12.15. 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

Ottobre-dicembre 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.

Costi

Contributo volontario all'associazione.

Riferimenti/informazioni

La realizzazione del progetto è a cura del Gruppo di scienze naturali "C. Darwin".
Referente Giancarlo Scarpa cell. 380 – 3182548 e-mail gsmdarwin@terranea.it

ACQUA – LABORATORI IN CLASSE

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

Area disciplinare di riferimento

Geografia.

Area scientifico-tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

Scuola primaria, classi 3[^], 4[^] e 5[^].

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 2 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 desabbatura, 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.

Verifica

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

Materiali

Schede operative per gli alunni.

Periodo

Novembre 2018 – Giugno 2019.

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.

Ticket

La quota è di € 4.00 per alunno (min. 20 alunni per classe)

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.

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola primaria, classi 3[^], 4[^]e 5[^].

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 2 ore, si svolge a scuola presso l'aula di classe ed è gestito da un operatore Limosa.

Sono disponibili i seguenti laboratori:

- 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.
- Metereologia 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.*
- Compost e Arcimboldi – 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 2018 – Giugno 2019.

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.

Ticket

La quota è di € **4.00** per alunno (min. 20 alunni per classe).

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 in 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 2019.

Durata

2 ore.

Ticket

1 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 in 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 pratiche.

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

€ 4,00 a bambino

Contatti Cooperativa

Arianna De Monte cell. 349-4939231

Davide Giraldo cell. 388-3634340

e-mail : educambientale@coopcds.org

fax 041.926294

L'ENERGIA CON I MATERIALI POVERI

Serra dei Giardini di Venezia

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in 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.

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.

Spazi

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 2018/2019.

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

Geografia.
Scientifica e tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in 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.
- Conoscere 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

1 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.

Ticket

La quota è di **€ 4.00** per alunno.

Trasporti

Ogni luogo prescelto è raggiungibile con mezzi pubblici.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

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

ASTRONOMIA AL PLANETARIO DI VENEZIA

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in 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 2018 a maggio 2019.

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@astroveneziana.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

€ 4.00 a bambino.

Contatti Cooperativa

Arianna De Monte cell. 349-4939231

Davide Giraldo cell. 388-3634340

e-mail : educambientale@coopcds.org

fax 041- 926294

UNA "BARENA IN VASCA"

Serra dei Giardini di Venezia

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in 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 2018/2019.

Durata

3 ore.

Ticket

4 euro a bambino.

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

SULLE TRACCE DEGLI ANTENATI, EVOLUZIONE E DIVERSITA'

Area disciplinare di riferimento

Storia.

Educazione Scientifica.

Competenze chiave

Competenze in scienza e tecnologia.

Destinatari

Scuole primarie.

Finalità

Il progetto permette di far comprendere agli alunni i concetti principali dell'evoluzione animale, *Homo sapiens* compreso.

Seguiremo il viaggio intorno al mondo di Darwin, che lo portò a formulare l'affascinante teoria dell'evoluzione. Darwin stesso, nell'introduzione all'*Origine delle specie*, scrisse che le scoperte fatte durante il viaggio intorno al mondo a bordo del Beagle erano il punto di partenza per tutte le sue visioni future riguardo le dinamiche della natura, e in particolare citava i fossili della Patagonia e la vita animale nelle Galapagos.

La sua fu un'idea potente e avvincente: tutti gli esseri viventi, nessuno escluso, sono legati fra loro da una relazione di parentela, essendosi modificati nel corso del tempo **a partire da un antenato comune** in virtù di una molteplicità di meccanismi.

L'evoluzione sarà spiegata con esempi concreti, con essi si arriverà a comprendere che le diversità sono la risposta alle diverse esigenze ambientali avvenute nel corso di milioni di anni e capire anche se **l'evoluzione è ancora in atto nella specie umana**.

