



PRIMARIA

LA CITTÀ delle RAGAZZE e dei RAGAZZI

Proposte Educative per la scuola Primaria a. s. 2022 - 2023

Assessore Politiche Educative: **LAURA BESIO**
Dirigente Servizi Educativi: **SILVIA GRANDESE**
Responsabile Servizio di Progettazione Educativa: **DANIELA GALVANI**

Il servizio di Progettazione Educativa del Comune di Venezia offre per l'anno scolastico 2022 – 2023 percorsi di approfondimento, attività laboratoriali, itinerari guidati suddivisi per tematiche.

Si rivolge alle scuole del territorio di ogni ordine e grado, dall'infanzia al sistema di istruzione superiore e al corpo docente.

Ogni classe interessata dovrà compilare una scheda con la propria adesione a uno o più progetti (nel caso pervengano più schede per la stessa classe le successive alla prima verranno eliminate dal programma).

INFORMAZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA

- La scheda di adesione, una per ogni classe, può essere compilata solo online al seguente link:
<https://dime.comune.venezia.it/servizio/itinerari-educativi>
- Gli insegnanti di una stessa classe dovranno accordarsi sulle scelte degli itinerari prima di inviare la scheda, perché non è modificabile.
- All'invio della scheda è obbligatorio fornire il documento di identità e il codice fiscale dell'insegnante scrivente.
- Gli itinerari si assegnano alla classe e non agli insegnanti.

GUIDA ALLA COMPILAZIONE DELLA SCHEDA

- La scheda comprende più elenchi.
- Nel **primo**, nel **secondo** e nel **terzo** elenco, è possibile scegliere un solo itinerario.
- Nel **quarto**: **"ALTRI ITINERARI GRATUITI E NON"** la scelta può essere multipla.

Nel primo elenco sono presenti tutti gli itinerari offerti dal servizio.

Nel secondo e nel terzo sono riproposti i progetti con maggiore possibilità di assegnazione.

Nel quarto: "Altri itinerari gratuiti e non" a scelta multipla, si trovano itinerari gratuiti e a pagamento (massimo 4 euro ad alunno).

Inoltre si possono scegliere:

- **SPORT IN CARTELLA**: solamente per la classe 4[^] e 5[^] della scuola primaria.

- NON CADERE NELLA RETE: navigazione dell'Io nel web (riservato biennio superiori).
- ITINERARI PER INSEGNANTI: elenco a scelta multipla.

All'invio corretto della scheda viene attribuito un numero di protocollo come ricevuta.

GRADUATORIA

Al fine della stesura della graduatoria si valuteranno:

- data e ora di arrivo della scheda;
- solo per gli itinerari scelti nel primo elenco, si terrà conto delle seguenti risposte:

1° quesito: l'itinerario scelto è attinente ai contenuti del PTOF della scuola?

4 punti sulla risposta SI
0 punti sulla risposta NO

2° quesito: se l'itinerario da voi richiesto è inserito nel PTOF, gode di altri tipi di finanziamento?

2 punti sulla risposta NO
0 punti sulla risposta SI

3° quesito: negli ultimi due anni scolastici la classe ha usufruito dello stesso itinerario (sulla stessa tematica) che viene richiesto anche per quest'anno?

1 punto sulla risposta NO
0 punti sulla risposta SI

Nel caso di una non corrispondenza delle risposte date si valuterà l'esclusione.

Si informa che le classi devono essere assicurate se l'itinerario prevede un'uscita didattica.

Gli itinerari saranno assegnati in base alla disponibilità

**Date per la compilazione della scheda:
dal 03 al 23 ottobre 2022**

**ITINERARI EDUCATIVI SCUOLA PRIMARIA
ANNO SCOLASTICO 2022-2023**

Area Linguaggi	6
Sport in Cartella	7
Linguaggio Musicale: ti parlo con la musica	9
Linguaggio Artistico-Creativo: come un grande artista	11
Area Scientifica-Naturalistica-Tecnologica	12
Creazione di strumenti digitali interattivi: una risorsa didattica	13
Coding: un progetto educativo che insegna ai ragazzi a programmare	15
Il Bosco di Mestre: un albero per ogni bambino	17
Porte aperte al centro Maree	19
Area Storica e Geografica	21
La nascita di Venezia: percorso alla scoperta della città	22
Conoscere Venezia: un museo all'aperto	24
La laguna di Venezia: alla riscoperta delle origini	25
Arti e mestieri a Venezia: la Gondola	27
Arti e mestieri a Venezia: il Fabbro	28
Area degli Studi Sociali	29
Visita alla Torre Civica, tra storia e curiosità	30
I bambini incontrano l'India	32
Insieme si vince	33
La Protezione Civile	35
Visita alla Caserma dei Vigili del Fuoco	36
Area Giornate Istituzionali	37
Il Giorno della Memoria: Il gatto ebreo Koks	38
Il Giorno del Ricordo: Il cuore dall'altra parte del mare	40
Area Promozione del Benessere	42
Muoviti a scoprire te stesso, percorso di consapevolezza corporea	43
Selfiesti crescono, mappe per orientarsi nel web armati di empatia	45
Progetti rivolti agli insegnanti	46
Apprendere attraverso il corpo: RI-CREA-AZIONE	47
Consulenza psicopedagogica rivolta agli insegnanti	49
Laboratorio delle emozioni e sulle relazioni in classe	50

Gener(e)alizzando - Identità oltre gli stereotipi di genere	52
Aiutiamoli a non cadere nella rete	54
Dal conflitto alla sua trasformazione creativa	56
Altri itinerari gratuiti e non	58
Martina, stella di mare	59
Engineers Project Codeweek EU	61
La creatività prende forma*	63
Ridurre Riusare e Recuperare si può fare!	64
Usa e riusa: il riciclo della plastica	66
Risparmiare acqua si può!	67
Visita impianto di potabilizzazione dell'acqua VERITAS	69
Visita all'“Ecocentro” VERITAS	70
Dalla Macchina a Vapore all'energia Ecosostenibile*	71
Il Laboratorio di scienze Geologiche	73
Dall'albero al quaderno*	75
L'energia con i materiali poveri*	76
Astronomia al planetario di Venezia	78
Una “barena” in vasca*	79
Venezia, la città degli alberi sommersi*	81
Museo Archeologico Nazionale di Altino*	83
Il Lazzaretto nuovo*	85

*** Progetti a pagamento**

AREA LINGUAGGI

SPORT IN CARTELLA

Progetto ludico sportivo

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione corporea e culturale.

Destinatari

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

Descrizione della proposta

Scopo dell'educazione ludico-sportiva scolastica è contribuire, insieme alle altre discipline, al raggiungimento delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, definite dal Parlamento Europeo.

L'educazione all'attività fisica diventa così un fattore trainante per la salute e il benessere e, attraverso azioni positive, per la valorizzazione di ogni diversità.

Per gli alunni

Saranno attivati laboratori ludico/motori/sportivi da svolgere nelle palestre delle scuole, dove si proporranno alla classe giochi tradizionali, giochi polivalenti e polifunzionali ed un gioco di squadra in preparazione al torneo di fine anno scolastico. Le attività verranno svolte da istruttori di associazioni sportive del territorio, formati appositamente.

E' richiesta, nelle attività, la presenza costante delle insegnanti, per una collaborazione attiva con gli istruttori.

Verso la fine dell'anno scolastico è prevista una mattinata di festa: alla manifestazione, le classi rappresentanti delle scuole, parteciperanno ad un torneo finale con la consegna degli attestati e le premiazioni dei vincitori.

Per bambini, genitori ed insegnanti

Collegati all'itinerario Sport in cartella, sono previsti incontri sui temi che riguardano il benessere psicofisico, gli stili di vita, l'importanza di un corpo sano ecc., che **potranno essere attivati anche in modalità di didattica a distanza, se necessario.**

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 e di appartenenza ad un gruppo;
- il rispetto delle regole ed una sana competizione;
- la capacità di accettazione di una sconfitta;
- il rispetto dell'avversario.

Durata

- Ogni laboratorio potrà avere la durata di 1 ora, 1 ora e mezza o di 2 ore a seconda delle necessità organizzative (da concordare tra la scuola e le associazioni sportive) per un massimo di 10 ore;

- nel periodo della settimana dello sport potranno essere attivati in alcune scuole, incontri su tematiche inerenti allo sport rivolti a ragazzi, insegnanti e genitori;
- Manifestazione finale: una mattinata a fine maggio.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto da associazioni sportive del territorio.