Obiettivi

- Individuare le principali tappe della storia della vita in relazione alla storia geologica della Terra.
- Individuare le tappe che hanno portato alla comparsa degli organismi pluricellulari e all'evoluzione dei vertebrati.
- Comparare la storia biologica degli esseri viventi con la storia della specie umana che comprende una evoluzione culturale.
- Migrazioni e clima.
- Diversi tipi di mimetismo.
- Collocare nel cosiddetto tempo profondo gli eventi, dalla preistoria a oggi.
- Capire che la specie umana è unica, di origine africana, anche se la sua storia è multiforme

Descrizione attività

L'attività prevede due incontri in classe

- Presentazione del progetto alla classe; introduzione interattiva nella quale attraverso la proiezione di una breve serie di immagini in PowerPoint si spiegheranno **i principali concetti evolutivi**. Fossilizzazione ed **osservazione di reperti fossili**, per trarre delle informazioni sull'ambiente e le modalità di vita degli organismi.
- Attività laboratoriali con aiuto della rete e di riviste scientifiche portate dall'esperto. Elaborazione di cartelloni.

Metodologia

La metodologia attuata è quella della cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze per arrivare ad un risultato comune.

Materiali

Durante le attività saranno utilizzati materiali didattici (sequenze di immagini in PowerPoint, disegni, schede didattiche).

Periodo

Tutto l'anno.

Durata

4 ore incontri in classe (due lezioni di due ore).

Ticket

La quota è di € **4,00** per alunno.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica.

347 6414748 - 338 7688499;

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

IL FIUME IN CITTÀ

Area disciplinare di riferimento

Geografia.
Scientifica e tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in 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.
- Conoscere l'ambiente fluviale sorgivo (il Marzenego), la sua ricchezza bioecologica 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.
- Conoscere le diversioni fluviali e la salvaguardia dell'ambiente lagunare messe in atto dalla Serenissima.
- Conoscere 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

1 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.

Ticket

La quota è di **€ 4.00** per alunno

Trasporti

Ogni luogo prescelto è raggiungibile con i mezzi pubblici.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

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

LA FORESTA IN CITTÀ

Area disciplinare di riferimento

Scientifica e tecnologica.

Competenze chiave

Competenze in 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 Power Point;
- 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

1 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.

Ticket

La quota è di **€ 4.00** per alunno .

Trasporti

Ogni luogo prescelto è raggiungibile con mezzi pubblici.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica

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

OCEANI DI PLASTICA

Area disciplinare di riferimento

Scienze.

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Competenze sociali e civiche.

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

Lezione frontale.

Metodologia

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.

Materiali

Powerpoint

Periodo

Da Ottobre 2018 a Maggio 2019.

Durata

2 ore.

Ticket

La quota è di € 4.00 per alunno (min. 20 alunni per classe).

Contatti associazione

Paolo Lesti – Centro Internazionale Civiltà dell'Acqua ONLUS

Mail: comunicazione@civiltacqua.org

I COLORI DELL'ACQUA

Area disciplinare di riferimento

Scienze.

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Competenze sociali e civiche.

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 Ottobre 2018 a Maggio 2019.

Durata

2 ore.

Ticket

La quota è di € **4.00** per alunno (min. 20 alunni per classe).

Contatti associazione

Paolo Lesti – Centro Internazionale Civiltà dell'Acqua ONLUS
Mail: comunicazione@civiltacqua.org

ALLA SCOPERTA DELL'ISOLA DI SANT'ERASMO

Aree disciplinari di riferimento

Geografia.
Scienze.

Competenze chiave

Competenze in scienza e tecnologia.

Destinatari

Scuole primarie.

Finalità

A Sant'Erasmus 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'Erasmus 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; Power Point preventivamente preparato; disegni, schede di riconoscimento, schede didattiche; dispense (da lasciare agli insegnanti).

Periodo

Tutto l'anno.

Durata

1 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.

Ticket

La quota è di **€ 4.00** per alunno.

Trasporti

Ogni luogo prescelto è raggiungibile con mezzi pubblici.

Contatti associazione

Oikos – Società Culturale Naturalistica
338 7688499; e-mail: paoloroccaforte@virgilio.it; www.oikosnatura.it

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI ALTINO

Area disciplinare di riferimento

Arte.
Storia.

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

4 € per alunno (ingresso al Museo + visita guidata).

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

Cittadinanza e costituzione.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuole primarie, classi 2[^], 3[^], 4[^] e 5[^].

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

Lezione in classe: ottobre 2018 - febbraio 2019.

Lezione pratica: aprile - maggio 2019.

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

ESPLORANDO IL TERRITORIO DEL LITORALE S.NICOLO' O ALBERONI (LIDO DI VENEZIA)

Area disciplinare di riferimento

Cittadinanza e costituzione.

Area scientifica-naturalistica.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze in ambito scientifico e tecnologico.

Destinatari

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

Classi n.7

Finalità

- Promuovere una cultura ecologica nei giovani.
- Promuovere la conoscenza del territorio e la consapevolezza del suo valore.

Obiettivi

- Conoscere l'ambiente della duna costiera litoranea, la sua struttura, la biodiversità, l'evoluzione e l'importanza della sua salvaguardia.
- Stimolare l'interesse all'osservazione del territorio (in questo caso alle caratteristiche della spiaggia).
- Imparare a riconoscere i comportamenti che possono agevolare o danneggiare gli equilibri di un ambiente.
- Osservare gli effetti di alcuni comportamenti e di alcuni modi di relazionarsi ad un ambiente.

Descrizione della proposta

Per gli insegnanti

- 1 incontro di presentazione.

Per la classe

- Presentazione di un power point introduttivo sugli aspetti morfologici, flora, fauna del tratto di litorale di interesse (Area S.Nicolò o Area Alberoni).
- 1 uscita esplorativa. La classe verrà suddivisa in due gruppi che seguiranno le due attività:
 - una passeggiata esplorativa (documentazione in forma di appunti o fotografica) .
 - osservazione di una porzione di spiaggia (quadrato delimitato dai bambini) e registrazione degli elementi che la compongono (conchiglie, piante, plastiche).

Metodologia

La metodologia pone al centro la partecipazione attiva e l'esperienza diretta in questo caso in forma di momenti di discussione collettiva, momenti di esplorazione e osservazione-documentazione.

Materiali

Pubblicazione (libretto) in forma cartacea e/o virtuale sulla spiaggia di S. Nicolò nata a integrazione del percorso proposto; brevi video di approfondimento e/o materiale informativo (schede didattiche) a scelta dell'insegnante.

Durata

Durata totale due ore e 30 minuti:

- esposizione in classe, 50 minuti.
- uscita esplorativa, un'ora e 40 minuti .

Verifica

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

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

Ticket

4 euro a bambino.

Periodo

Marzo - maggio 2019.

Riferimenti

Elisabetta Antonucci 342 742 3554

elisabetta.antonucci@libero.it

Associazione Veneto nascosto

Associazione Archipelagos-Ambiente e sviluppo, Italia

Associazione Officina Marinoni

Flora, fauna e habitat delle dune dei litorali veneziani

Area disciplinare di riferimento

Scienze.

Disciplina

Competenze in ambito scientifico e tecnologico.

Destinatari

Scuole Primarie.

Finalità

La proposta didattica si propone di far conoscere l'Oasi WWF delle Dune degli Alberoni, situata all'estremità sud del Lido di Venezia, che presenta uno dei sistemi di dune sabbiose più estesi e meglio conservati del litorale della Regione Veneto. Territorio che contiene una successione completa di differenti ambienti, dal mare alla laguna, in cui sopravvivono comunità vegetali e faunistiche con molte specie endemiche, cioè esclusive, delle coste del mare Alto-Adriatico e differenti dal resto del Mediterraneo.