Referenti del progetto:

Angela Lo Faro tel. 041.2749269 - angela.lofaro@comune.venezia.it

Antonella Palazzi tel. 041.2749536 - antonella.palazzi@comune.venezia.it

Elisabetta Bigolaro tel. 041.2749266 - elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

Manuela Lana tel. 041.2749264 - manuela.lana@comune.venezia.it

Linguaggio Musicale: TI PARLO CON LA MUSICA

Alla scoperta della musica come via di comunicazione e crescita personale

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria: classi 1[^] - 2[^] - 3[^].

Descrizione della proposta

Il progetto si propone, attraverso la musica, di dare al bambino la possibilità di esprimersi.

Nei cinque incontri proposti alla classe si useranno tecniche della musicoterapia attiva e riflessiva, privilegiando la comunicazione non verbale, dove concetti sentimenti e azioni verranno tradotti in termini musicali e corporei.

Attraverso l'area musicale, corporea e dell'affettività, si darà la possibilità al bambino di esprimersi in modo completo con i suoi tempi ed i suoi ritmi.

Ci saranno momenti organizzati per la condivisione, l'ascolto e la rielaborazione grafica dell'attività appena vissuta. Si favorirà l'espressione creativa con tecniche di sonorizzazione, l'uso di strumenti musicali, la loro costruzione e visualizzazione.

- Ingresso: i bambini vengono accompagnati nello spazio dove si terrà l'attività con il canto, per catturare l'attenzione e introdurli già da subito al nuovo linguaggio.

- Input motivazionale tramite sfondo integratore: ogni incontro è legato agli altri con un filo conduttore tratto da una storia che farà da cornice alle attività e ai giochi.

- Ascolto empatico: nelle attività di movimento il bambino impara a giocare con musica e pause, a partire dalle posizioni corporee.

- Momento di rilassamento: sarà proposto, qualora necessario, tramite il racconto di una storia o ascolti musicali.

- Rielaborazione: il bambino dedica del tempo a rappresentare con un disegno l'attività che più lo ha colpito.

Il materiale musicale sarà fornito dall'esperto mentre fogli e colori saranno forniti dalla scuola. Nel caso dello svolgimento del progetto in dad gli strumenti musicali saranno gli stessi strumenti quotidiani dei bambini.

Obiettivi

- Esplorare le proprie potenzialità creative tramite giochi di emissione vocale, ascolti sonori, movimenti nello spazio, e improvvisazioni strumentali guidate;

- stimolare un sentire musicale e corporeo relativo ai concetti di suono/silenzio, movimento/immobilità, particolarità timbriche intensità di suono/voce/movimento;
- accostarsi ad elementi di didattica della musica quali note musicali, ritmica, articolazione, dinamica, altezza ed intensità del suono tramite giochi e storie specifici;
- stimolare il senso di partecipazione e coesione del gruppo;
- aumentare la capacità di ascolto di sé e dell'altro a partire dal sentire corporeo;
- favorire l'inclusione nel gruppo dei bambini con bisogni educativi speciali, con disabilità e con diversi particolarità caratteriali, nonché i bambini provenienti da un'altra cultura, per mezzo delle tecniche specifiche di musicoterapia;
- stimolare la capacità di rielaborazione tramite elaborati grafico-pittorici.

Durata

- 1 incontro di presentazione del progetto agli insegnanti;
- 5 incontri con cadenza settimanale della durata di ore 1.30 se possibile in spazio ampio.

Verifica

Somministrazione di questionari agli insegnanti e raccolta dei feedback da parte degli alunni.

Se richiesto dagli insegnanti e se possibile, ulteriore incontro di condivisione del percorso con i genitori.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione Auser Polaris.

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel. 041 2749266 - e-mail: elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

Qualora l'associazione non riuscisse a soddisfare tutte le classi assegnate, potrebbe essere attivato un altro itinerario sulla stessa tematica.

Linguaggio Artistico–Creativo: COME UN GRANDE ARTISTA

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

- Il progetto vuole coinvolgere in modo nuovo i bambini che si avvicinano alla bellezza e all'arte attraverso l'ascolto di storie originali, appositamente ideate, che si ispirano alle opere di cinque grandi artisti: *Mondrian, Pollock, Fontana, Klimt, Mirò*.
- L'itinerario è suddiviso in **5 incontri in classe**, più una **mostra finale** in cui i bambini allestiranno i lavori realizzati e condivideranno il momento con le famiglie.
- Ogni incontro è dedicato ad un artista, e prevede due fasi: lettura / storia dell'artista e atelier ludico-creativo.
- E' necessario disporre di uno **spazio grande** per proiettare video e un **impianto audio**. L'Associazione Barchetta Blu provvederà a mettere a disposizione alcuni materiali.
- Sarà organizzato un incontro di presentazione del progetto ai docenti da parte dell'associazione in cui si forniranno anche le indicazioni per organizzare il calendario.

Obiettivi

- Conoscere la propria identità attraverso le opere d'arte.
- Identificarsi nelle vite e nelle opere dei grandi artisti.
- Scoprire nuove tecniche (collage, dripping, impasti materici etc).
- Sviluppare il gusto del bello, del pensiero critico, del "provare a fare".

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- 5 incontri di un'ora e 30 minuti circa.

Verifica

Sono previsti monitoraggi, un questionario e un report finale.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura dell'ufficio di Progettazione Educativa e condotto dalle esperte dell'associazione Barchetta Blu.

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041 2749536
antonella.palazzi@comune.venezia.it

AREA SCIENTIFICA - NATURALISTICA – TECNOLOGICA

CREAZIONE DI STRUMENTI DIGITALI INTERATTIVI: UNA RISORSA DIDATTICA

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze digitali.

Imparare ad imparare.

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

L'attività per la classe si articolerà nei seguenti modi:

- nel primo incontro si illustra il software che si utilizzerà e verrà mostrato qualche esempio di prodotto finito. Verranno consegnate le credenziali dell'account che si utilizzerà durante il laboratorio. Tra il primo ed il secondo incontro, si prevedono 15 giorni di pausa, in modo che gli insegnanti possano concordare con i singoli gruppi di studenti il lavoro da svolgere ed iniziare la raccolta di materiale. Durante l'incontro iniziale, l'insegnante potrà comunicare l'argomento scelto nell'ambito della sua programmazione didattica, potrà scegliere se affrontare un argomento nuovo o se preferisce un lavoro di rinforzo o di verifica.
- Nel secondo incontro, si imposterà il lavoro: uso del Drive di Gmail come repository sull'account creato appositamente per il laboratorio. Gli studenti inizieranno ad archiviare il materiale raccolto e cercare documenti illustrati reperiti da siti free e selezionati dagli operatori, ricordando di utilizzare sempre materiale autoprodotta o libero da diritti d'autore.
- Nel terzo incontro si ultimerà il lavoro di inserimento di contenuti nella piattaforma utilizzata. Sarà dedicato uno spazio alla riflessione sulla gerarchia e ordine di inserimento dei contenuti nella piattaforma.
- Nel quarto ed ultimo incontro di chiusura, si darà spazio al gruppo classe di presentare il proprio lavoro.

Obiettivi

- Promuovere l'utilizzo di strumenti digitali interattivi utili allo svolgimento dell'attività didattica;
- favorire l'apprendimento attivo per incrementare il coinvolgimento di bambini e ragazzi;
- offrire agli insegnanti spunti per arricchire le strategie didattiche senza utilizzare la lezione frontale;
- costruire la conoscenza in modo significativo per sé: APPRENDIMENTO ATTIVO;
- riflettere ed interiorizzare i contenuti: APPRENDIMENTO PROFONDO;
- dare senso alla propria realtà ed identità: APPRENDIMENTO AUTENTICO;
- acquisire consapevolezza su identità culturali proprie ed altrui;
- memorizzare informazioni e concetti;

- acquisire nuovo lessico;
- trasmettere valori;
- immaginare il futuro;
- comunicare idee e progetti;
- sviluppare abilità trasversali;
- creare collegamenti interdisciplinari fra più materie.

La classe verrà divisa in gruppi, che lavoreranno durante gli incontri per la realizzazione di un prodotto finale.

Al termine del percorso, ogni gruppo avrà realizzato un elaborato che potrà agevolmente andare a formare un lavoro collettivo, facilmente visibile sul sito della scuola. Si utilizzerà l'aula informatica delle scuole richiedenti oppure l'aula della classe con lim e computer portatili forniti dall'associazione.

È fondamentale che la connessione della scuola sia efficiente e in grado di reggere l'uso di più PC contemporaneamente.