Obiettivi

- Conoscere il territorio del litorale veneziano e le caratteristiche morfologiche dei litorali e delle dune sabbiose;
- conoscere le trasformazioni naturali ed artificiali dell'area nel corso dei secoli;
- conoscere le specie di fauna e flora esclusive di questi ambienti;
- comprendere i concetti base dell'ecologia dei sistemi costieri;
- comprendere l'importanza della conservazione della biodiversità e della tutela degli ambienti costieri-litoranei, anche per le attività umane;
- potenziare le competenze di base di alcune discipline scolastiche.

Descrizione attività

- Presentazione della proposta didattica alla classe;
- introduzione interattiva sugli ambienti, la flora e la fauna dei litorali attraverso la proiezione di immagini in powerpoint e di un video sull'Oasi WWF Dune degli Alberoni e sugli ambienti naturali.

La proposta didattica prevede inoltre di fornire informazioni di base sui programmi Internazionali del WWF per la protezione dell'ambiente con particolare attenzione alla perdita di biodiversità ed ai cambiamenti climatici sul Pianeta Terra.

Metodologia didattica

Lezione frontale attraverso l'uso di materiali didattici semplici, comprensibili ed interattivi (schede didattiche e sequenze di immagini, disegni, schede di riconoscimento delle specie di flora e fauna).

La didattica si basa su metodi standardizzati e promossi da WWF Italia e WWF Internazionale.

Materiali

Durante le attività saranno usati materiali didattici semplici, comprensibili ed interattivi (schede didattiche e sequenze di immagini di Powerpoint, disegni, schede di riconoscimento delle specie di flora e fauna).

Periodo

Novembre 2018 - giugno 2019.

Durata

Lezione 2:00 ore.

Ticket

€ 3,00.

Contatti associazione

WWF Venezia e Territorio/Oasi WWF Dune degli Alberoni

cell: 348 2686472

mail: alberoni@wwf.it

sito: www.dunealberoni.it

M-Children Craft – Caccia al Tesoro

Area disciplinare di riferimento

Scienze.
Tecnologia.
Informatica.
Lingua.
Storia.
Arte.

Competenze chiave europee

Competenza digitale.
Competenza di base in scienze e tecnologia.
Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola primaria

Finalità

M-Children Craft si propone di sviluppare un laboratorio in grado di utilizzare la piattaforma Minecraft Education che oggi si dimostra essere un'avanzata e diffusa strumentazione di apprendimento basata sul gioco e che offre agli educatori la possibilità di catturare l'attenzione degli studenti e incrementare la loro propensione all'apprendimento su molteplici discipline.

Obiettivi

La piattaforma strutturata come una caccia al tesoro, offre un supporto didattico in diverse discipline con un approccio ludico e accattivante, attraverso un mezzo altamente tecnologico.

Descrizione della proposta

All'interno di Minecraft Education, le scuole hanno a disposizione una piattaforma in cui sono riprodotti gli spazi del polo culturale M9, all'interno di questo spazio i bambini avranno l'opportunità di seguire una caccia al tesoro e, attraverso indovinelli, giocheranno a risolvere dei quesiti acquisendo competenze ma anche approfondendo concetti attraverso l'interesse e la curiosità.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo, permettendo agli studenti di fare esperienza cognitiva attraverso un percorso ludico.

Materiali

Tutte le postazioni informatiche con licenza Minecraft sono forniti da M-Children.

Durata

1h e 30 m.

Ticket

3 euro a bambino

Periodo

Dicembre 2018- Giugno 2019.

Riferimenti del soggetto proponente il progetto

M-Children è un progetto di Polymnia Venezia srl, società strumentale della Fondazione di Venezia.

Per permettere la corretta fruizione dello spazio e dei materiali, durante il laboratorio la classe sarà seguita da un operatore.

prenotazioni@mchildren.it

+39 334 7093012 (attivo dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00)

www.mchildren.it

M-CHILDREN

(Prime tre classi della scuola primaria)

Area disciplinare di riferimento

Arte/immagine.

Musica.

Linguaggi.

Storia.

Informatica.

Tecnologia.

Competenze chiave europee

Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze digitali.

Destinatari

Scuola primaria, classi 1[^], 2[^] e 3[^].

Finalità

M-Children si propone di avvicinare gli alunni a un uso sapientemente guidato del mezzo tecnologico, una proposta didattica specifica sulla ricerca e sviluppo di percorsi educativi dove lo strumento multimediale diventa mezzo e non obiettivo, per l'acquisizione di nuovi linguaggi creativi.

Obiettivi

Educare i bambini al mondo dell'immagine e al suo potenziale espressivo, attraverso nuovi linguaggi multimediali.

Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove soluzioni personalizzate.

Sviluppare una cultura di continua ricerca, formazione e sperimentazione.

Descrizione della proposta

Gli exhibit focalizzano l'attenzione su temi e aree artistiche diverse che hanno caratterizzato il '900:

- IO E IL COLORE: esperienza immersiva nel colore e le sue trasformazioni.
- IO E LA FORMA: attraverso postazioni touch si gioca a ricostruire alcune opere famose del XX secolo come ad es. Mondrian e Kandinskij.
- IO E IL SUONO: suoni legati ad esperienze del '900 ma anche della vita quotidiana, riflettere e provare ad interpretare in maniera del tutto personale soluzioni grafiche per tradurre le esperienze sonore appena vissute.
- IL GESTO NEL '900: tappeto sensoriale dove i partecipanti s'immergono in una performance corporale che avviene attraverso l'utilizzo di soluzioni mapping interattive: ad ogni gesto fisico corrisponde una reazione di segni e forme.

Metodologia

All'esperienza multimediale si affianca sempre l'attività analogica e le proposte nell'area Activity-LAB, dove il laboratorio è inteso come palestra di incontri, come luogo privilegiato per una scoperta attiva, come ambito delle infinite relazioni possibili.

Materiali

Tutto il materiale necessario per il buon svolgimento dell'attività viene fornito da M-Children.

Durata

1 h e 30 m

Ticket

3€ bambino

Periodo

Da ottobre 2018 a Giugno 2019.

Riferimenti del soggetto proponente il progetto

M-Children è un progetto di Polymnia Venezia srl, società strumentale della Fondazione di Venezia.

Per permettere la corretta fruizione dello spazio, durante la visita la classe sarà accompagnata da un operatore.

prenotazioni@mchildren.it

+39 334 7093012 (attivo dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00)

www.mchildren.it

M-CHILDREN

(Ultime due classi della scuola primaria)

Area disciplinare di riferimento

Arte/immagine.

Musica.

Linguaggi.

Storia.

Informatica.

Tecnologia.

Competenze chiave europee

Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze digitali.

Destinatari

Scuola primaria, classi 4[^] e 5[^].

Finalità

M-Children si propone di avvicinare gli alunni a un uso sapientemente guidato del mezzo tecnologico, una proposta didattica specifica sulla ricerca e sviluppo di percorsi educativi dove lo strumento multimediale diventa mezzo e non obiettivo, per l'acquisizione di nuovi linguaggi creativi.

Obiettivi

Educare i bambini al mondo dell'immagine e al suo potenziale espressivo, attraverso nuovi linguaggi multimediali.

Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove soluzioni personalizzate.

Sviluppare una cultura di continua ricerca, formazione e sperimentazione.

Descrizione della proposta

Gli exhibit focalizzano l'attenzione su temi e aree artistiche diverse che hanno caratterizzato il '900:

- **LE PAROLE DEL '900:** un percorso interattivo e partecipativo nella storia della comunicazione del XX secolo. L'installazione multimediale offre la possibilità di selezionare quattro periodi (ART NOUVEAU, BAUHAUS, FUTURISMO, POP ART) nei quali i partecipanti vengono invitati a creare un personale layout di pagina utilizzando una serie di font, caratteri grafici e stili tipici del periodo scelto.
- **LA MUSICA DEL '900:** Partendo dai primi strumenti come il grammofono e il giradischi, passando per l'incisione su nastro e arrivando alla musica elettronica, il ragazzo potrà scoprire in modo interattivo le melodie del periodo prescelto.
- **ESSERE NEL '900:** variegata testimonianza video su ambiti diversi di eventi storici del '900. Accanto alla visione di immagini e video, si propone ai ragazzi in un secondo momento, la possibilità concreta di

riempire una cartolina: una sorta di "ARTE POSTALE", lasciando un proprio segno grafico, o frase, o poesia... del secolo appena visto e che li ha particolarmente colpiti.