Durata

- 1 incontro di apertura dedicato all'insegnante interessato per chiarire gli aspetti pratici del percorso e condividere gli obiettivi e gli argomenti da trattare.
- Il laboratorio per la classe si svolge in 4 incontri di 1 ora e 30' (totale di 7 ore e 30' per classe).

Verifica

Alla fine dei laboratori potranno essere pubblicati online i lavori che ciascuna classe avrà prodotto. Sarà possibile inoltre pubblicare il lavoro più ampio che metta insieme in un unico contenuto tutto quanto prodotto dalle varie classi coinvolte nel progetto.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione Lecalamite.

Referente del progetto:

Angela Lo Faro tel. 041 2749269
angela.lofaro@comune.venezia.it

CODING: UN PROGETTO EDUCATIVO CHE INSEGNA AI RAGAZZI A PROGRAMMARE

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze di base in campo scientifico e tecnologico.
Competenza digitale.

Destinatari

Scuola primaria.

Descrizione della proposta:

La programmazione deve essere considerata un linguaggio accessibile a tutti, anche ai bambini che attraverso attività pensate per loro possono accedere, imparare e governare il linguaggio di programmazione: il "Coding". Essi dovrebbero infatti imparare a creare attraverso le tecnologie digitali, non solo ad interagire con queste.

Primo incontro: come si presenta il software che verrà utilizzato, e un primo approccio ai comandi più semplici della programmazione a blocchi.

Secondo incontro: introduzione a nuovi concetti che richiamano nuovi comandi con possibilità di personalizzazione individuale.

Terzo incontro: si comincerà a sviluppare una prima sequenza per la produzione di un programma per creare un piccolo gioco (labirinto, scoppio palloncini, ecc).

Quarto incontro: utilizzo di comandi più complessi per sviluppare al meglio i progetti iniziati e scoperta di nuovi percorsi per raggiungere le stesse finalità.

Quinto incontro: ciascun gruppo presenterà il proprio lavoro e inviterà i compagni a provare il gioco prodotto. I compagni cercheranno di capire la sequenza di programmazione utilizzata dai loro compagni per ottenere questi risultati.

All'inizio di ogni incontro sarà consegnata ad ogni alunno una scheda con i concetti proposti ed un esercizio da modificare o reinventare, questo darà la possibilità all'insegnante di proseguire il lavoro anche autonomamente. Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi che collaboreranno tra loro.

Apprenderanno gradatamente tecniche e routine sempre più complesse in maniera ludica. Prenderanno confidenza con elementi di calcolo computazionale e saranno guidati e incoraggiati nella realizzazione di piccoli progetti personalizzati. Ogni incontro sarà gestito da due docenti dell'Associazione in compresenza e/o in videoconferenza in caso non fosse possibile la presenza.

Come materiali verranno utilizzate le aule informatiche delle scuole richiedenti oppure l'aula della classe con lim e computer portatili forniti dall'associazione. Prima di iniziare gli incontri i docenti dell'Associazione faranno una verifica della dotazione strumentale ed aiuteranno nella installazione di Scratch (gratuito).

Il software può essere utilizzato sia su PC che su tablet, anche offline.

Obiettivi

- Diventare protagonisti di un percorso creativo utilizzando un nuovo e potente linguaggio, che oltre a sviluppare processi logici-mentali, aiuta a far crescere anche nella propria autostima.
- Aumentare la capacità di risolvere problemi anche tecnologici in modo creativo, allenando alla soluzione di compiti complessi.
- Sviluppare il pensiero computazionale che richiede una pianificazione di passi da svolgere in successione per raggiungere l'obiettivo, la valutazione della coerenza tra esecuzione e pianificazione, il controllo della qualità di istruzioni attraverso le attività di debug (correzione degli errori).
- Sviluppare la capacità di ascolto, del rispetto e della collaborazione tra pari.

Durata

1 incontro di presentazione del progetto rivolto agli insegnanti.

5 incontri di 1 ora e 30' ciascuno a cadenza settimanale.

Verifica

Durante il quinto incontro finale in classe, sarà condiviso con gli insegnanti e gli alunni uno Spazio Cloud in cui saranno disponibili i materiali preparati dai docenti del corso e i lavori prodotti dai bambini liberamente consultabili anche in seguito (sitografia, esercitazioni, lavori prodotti durante il corso, ecc.).

Ogni bambino avrà l'occasione di mostrare ai compagni e all'insegnante un proprio elaborato esclusivo.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione Lecalamite.

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269 – e-mail: angela.lofaro@comune.venezia.it

IL BOSCO DI MESTRE "Un albero per ogni bambino"

Competenze chiave

Competenze di base in scienze.

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria, classe 1[^].

Numero classi: tutte quelle che lo richiedono.

Descrizione della proposta

- Questa iniziativa, in seguito ad un accordo tra il Comune di Venezia (Servizio di Progettazione Educativa ed Ufficio Verde Pubblico Grandi Parchi) e l'Associazione "Il Bosco di Mestre", viene proposta ormai da anni ai bambini iscritti alla **classe prima**.
- L'itinerario consiste in una uscita al Bosco di Mestre con durata dell'intera mattinata. I bambini cammineranno nel bosco, potranno assistere a spettacoli, far esperienza diretta nella natura ed essere coinvolti nella piantumazione degli alberi.
- Il Comune provvederà a mettere a dimora nelle aree di proprietà della Fondazione Querini Stampalia (Favaro Veneto / Forte Cosenz) un numero di alberi pari alle classi prime che aderiranno al progetto. Un giovane albero sarà così dedicato ad ogni classe partecipante.
- L'Associazione "Il Bosco di Mestre" provvederà ad organizzare eventi di intrattenimento e distribuzione di gadgets.

Obiettivi

- Costruire un legame tra i bambini ed il territorio, la comunità e il bosco di Mestre che è in continua espansione.
- Avvicinare i bambini all'amore per l'ambiente tramite una esperienza personale.
- 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.

Durata dell'evento

4 ore circa.

Trasporti

Il trasporto sarà gratuito ed effettuato con mezzi ACTV .

Periodo

Maggio 2023.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa, dell'Ufficio Verde Pubblico Grandi Parchi, in collaborazione con l'Associazione "Il Bosco di Mestre".

Referenti del progetto:

Manuela Lana
manuela.lana@comune.venezia.it
041 2749264

Antonella Palazzi
antonella.palazzi@comune.venezia.it
041 274 9536

PORTE APERTE AL CENTRO MAREE

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

Descrizione della proposta

Per gli insegnanti:

- 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.

Metodologia

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

Materiale

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

Obiettivi

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

Gli esperti spiegheranno:

- 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.

Durata dell'incontro

Di mattina, 2 ore circa.

Trasporti

La sede dell'ICPSM è raggiungibile con i mezzi pubblici; il trasporto viene organizzato dall'insegnante.

Verifica

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

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

AREA STORICA E GEOGRAFICA

LA NASCITA DI VENEZIA: PERCORSO ALLA SCOPERTA DELLA CITTÀ

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

L'itinerario consta di 3 incontri (due in classe e uno a Venezia).

Si vuole far conoscere elementi fondamentali della storia della nascita di Venezia, in una modalità coinvolgente e interattiva.

Nell'uscita a Venezia ci sarà una "**caccia al tesoro**" in Campo S. Maria Formosa, per far scoprire agli alunni luoghi, sculture, storie, leggende e personaggi che fan parte del luogo.

Sarà organizzato un incontro di presentazione per gli insegnanti in cui verrà predisposto il calendario degli incontri.

Verranno utilizzate molteplici tipologie di materiali: immagini, schede didattiche, libri illustrati, carte, colori, mappe.

Obiettivi

Gli alunni saranno incoraggiati a:

- approcciarsi e prendere coscienza della storia, delle tradizioni e della cultura di Venezia, e ad avere rispetto della città;
- potenziare le capacità di osservazione;
- apprendere e rielaborare i contenuti affrontati;
- acquisire e utilizzare il vocabolario specifico dell'architettura e dell'urbanistica veneziana;
- orientarsi imparando a leggere una mappa cartacea.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.

L'attività è suddivisa in 3 incontri:

- 1° incontro: in classe di 90 minuti.
Con l'aiuto di schede didattiche e immagini, verranno introdotti temi che gli alunni incontreranno poi durante l'uscita.
- 2° incontro: uscita di 90 minuti a Venezia, in campo Santa Maria Formosa, con caccia al tesoro.
- 3° incontro: in classe di 2 ore circa.