- IL VIAGGIO NEL '900: l'Exhibit porterà i ragazzi all'interno di un vero e proprio spazio immersivo nel quale poter vivere l'evoluzione del viaggio del XX secolo, attraverso una proiezione a 220 gradi.

Metodologia

All'esperienza multimediale si affianca sempre l'attività analogica e le proposte nell'area Activity-LAB, dove il laboratorio è inteso come palestra di incontri, come luogo privilegiato per una scoperta attiva, come ambito delle infinite relazioni possibili.

Materiali

Tutto il materiale necessario per il buon svolgimento dell'attività viene fornito da M-Children.

Durata

1 h e 30 m.

Ticket

3 € a bambino.

Periodo

Da ottobre 2018 a Giugno 2019.

Riferimenti del soggetto proponente il progetto

M-Children è un progetto di Polymnia Venezia srl, società strumentale della Fondazione di Venezia.

Per permettere la corretta fruizione dello spazio, durante la visita la classe sarà accompagnata da un operatore.

prenotazioni@mchildren.it

+39 334 7093012 (attivo dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00)

www.mchildren.it

OCEAN LITERACY – ALLA CONOSCENZA DEL NOSTRO MARE – ATTIVITA' IN CLASSE

Area disciplinare di riferimento

educazione ambientale

Disciplina

area scientifica, matematica e tecnologica

Destinatari

Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado

Finalità

La proposta didattica si propone di far conoscere, attraverso la scoperta dell'Oasi WWF delle Dune degli Alberoni, al Lido di Venezia, il Mare Adriatico, i suoi abitanti principali e la sua Biodiversità, assai importante anche per le attività economiche (turismo, pesca). Si concentrerà l'attenzione anche sulle tartarughe marine che sono uno degli obiettivi più importanti del Programma di Conservazione del WWF Italia nel Mar Mediterraneo.

Obiettivi (per punti)

- comprendere i concetti base dell'ecologia degli oceani e dei mari;
- conoscere le principali problematiche di conservazione del mare (cambiamenti climatici, erosione costiera, inquinamento da plastica);
- conoscere gli organismi marini del mare Adriatico con particolare attenzione alle specie protette;
- far recepire l'importanza della conservazione della biodiversità e della tutela degli ambienti marini e costieri.

Descrizione attività (per punti)

In classe

Presentazione della proposta didattica alla classe;

Presentazione dei principi base dell'Ocean Literacy;

Introduzione interattiva sull'Oasi WWF Dune Alberoni e sul mare Adriatico e i suoi abitanti attraverso la proiezione di immagini in powerpoint e di un video sulle tartarughe marine

- Su richiesta è prevista eventualmente anche la visita guidata (vedi scheda) durante l'escursione in ambiente aperto presso la spiaggia dell'Oasi WWF Dune degli Alberoni l'alunno, partendo dai resti degli

organismi marini che si possono trovare sulla spiaggia, si spiegheranno i principi dello studio della catena alimentare nei mari e negli oceani attraverso un approccio sistematico, per poi approfondire i ruoli ecologici e gli adattamenti degli organismi all'ambiente marino.

La proposta didattica prevede inoltre di fornire informazioni di base sui programmi Internazionali del WWF per la protezione dell'ambiente con particolare attenzione alla perdita di biodiversità ed ai cambiamenti climatici nei nostri mari ed Oceani.