Gli alunni, divisi in gruppetti, rielaborano i concetti appresi, con la finalità di creare una piccola **guida a fumetto** sul tema "conoscere, orientarsi e rispettare Venezia".

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente per raggiungere Venezia.

Verifica

A fine dell'attività verrà consegnato agli insegnanti un questionario di valutazione del progetto. Durante l'attività sarà prodotto materiale fotografico e video per documentazione interna, nel rispetto delle vigenti norme sulla privacy.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa e condotto dalla ditta Martina Trombini.

Referente del progetto:

Antonella Palazzi 041 2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

Qualora l'associazione che offre l'itinerario non riuscisse a soddisfare tutte le classi assegnate, potrebbe essere attivato un altro itinerario sulla stessa tematica.

CONOSCERE VENEZIA: UN MUSEO ALL'APERTO

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta:

L'itinerario si svolgerà tra canali e canaletti nelle tradizionali imbarcazioni a remi per far scoprire agli studenti le tradizioni e le curiosità veneziane.

I ragazzi, attraverso la metodologia "Learning by doing", apprenderanno il gesto della voga veneta e rafforzeranno quanto visto durante le uscite nel "Museo all'aperto".

- 1 incontro di presentazione del progetto per gli insegnanti;
- 1 uscita con la classe.

L'incontro con la classe sarà svolto in Cavana dove saranno condivise le attività svolte. Si utilizzeranno spazi e strumenti come la Cavana Tintoretto, imbarcazioni tipiche veneziane e altro.

Obiettivo

Si vuole proporre la conoscenza della città e della sua laguna attraverso interventi strutturati ad accogliere gli studenti in ogni luogo adibito e preparato per contenere le tradizioni veneziane quali: l'arte e gli antichi mestieri, la storia della laguna delle isole e della loro flora e fauna, le regate della tradizione veneziana, attraverso percorsi che permettono agli studenti di essere accompagnati su imbarcazioni tipiche a remi per godere di una prospettiva esclusiva dall'acqua.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- La visita in Cavana Tintoretto durerà circa 3 ore.

Verifica

Monitoraggio ad inizio proposta (ex ante) le aspettative.

Monitoraggio in itinere, il valore del percorso proposto.

Monitoraggio a fine proposta (ex post), gli esiti di risultato.

Pubblicazione degli esiti.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotta dall'Associazione A.S.D Gloria Rogliani.

Referente del progetto:

Angela Lo Faro 041 2749269 angela.lofaro@comune.venezia.it

Qualora l'associazione che offre l'itinerario non riuscisse a soddisfare tutte le classi assegnate, potrebbe essere attivato un altro itinerario sulla stessa tematica.

LA LAGUNA DI VENEZIA: ALLA RISCOPERTA DELLE ORIGINI

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 3[^] - 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

Per gli insegnanti:

- 1 incontro di presentazione.

Per gli studenti:

- 2 incontri in classe, di 2 ore: storia ed evoluzione della laguna e della città di Venezia;
- uscita in laguna con la barca e caccia al tesoro nell'isola di Torcello.
Orari indicativi di partenza e ritorno: 8.30 – 15.00.
Navigazione nella Laguna Nord, sosta nell'isola di Torcello e realizzazione di un'attività didattica sul modello della caccia al tesoro, sosta dinamica presso il Museo di Torcello attraverso attività e suggestioni mirate. I partecipanti avranno modo di "far rivivere il Museo ed i Tesori in esso custoditi". Sosta nell'isola di Mazzorbetto per pausa pranzo, rientro tramite navigazione laguna nord;
- incontro in classe di restituzione con gli insegnanti e condivisione di materiali, durata 2 ore.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare un'esperienza didattica sul campo. Durante la navigazione e nelle soste i partecipanti saranno costantemente impegnati in attività che li vedranno direttamente coinvolti.

Materiali

Visione di brevi filmati e letture mirate.

Obiettivi

- Accompagnare gli alunni alla scoperta delle origini di Venezia e della sua Laguna (storia, arte e tradizioni).
- 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.

Durata

1 incontro di presentazione agli insegnanti;
2 incontri in classe di 2 ore;
1 uscita in barca dalle 8.30 alle 15 circa;
1 incontro conclusivo in classe di restituzione.

Periodo

Da gennaio a giugno; uscita in barca da maggio a giugno 2023.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione Il Sestante.

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264
manuela.lana@comune.venezia.it

Qualora l'associazione non riuscisse a soddisfare tutte le classi assegnate, potrebbe essere attivato un altro itinerario sulla stessa tematica.

ARTI E MESTIERI A VENEZIA: LA GONDOLA

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria: classi 3[^] - 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

Visita allo Squero: Nel lessico veneziano squero è il cantiere veneziano e gli "squeraroli" sono i carpentieri specializzati nella costruzione di imbarcazioni in legno, ad esempio le gondole. La costruzione della gondola, l'imbarcazione simbolo di Venezia, è laboriosa e complessa: la scandiscono sequenze precise, che prevedono capovolgimenti, spostamenti, l'impeciatura del fondo, l'intervento dei fabbri e degli intagliatori, la finitura e la dipintura, fasi che saranno descritte, spiegate e fatte vedere nella visita guidata.

Visita alla bottega del remer: I "remeri" sono i carpentieri specializzati che dal legno creano le forme dei remi e delle forcole, gli elementi sui quali si gioca l'equilibrio dinamico della gondola. 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 anche luogo di continua trasformazione, di adattamento ai cambiamenti della gondola, del modo di vogare e all'individualità del gondoliere.

Nelle due visite guidate verranno brevemente spiegate le fasi del lavoro e la sua storia e si potranno vedere i luoghi e le tecniche di questi antichi mestieri. Attraverso una metodologia di tipo attivo e partecipativo si permetterà agli alunni di fare una esperienza didattica sul campo.

Obiettivi

- Far conoscere alle nuove generazioni attività lavorative che ancora oggi mantengono viva l'arte e la tradizione degli antichi mestieri veneziani;
- mettere in evidenza la specificità di alcuni lavori che sono frutto di un contributo corale di diversi mestieri, in questo caso, oltre agli squeraroli e ai remeri, i falegnami, i fabbri, gli intagliatori, i tappezziere.

Durata

In una mattinata visita di 2 laboratori artigiani (durata 3 ore circa).

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione "El Felze" - Associazione dei mestieri che contribuiscono alla costruzione della gondola in collaborazione con Lo Squero Tramontin.

Referente del progetto: Elisabetta Bigolaro

tel. 041 2749266 - e-mail: elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

ARTI E MESTIERI A VENEZIA: IL FABBRO

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria: classi 3[^] - 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

Storicamente a Venezia "i Fravi" erano i fabbri forgiatori e forgiavano tutti i ferri che servivano nell'edilizia e nell'arredamento della zona. I ferri della gondola invece, come il ferro di prua e la forcola, venivano fatti nelle zone montane perché era necessario l'uso di macchinari mossi dalla forza dell'acqua dei torrenti. Il ferro di prua oltre a continuare la sua funzione di protezione dell'imbarcazione, è oggi anche un vero e proprio ornamento, assumendo nei secoli varie forme fino a quella attuale, ed è diventato uno dei simboli distintivi di Venezia.

Nell'incontro verrà brevemente spiegato il lavoro svolto dalla figura del fabbro a Venezia e si potrà vedere dal vivo come questo forgiava il metallo e le varie tecniche di lavorazione di questo antico mestiere, da parte di un maestro del settore. Attraverso una metodologia di tipo attivo e partecipativo si permetterà agli alunni di fare una esperienza didattica sul campo.

Obiettivi

- Far conoscere alle nuove generazioni le tecniche di lavorazione del ferro battuto;
- far conoscere ai bambini quelle attività lavorative che ancora oggi mantengono viva l'arte e la tradizione degli antichi mestieri;
- favorire la conoscenza di strumenti di lavorazione che hanno avuto origine nell'età della protostoria (età del bronzo ed età del ferro).

Durata

Un incontro laboratoriale di 2 ore circa.

Dimostrazione forgiatura del ferro nel giardino della scuola (Solo in terraferma).

Possibilità di accorpate più classi.

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione "El Felze" - Associazione dei mestieri che contribuiscono alla costruzione della gondola.

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel. 041 2749266 - e-mail: elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

AREA DEGLI STUDI SOCIALI

VISITA ALLA TORRE CIVICA, TRA STORIA E CURIOSITÀ

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale

Destinatari

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

Descrizione della proposta

Descrizione della visita alla Torre civica:

dopo una ricognizione guidata all'esterno della Torre, ci si ritroverà al piano terra e si analizzerà una ricostruzione del Castello di Mestre e del borgo risalenti al 1300.

Si osserverà l'impianto murario della torre, saranno illustrati alcuni reperti espositivi e successivamente si salirà ai piani superiori dove verranno descritti alcuni elementi specifici dell'apparato difensivo medioevale.

Successivamente si salirà al piano superiore per poter osservare il retro del quadrante dell'orologio, con l'antico macchinario e una campana ritrovata recentemente.

La metodologia è di tipo attivo, al fine di favorire la partecipazione tramite l'osservazione, l'analisi e le elaborazioni delle ipotesi atte a suggerire forme di ricerca e curiosità.

Saranno forniti dei materiali come schede e mappe.

Obiettivi

- Favorire negli alunni la conoscenza del territorio in cui si vive e dei suoi elementi storici, geografici e antropomorfici.
- Incentivare lo spirito di osservazione analisi e studio dei reperti storici.
- Comprendere le trasformazioni storiche, economiche e sociali del territorio attraverso l'osservazione e la conoscenza di documenti e testimonianze.
- Acquisire elementi storico-geografici relativi alla città e a luoghi di importanza storica presenti nel territorio e alla loro funzione.
- Agevolare sentimenti di partecipazione al bene comune e al patrimonio civico.
- Sviluppare un'adeguata nomenclatura di luoghi, strade e corsi d'acqua.
- Favorire l'integrazione, lo scambio e il senso di appartenenza al nostro territorio, attraverso momenti ludici e situazioni culturali che possano facilitare il senso di stare assieme.

Durata

Un incontro di presentazione e condivisione del progetto con gli insegnanti.

Una visita/laboratorio di circa due-tre ore che si svolgerà durante la mattinata.

Trasporto

Il trasporto sarà a carico della scuola.

Verifica

Sono previsti dei monitoraggi, questionari e report finale.

Riferimenti

Il progetto è a cura del personale del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto da Zuccato Daniele associato "Pro Loco Mestre" ex docente di scuola primaria.

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

E-mail associazione

prolocomestre@gmail.com

Referente di progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

I BAMBINI INCONTRANO L'INDIA

Immagini e giochi di conoscenza

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

L'itinerario si propone di far conoscere ai bambini culture e realtà diverse dalla propria con due incontri in classe tenuti dall'Associazione di volontariato "Una Strada" Onlus, che si occupa di solidarietà sociale ed educazione all'incontro. Attraverso la visione di un documentario "Il volto di Kim", di schede operative e una proposta di tipo attivo e partecipativo, si permette agli alunni di fare una esperienza didattica sul campo.

- Primo incontro: 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, gli alunni conosceranno la cultura, le tradizioni e i bisogni di queste popolazioni.

- Secondo incontro: attraverso il gioco di simulazione i bambini si immedesimeranno nelle diverse situazioni: vita nel villaggio, difficoltà economiche, usi e costumi, cibo, salute, scuola e prospettive per il futuro.

Obiettivi

- Conoscenza di altre culture e 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;
- educazione ai valori della solidarietà.

Durata

N. 2 incontri in classe, di un'ora e mezza circa ciascuno.

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione "Una Strada" Onlus.

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel. 041 2749266 - e-mail: elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

INSIEME SI VINCE

"#gioiadvivere"

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnanti

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

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

Descrizione della proposta

La proposta, che intende affrontare e sensibilizzare sulle tematiche dell'inclusione, prevede la collaborazione attiva degli insegnanti e si articola nelle seguenti fasi:

1 un incontro con Pietro Martire, fondatore dell'Associazione "Oltre il muro" che porterà la sua testimonianza alle classi partendo dallo slogan "**Insieme si vince**": **#gioiadvivere**. In seguito ci si confronterà con i bambini/e sul tema della disabilità e dell'inclusione.

Vi sarà una successiva rielaborazione con gli insegnanti dei vissuti collegati all'esperienza del gruppo classe.

L'incontro si terrà in Aula Magna o altro spazio idoneo per accorpate più classi e se richiesto, potrà essere disponibile anche in Dad.

In un secondo momento, con l'aiuto degli insegnanti, si creerà un elaborato: una frase, un disegno, una poesia, in un foglio A4 o massimo A3 (per singolo alunno o per classe).

A fine anno scolastico, è prevista una manifestazione finale **WIN DAY** nella quale verrà realizzata una mostra con l'esposizione di tutti gli elaborati prodotti dalle classi. Durante la manifestazione saranno consegnati gli attestati di partecipazione e premiati alcuni elaborati tra quelli più originali.

Il **WIN DAY** è una giornata di festa all'insegna dell'inclusione, del divertimento e di interessanti esperienze, ma non solo, attraverso la partecipazione di tutti gli studenti coinvolti nel progetto, la presenza di Associazioni sportive del territorio veneziano dedicate allo sport per ragazzi disabili e di altre realtà territoriali di spessore sociale.

Obiettivi

- Sensibilizzare le giovani generazioni sul tema della disabilità.
- Avvicinare i ragazzi al tema della diversità, dello sport e dell'inclusione grazie alla conversazione con Pietro Martire, persona con disabilità motoria.
- Affrontare il tema delle barriere architettoniche, fisiche e psicologiche, aiutando i ragazzi a comprendere sia le difficoltà collegate al muoversi in città sia quelle relazionali con particolare attenzione all'accettazione nei confronti di chi ha una disabilità fisica.
- Aiutare i ragazzi a vivere la diversità non come una "minaccia" ma come

realtà presente che fa parte della società e che va conosciuta e rispettata, contribuendo così alla realizzazione di una società solidale e inclusiva.

Durata

- Un incontro di un'ora e mezza circa in aula magna/palestra o altro spazio idoneo con la possibilità di accorpare più classi, o se richiesta in Dad.
- Una mostra/manifestazione **WIN DAY** (Maggio 2023) della durata di una mattinata/giornata, presso il Forte Marghera a Mestre.

La raccolta e consegna degli elaborati sarà effettuata presso l'ufficio Progettazione Didattica - Itinerari Educativi del Comune di Venezia (sede V.le S.Marco 154 Mestre) entro il mese di Marzo 2023. Un'apposita commissione li valuterà e sceglierà quelli più originali e che più rappresentano il tema proposto.

Se dovesse prolungarsi l'emergenza Covid-19 e non vi fosse la possibilità di organizzare suddetta mostra/manifestazione, sarà cura dell'Associazione proponente formulare un progetto alternativo che possa evidenziare e dare rilievo a tutti gli elaborati prodotti dagli alunni/classi partecipanti.

Trasporti

Il trasporto sarà a carico della scuola.

Riferimenti

Il progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione "Oltre il Muro" info@oltreilmuro.net

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269 – e-mail angela.lofaro@comune.venezia.it

LA PROTEZIONE CIVILE

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria: classi 3[^]- 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

Nella lezione teorica 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 succitate tematiche, gli interventi possono trattare i seguenti temi:

- rischi e incendi domestici; comportamenti al mare e in montagna;
- rischio idraulico; alluvioni e trombe d'aria;
- rischio sismico e terremoto.

L'incontro va tenuto in un'aula informatizzata dotata di LIM e programma di visualizzazione Powerpoint. La lezione in classe sarà di tipo frontale teorica.

Verranno utilizzati materiali ad uso informativo.

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.

Durata

1 lezione teorica per la classe di durata 45'/60'.

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).

Verifica

A conclusione della lezione verrà condotta una valutazione del progetto a cura dell'insegnante.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

tel. 041 274 9269 – e-mail angela.lofaro@comune.venezia.it

VISITA ALLA CASERMA DEI VIGILI DEL FUOCO

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

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.

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

Nella eventualità che non si potesse effettuare l'itinerario in presenza, il Comando dei Vigili del Fuoco metterà a disposizione un filmato su richiesta degli insegnanti.

La metodologia è di tipo pratico/dimostrativo.

Obiettivi

- Far conoscere ai bambini l'importante ruolo svolto dai Vigili del Fuoco, nel prestare soccorso e sicurezza alla popolazione e al suo territorio.
- Sensibilizzare gli alunni all'importanza del Corpo Nazionale dei Vigili del Fuoco nelle attività di sicurezza e difesa civile.

Durata

2 ore circa.