Metodologia didattica

IN CLASSE Lezione frontale attraverso l'uso di materiali didattici semplici, comprensibili ed interattivi (schede didattiche e sequenze di immagini, disegni, schede di riconoscimento delle specie di flora e fauna)

La didattica si basa su metodi standardizzati e promossi da WWF Italia e WWF Internazionale

Materiali

Durante le attività saranno usati materiali didattici semplici, comprensibili ed interattivi (schede didattiche e sequenze di immagini di Powerpoint, disegni, schede di riconoscimento delle specie di flora e fauna). Sarà fornito agli insegnanti materiale divulgativo on-line e scaricabile dal web sul mare.

Periodo

Per tutto l'anno scolastico a partire da novembre 2018 a giugno 2019

Durata

Lezione 2:00 ore

Contatti associazione

WWF Venezia e Territorio/Oasi WWF Dune degli Alberoni

cell: 348 2686472

mail: alberoni@wwf.it

sito: www.dunealberoni.it _

Ticket

Lezione in classe

03,00€ ad alunno

OCEAN LITERACY – ALLA SCOPERTA DEL NOSTRO MARE – VISITA IN AMBIENTE

Area disciplinare di riferimento

educazione ambientale

Disciplina

area scientifica, matematica e tecnologica

Destinatari

Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado

Finalità

La proposta didattica si propone di far conoscere, attraverso la scoperta dell'Oasi WWF delle Dune degli Alberoni, al Lido di Venezia, il Mare Adriatico, i suoi abitanti principali e la sua Biodiversità, assai importante anche per le attività economiche (turismo, pesca). Si concentrerà l'attenzione anche sulle tartarughe marine che sono uno degli obiettivi più importanti del Programma di Conservazione del WWF Italia nel Mar Mediterraneo.

Obiettivi (per punti)

- comprendere i concetti base dell'ecologia degli oceani e dei mari;
- conoscere le principali problematiche di conservazione del mare (cambiamenti climatici, erosione costiera, inquinamento da plastica);
- conoscere gli organismi marini del mare Adriatico con particolare attenzione alle specie protette;
- far recepire l'importanza della conservazione della biodiversità e della tutela degli ambienti marini e costieri.

Descrizione attività (per punti)

In classe

Presentazione della proposta didattica alla classe e dei principi base dell'Ocean Literacy;

La visita guidata

•Durante l'escursione in ambiente aperto presso la spiaggia dell'Oasi WWF Dune degli Alberoni l'alunno, partendo dai resti degli organismi marini che si possono trovare sulla spiaggia, si spiegheranno i principi dello studio della catena alimentare nei mari e negli oceani attraverso un approccio sistematico, per poi approfondire i ruoli ecologici e gli adattamenti degli organismi all'ambiente marino.

La proposta didattica prevede inoltre di fornire informazioni di base sui programmi Internazionali del WWF per la protezione dell'ambiente con particolare attenzione alla perdita di biodiversità ed ai cambiamenti climatici nei nostri mari ed Oceani.

Metodologia didattica

VISITA GUIDATA Prevede un percorso a piedi sul territorio del litorale dell'Oasi WWF Dune degli Alberoni, al Lido di Venezia. Durante il quale verranno svolte brevi spiegazioni alternate ad una lezione proattiva, che vede il coinvolgimento degli studenti nella conoscenza di flora e fauna e habitat soprattutto nella fascia a contatto con il mare dell'Oasi e a ridosso delle prime dune.

La didattica si basa su metodi standardizzati e promossi da WWF Italia e WWF Internazionale

Materiali

Durante le attività saranno usati materiali didattici semplici, comprensibili ed interattivi (schede didattiche e sequenze di immagini di Powerpoint, disegni, schede di riconoscimento delle specie di flora e fauna). Sarà fornito agli insegnanti materiale divulgativo on-line e scaricabile dal web sul mare.

Periodo

Per tutto l'anno scolastico a partire da novembre 2018 a giugno 2019

Durata

visita guidata 2:00 ore

Contatti associazione

WWF Venezia e Territorio/Oasi WWF Dune degli Alberoni

cell: 348 2686472

mail: alberoni@wwf.it

sito: www.dunealberoni.it

Ticket

Visita guidata

04,00€ ad alunno