L'organizzazione del viaggio è a carico della scuola

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dagli operatori del Corpo dei Vigili del Fuoco in Via della Motorizzazione - Mestre (Ve)

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269 – e-mail angela.lofaro@comune.venezia.it

AREA GIORNATE ISTITUZIONALI

IL GIORNO DELLA MEMORIA: IL GATTO EBREO KOKS

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

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

Descrizione della proposta

- 1 incontro di presentazione per i docenti.
- 3 incontri in classe della durata di un'ora e mezza.
- 1 incontro di restituzione (proiezione video realizzato a scuola agli alunni, agli insegnanti e ai genitori).

Attività per la classe

1) Lettura-conoscenza: nel primo incontro, con l'aiuto dei bambini, verranno letti dei brani tratti dal libro "Stelle di cannella" di Helga Shneider incentrati sui rapporti tra i giovani protagonisti e quelli dei loro gatti. La storia è collocata nello spazio e tempo a Berlino nel 1932 alla vigilia del nazismo.

2) Rielaborazione: nel secondo incontro gli allievi dovranno ricostruire la storia, rielaborando quella letta aiutando la propria narrazione con i disegni ed immagini proposti dall'associazione. Saranno liberi di esprimere emozioni e opinioni che prenderanno forma nella costruzione di uno storyboard.

3) Creazione: nel terzo incontro, con l'aiuto di un esperto che produrrà un filmato, i bambini e le bambine racconteranno la loro storyboard, risultato di concetti appresi e rielaborati autonomamente.

Metodologia

La metodologia è di tipo partecipativo, partendo dal concetto di "Memoria" e dalle "Situazioni", mira a rielaborare il vissuto personale dei bambini e delle bambine in rapporto ad "esperienze di vita" molto diverse e lontane nel tempo da quelle in cui vivono.

Materiali

Fogli di carta e matite colorate forniti dell'Associazione.

Obiettivi

- Costruire dei "ponti della memoria" alle future generazioni per assicurare che tali eventi terribili non vengano dimenticati.
- Suscitare negli alunni la reale consapevolezza di quello che ha rappresentato per l'umanità una delle pagine più tristi della storia, adeguando il percorso di conoscenza alla possibilità di comprensione e di empatia.

- Sviluppare la consapevolezza, che per i singoli popoli e per l'umanità intera, la costruzione di un futuro diverso e migliore poggia sui valori della pace, della giustizia, della tolleranza e dell'intercultura.
- Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti ed emozioni.
- Riconoscere ed agire secondo i valori del rispetto, della collaborazione e dell'amicizia, della serena convivenza sociale e civile.
- Realizzazione di un prodotto finale multimediale che potrebbe coinvolgere più discipline.

Verifica

A conclusione dell'intervento, per valutare il progetto, verrà proposto dall'Associazione un questionario ai bambini e alle insegnanti.

Durata

1 incontro con le insegnanti;
3 incontri di due ore in classe con gli alunni;
1 incontro di restituzione.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotta dall'Associazione "Iveser".

Referente del progetto:

Manuela Lana tel 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

IL GIORNO DEL RICORDO: IL CUORE DALL'ALTRA PARTE DEL MARE.

*L'esodo giuliano dalmata attraverso le memorie e le testimonianze degli esuli
nel Comune di Venezia*

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

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

Descrizione della proposta

L'itinerario si propone di far conoscere l'Esodo giuliano-dalmata nelle sue articolazioni e la conoscenza di base delle ideologie totalitaristiche del Novecento.

Gli incontri si svolgeranno con l'ausilio di letture animate, lavoro cooperativo in piccoli gruppi, proiezione di video/fotografie/slides e presenza attiva dei testimoni.

Le interviste condotte dagli studenti verranno trascritte e resteranno a disposizione della scuola. Gli incontri saranno articolati come segue:

1-Dall'impero austroungarico alle Foibe. La vita nei luoghi delle partenze.
L'incontro consiste in una performance/lettura drammatizzata alla maniera del "teatro civile" tratta dalla memorialistica dell'esodo, inframezzata da interventi storici e proiezioni di video, fotografie e documenti tratti principalmente dall'Archivio del Ricordo. Al termine dell'incontro gli studenti divisi in piccoli gruppi, elaboreranno le domande (metodologia di storia orale) da rivolgere ai testimoni nell'incontro successivo.

2-Dai trattati di pace all'esodo o agli esodi. Andarsene e arrivare: accoglienza e inserimento.

L'incontro consiste in una performance/lettura drammatizzata come riportato nel primo incontro.

3-Per non dimenticare: raccontami che ti racconto.

Incontro con i testimoni (massimo 4 presenze) provenienti da varie città e cittadine dell'Istria e della Dalmazia che saranno intervistati dagli studenti e racconteranno le loro storie ed esperienze.

Obiettivi

- Conoscenza del fenomeno dell'Esodo giuliano-dalmata nelle sue articolazioni e conoscenza di base delle ideologie totalitaristiche del Novecento;
- saper collocare nelle adeguate dimensioni spazio temporali le varie fasi dell'Esodo giuliano dalmata;

- evidenziare e indagare il legame tra storia personale e storia generale;
- lavorare in gruppo con i compagni per raggiungere un obiettivo;
- costruire una breve intervista con finalità di ricerca storica;
- riflettere sui concetti di nazionalità e di cittadinanza;
- promuovere una cultura di pace e di accettazione delle diversità;
- stimolare considerazione sui movimenti/migrazioni delle popolazioni di oggi.

Durata

1 incontro di presentazione per i docenti.

3 incontri in classe della durata di 1.30.

La proposta prevede l'accorpamento fino a 3 classi dello stesso plesso e necessita quindi di un'aula capiente es. Aula Magna attrezzata per proiezioni con connessioni ad internet. Se la scuola non dovesse disporre verrà fornito dall'associazione.

I genitori sono invitati a partecipare a tutti gli incontri ma in particolare all'ultimo che si configura come evento conclusivo.

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotta dall'Associazione "Iveser"

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

tel. 041 2749269 – e-mail angela.lofaro@comune.venezia.it

AREA PROMOZIONE DEL BENESSERE

MUOVITI A SCOPRIRE TE STESSO

Percorso di consapevolezza corporea

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Per gli insegnanti e genitori

Nell'incontro di presentazione verrà descritto il progetto e la sua articolazione e vi sarà a termine del percorso un feedback.

Per gli alunni

Sono previsti 5 incontri in classe dove verranno forniti ai bambini e alle bambine strumenti per il rilassamento e il benessere psicofisico, con il fine di facilitare e aumentare la capacità di ascolto di sé e dell'altro, favorendo la scoperta del movimento e l'espressività attraverso il linguaggio del corpo.

Verranno praticate attività motorie per lo sviluppo armonioso del corpo, verranno offerti momenti di relazione, creatività, in modo da incentivare la motivazione e il benessere all'interno del gruppo classe.

Verranno incentivati momenti di rielaborazione di sensazioni, emozioni, concetti ed esperienze vissute con l'intento armonizzare gli stati d'animo e i vissuti personali.

Verranno utilizzate tecniche di Nada Yoga, lo yoga del suono, che permettono di rafforzare il percorso sulla consapevolezza corporea attraverso l'uso della musica e dei suoi elementi; tecniche dello yoga per accompagnare i bambini alla scoperta di sé stessi e degli altri; tecniche di musicoterapia; tecniche di sonorizzazione, rilassamento e visualizzazione guidata per incoraggiare l'espressione creativa.

Si richiede l'uso della palestra o di uno spazio ampio.

Obiettivi

- Favorire l'attenzione globale al respiro;
- offrire esperienze di rilassamento per calmare l'agitazione e liberare l'immaginazione creativa;
- creare un ambiente accogliente e stimolante che favorisca l'esperienza corporea e generi un senso di benessere;
- aiutare lo sviluppo della struttura scheletrica e muscolare del corpo in crescita;
- fornire tecniche per il rilassamento psicofisico imparare a rispettare spazi e tempi propri e altrui;
- stimolare la sensibilità ai suoni e alla musica.

Durata

- 1 incontro di presentazione ai genitori e insegnanti.
- 5 incontri di 1.30 in classe.
- 1 incontro di restituzione.

Verifica

Questionario di rilevazione del gradimento.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

Qualora l'associazione non riuscisse a soddisfare tutte le classi assegnate, potrebbe essere attivato un altro itinerario sulla stessa tematica.

"SELFISTI" CRESCONO

Mappe per orientarsi nel web armati di empatia

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche. Competenza digitale.

Destinatari

Scuola Primaria (classi 3[^], 4[^] e 5[^])

Descrizione della proposta

Il progetto vuole aiutare gli studenti a rielaborare, prevenire e combattere l'odio online e offline, attraverso l'educazione ai media, l'approccio interculturale attraverso il coinvolgimento attivo degli stessi.

- 2 incontri rivolti agli insegnanti (1 incontro di presentazione 1 di restituzione al termine del progetto);
- 3 incontri in classe con gli studenti che avranno carattere interattivo e che prevedono l'utilizzo di diversi strumenti e linguaggi come filmati, cartoons, app e albi fotografici, sollecitando lo studente in maniera creativa, favorendo il pensiero critico, la cooperazione fra compagni e la condivisione delle competenze.

E' richiesta un'aula con Lim o pc, con accesso a internet.

Obiettivi

- Prevenire e contrastare l'hate speech, valorizzando la conoscenza di sé e dell'altro, andando a riflettere sul concetto di "socialità" intesa come risorsa e valore di ogni comunità;
- lavorare sui pregiudizi e stereotipi in modo da elaborare un pensiero più maturo;
- approcciarsi in maniera più consapevole alle app grafiche e testuali in modo da interagire con originalità alla realtà sociale.

Durata

- 1 incontro, di 1 ora, di presentazione agli insegnanti.
- 3 incontri di 2 ore in classe.
- 1 incontro, di 1 ora, di restituzione agli insegnanti aperto ai genitori.

Verifica

Sono previste schede di valutazione e gradimento del percorso.

Riferimenti

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

Referente del progetto: Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511
veronica.vento@comune.venezia.it

Qualora l'associazione non riuscisse a soddisfare tutte le classi assegnate, potrebbe essere attivato un altro itinerario sulla stessa tematica.

PROGETTI RIVOLTI AGLI INSEGNANTI

Apprendere attraverso il corpo: RI-CREA-AZIONE

*"Il gioco ha uno spazio ed un tempo propri:
lo spazio e il tempo della potenzialità"*
B.Munari

**Disponibile in modalità di didattica a distanza
solo su richiesta del gruppo di insegnanti**

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Docenti scuola dell'Infanzia e scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Il laboratorio è di tipo pratico e prende spunto sia da tecniche che utilizzano corpo – spazio – tempo – forma (metodo del coreografo Rudolf Laban), che, per quanto concerne il lavoro di vocalità e narrazione, da tecniche della scuola londinese Roy Hart Academy.

Sarà strutturato in 3 incontri:

- primo incontro: proposta di un training teatrale attraverso giochi ed esercizi mirati (dalla narrazione animata al teatro, dallo yoga per bambini al movimento creativo) per fornire ai corsisti strumenti per esplorare e rendere espressivo il proprio corpo.

- Secondo incontro: prendendo spunto dall'albo illustrato "La Regina dei Colori" (di Juditta Bauer) e da altri libri illustrati adatti sia per i bambini della scuola dell'infanzia, sia per quelli della scuola primaria, si forniranno agli insegnanti tecniche efficaci per migliorare la narrazione, ampliando le proprie potenzialità vocali, corporee e la propria creatività.

- Terzo incontro: i corsisti saranno invitati a creare una performance di teatro-danza ispirata ad un libro precedentemente proposto, utilizzando il proprio corpo e la propria voce e attingendo alle tecniche acquisite precedentemente, fornendo così ulteriori spunti di riflessione su quanto imparato al gruppo.

La proposta sarà attivata in una palestra del territorio e sarà fornito ai docenti il materiale necessario.

Obiettivi

- Scoprire e valorizzare la propria fisicità;
- imparare a comunicare in maniera espressiva e corporea;
- scoprire la potenza del gesto;
- imparare a giocare con le macro-emozioni e con il ritmo del corpo in funzione dell'emozione;
- favorire l'espressività utilizzando la molteplicità dei sensi e dei linguaggi;
- sviluppare la creatività;
- sviluppare l'autonomia progettuale;
- lavorare con la musica.

Durata

- 1 incontro di presentazione del progetto di circa un ora;
- 2 incontri della durata di due ore ciascuno;
- 1 incontro conclusivo di due ore e trenta.

Verifica

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dall'Associazione ASD Bissuola.

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel. 041 2749266 - e-mail: elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

CONSULENZA PSICOPEDAGOGICA RIVOLTA AGLI INSEGNANTI

**Disponibile in modalità on line
solo su richiesta dell'insegnante**

Competenza chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Insegnanti della Scuola Primaria.

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.

Obiettivi

- Sostenere gli insegnanti nel compito educativo attraverso l'elaborazione di eventuali difficoltà temporanee o persistenti nella relazione con bambini, genitori o colleghi.
- Favorire l'acquisizione di strumenti di lettura della situazione problematica che permetta di appropriarsi di prospettive diverse e approcci creativi al problema.
- Promuovere 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.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Dott.ssa Cristina Battolla tel. 3492343239

cristina.battolla@comune.venezia.it

LABORATORIO DELLE EMOZIONI E SULLE RELAZIONI IN CLASSE

**Disponibile in modalità di didattica a distanza
solo su richiesta del gruppo di insegnanti**

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche.

Destinatari

Insegnanti della scuola Primaria e Secondaria di 1° e 2° grado.

Descrizione della proposta

Il progetto è volto a supportare la scuola e i docenti 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.

Il laboratorio è volto ad avvicinare gli insegnanti al tema delle emozioni e vuole essere un'occasione per i 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.

Verranno affrontati quesiti e analizzati anche casi proposti dai docenti, con il fine di condividere e scambiare punti di vista alternativi.

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.

Sono previsti 3 incontri (o qualora fosse necessario un ampliamento) rivolti agli insegnanti in orario pomeridiano di 2 ore ciascuno.

Obiettivi

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

Durata

3 incontri di 2 ore.

Verifica

A conclusione dell'intervento verrà condotta una valutazione del percorso e una dispensa con il materiale raccolto.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

GENER(E)ALIZZANDO

Identità oltre gli stereotipi di genere

**Disponibile in modalità di didattica a distanza
solo su richiesta del gruppo di insegnanti**

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Insegnanti scuola Primaria

(il percorso verrà attivato con un minimo di 10 fino a un massimo di 20 partecipanti).

Descrizione della proposta

Il percorso si sviluppa a partire da una presentazione storica dei concetti di identità, genere e stereotipo: si passeranno in rassegna le tappe che hanno segnato il femminismo e lo sviluppo di una coscienza educativa sui generi. Verranno presentati, inoltre, gli usi e costumi che accomunano le diverse società matriarcali oggi esistenti nel mondo, al fine di sviluppare un'ottica transculturale che permetta il riconoscimento degli stereotipi che ci appartengono. Seguiranno poi confronti tra i partecipanti e condivisione di pratiche scolastiche. Ciò permetterà di favorire lo sviluppo di un'identità che superi il dualismo maschio femmina nel rispetto dell'individualità della singola persona.

Obiettivi

- Esplorare le implicazioni psicologiche e culturali legate al concetto di Identità e Genere.
- Sviluppare maggiore consapevolezza rispetto agli stereotipi di genere che accompagnano il pensiero comune.
- Valorizzare il ruolo della scuola nel superamento delle discriminazioni di genere.
- Elaborare da parte del gruppo uno stile educativo rispettoso delle differenze tra allievi in un'ottica di accoglimento della complessità.

Durata

N. 3 incontri della durata di 90 minuti.

Da febbraio ad aprile 2023.

Verifica

Al termine del percorso verrà compilato dai partecipanti un questionario di gradimento dell'iniziativa.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Cristina Battolla

Per info e adesioni inviare una e-mail a: cristina.battolla@comune.venezia.it.

AIUTIAMOLI A NON CADERE NELLA RETE

**Disponibile in modalità di didattica a distanza
solo su richiesta del gruppo di insegnanti.**

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche.

Destinatari

Insegnanti della scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Il progetto è volto ad approfondire tematiche connesse al web, l'enorme potenzialità e le risorse che si possono trarre ma anche l'uso scorretto e poco consapevole di esso che può generare soprattutto nei ragazzi/e in crescita, problemi di carattere relazione ed emotivo.

Risulta importante quindi favorire un approccio più consapevole ai sistemi informatici, confrontandosi sui temi e le problematiche che i ragazzi e le ragazze affrontano quotidianamente; sarà utile promuovere il pensiero critico e la riflessioni su casi specifici, fornire informazioni sul tema del Cyberbullismo e sulle dinamiche proprie del fenomeno.

I 3 incontri previsti offriranno una buona occasione ai docenti per affrontare quesiti e analizzare casi proposti dagli stessi, con il fine di condividere e scambiare punti di vista alternativi.

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.

Nel caso non si potesse attivare il laboratorio in presenza, per emergenza sanitaria, sarà possibile, procedere utilizzando la modalità on line, in tal caso la proposta sarà articolata in base alle fattive disponibilità degli insegnanti.

Obiettivi

- Favorire, nei ragazzi, la attivazione di comportamenti corretti da tenere sul web.
- Individuazione di possibili comportamenti a rischio.
- Favorire la comprensione emotiva/empatica dell'esperienza di una vittima di cyberbullismo e di un cyberbullo.
- Favorire la comprensione del ruolo e della responsabilità del gruppo di ragazzi.

Durata

3 incontri di 2 ore

Verifica

A conclusione dell'intervento verrà condotta una valutazione del percorso e una dispensa con il materiale raccolto.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

DAL CONFLITTO ALLA SUA TRASFORMAZIONE CREATIVA

**Disponibile in modalità di didattica a distanza
solo su richiesta del gruppo di insegnanti**

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche.

Destinatari

Insegnanti della scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Il laboratorio vuole fornire degli spunti di riflessione sul tema della conflittualità, il suo riconoscimento, la motivazione intrinseca ed estrinseca al suo superamento e la trasformazione creativa che ne può nascere nel lavoro e nella relazione con i colleghi e con il gruppo classe.

L'approccio psico-pedagogico vuole offrire oltre ad un inquadramento teorico e metodologico, strumenti che possano favorire processi di consapevolezza utili a supportare strategie adattative che incrementino la resilienza e forme creative che possono supportare il superamento del conflitto stesso.

Verranno sperimentate tecniche e strumenti di fototerapia come ad esempio il collage e attraverso lo scambio di esperienze, saranno affrontati quesiti e casi proposti dai docenti con il fine di condividere e scambiare punti di vista alternativi.

Obiettivi

- Individuazione di possibili comportamenti conflittuali.
- Favorire una comprensione emotiva/empatica rispetto il ruolo di mediatore.
- Favorire l'attivazione di comportamenti efficaci e consapevoli in modo da comprendere le dinamiche che si possono attuare nelle situazioni conflittuali.
- Utilizzo di strumenti e modalità alternative per superare impasse.
- Esperienze e strumenti pratici che possano facilitare il pensiero creativo.

Durata

3 incontri di 2 ore

Verifica

A conclusione dell'intervento verrà condotta una valutazione del percorso e una dispensa con il materiale raccolto.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

ALTRI ITINERARI GRATUITI E NON

MARTINA, STELLA DI MARE



Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze di base in scienze e tecnologia.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 1[^].

Descrizione della proposta

La plastica è uno dei materiali più utili creati dall'uomo ed è un materiale resistentissimo, quasi indistruttibile! Per questo, una volta abbandonata nell'ambiente ci resta per tantissimo tempo. Anche quando sembra scomparsa in realtà si è solo ridotta in pezzi microscopici.

In mare la plastica è davvero pericolosa, se inghiottita può soffocare pesci e mammiferi marini oltre a essere altamente inquinante.

Il progetto si propone di sensibilizzare i bambini su queste tematiche sempre più attuali.

Si prevede un incontro iniziale con gli insegnanti delle classi partecipanti, dove ci sarà la presentazione e la lettura del libro di Nicoletta Costa "Martina, Stella di mare" e dei suggerimenti su come proporre in maniera creativa ai bambini i giochi in esso contenuti (attività motorie, percorsi a tema o altro).

Le classi coinvolte parteciperanno poi ad un concorso con la preparazione di un elaborato grafico o letterario.

La cerimonia di premiazione degli elaborati più significativi sarà arricchita da una mostra con l'esposizione di tutti i lavori delle classi partecipanti.

Obiettivi

- Sensibilizzare le nuove generazioni alla riduzione dell'uso quotidiano della plastica e a garantirne un corretto riuso e smaltimento per proteggere mari ed oceani;
- riconoscere ed individuare nell'ambiente elementi di tipo artificiale;
- favorire la discussione e il confronto nel gruppo per trovare spiegazioni e soluzioni e promuovere azioni;
- promuovere la cooperazione con gli altri bambini, lavorando in gruppo in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo.

Durata

- Un incontro per insegnanti di un'ora e trenta circa che si terrà nella sede del Distretto Rotary 2060 (presso Hotel Bologna, via Piave, Mestre).

- Preparazione di un elaborato per il concorso entro il 30 aprile 2023.
- Premiazione e mostra entro il 31 maggio 2023.

Verifica

Gli elaborati, uno per ogni classe partecipante, dovranno essere consegnati entro il 30 aprile 2023 (ulteriori informazioni del concorso saranno fornite attraverso l'invio del bando dopo la richiesta del progetto).

Una apposita commissione provvederà a selezionare gli elaborati secondo i seguenti criteri di valutazione: attinenza con l'argomento proposto - ricchezza dei contenuti - originalità del lavoro.

Ai 10 elaborati ritenuti migliori dalla Commissione saranno assegnati dei buoni spendibili presso una libreria del territorio. Entro il budget disponibile, il valore dei buoni andrà da 100 a 50 €.

E' prevista, entro il 31 maggio 2023, presso la sede Rotary Club Venezia Castellana o altro luogo, una mostra degli elaborati ed una cerimonia di premiazione.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione Rotary Club Venezia Castellana

Associazione Rotary Club Venezia Castellana

Franco Cecchi

tel. 329 7506050

e-mail: fracecchi49@gmail.com

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269

e-mail: angela.lofaro@comune.venezia.it

ENGINEERS PROJECT CODEWEEK EU

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenza digitale.
Competenze di base in scienze e tecnologia.
Imparare ad imparare

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare. I linguaggi di programmazione funzionano come qualsiasi altra lingua. In questo caso, però, i bambini non imparano a esprimersi e a comunicare con altre persone, bensì con la tecnologia. Tecnologia che è ovunque intorno a noi. Comprendere i computer e comunicare con essi è solo un aspetto del coding. La programmazione aiuta anche a sviluppare competenze multidisciplinari quali il pensiero computazionale, la capacità di risolvere problemi, la creatività e il lavoro di squadra: competenze inestimabili in tutti gli ambiti della vita. In questo quadro generale si colloca l'iniziativa Europe CodeWeek: un'iniziativa europea che nasce dal basso e mira a portare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente. Questo laboratorio rientra tra le attività della EU CodeWeek.

Il progetto prevede un percorso semplice ed introduttivo al coding in cui si impara ad utilizzare un linguaggio di programmazione visuale realizzato con frecce, icone o blocchi. È previsto un incontro di 90 minuti nel quale vengono presentati il software e i comandi base per il suo funzionamento; si inizierà a sviluppare subito un primo progetto tramite la realizzazione di un'animazione. Tutta l'attività è sviluppata secondo la metodologia del problem solving.

Verrà utilizzata l'aula informatica delle scuole richiedenti oppure l'aula della classe con monitor interattivo /lim.

Obiettivi

- Sviluppare il pensiero computazionale.
- Incentivare l'attenzione, la motivazione, la partecipazione.
- Potenziare le strategie di problem-solving e la meta-riflessione.
- Realizzare una didattica inclusiva.
- Attivare la determinazione al raggiungimento di un obiettivo.
- Costruire la cittadinanza digitale.

Durata

1 incontro della durata di 90 minuti
(possibilità di accorpare più classi se lo spazio lo permette).

Verifica/restituzione

Alla fine dell'incontro ogni gruppo presenterà al resto della classe la propria creazione, così da favorire un processo di debriefing. Tutti i lavori prodotti dai bambini saranno disponibili sia per i docenti che per gli alunni stessi. A tutti gli alunni sarà consegnato un certificato di partecipazione alla Europe CodeWeek.

Riferimenti

Specialista Europea in innovazione digitale educativa Debora Carmela Niutta
Leading Teacher Europe CodeWeek e APS Dreampuzzle ETS.
Email: lavagnogeek@gmail.com
Cell. 3398251236

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

tel. 041 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

LA CREATIVITÀ PRENDE FORMA*

Laboratorio creativo artigianale-artistico di manipolazione dell'argilla

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

I bambini potranno scoprire e avranno la libertà di toccare e manipolare un elemento naturale come la terra morbida, per lasciare una loro traccia, una loro impronta statica o dinamica. Attraverso l'acquisizione di tecniche di base ognuno potrà esprimere al meglio la propria creatività. I gesti più importanti ed essenziali per lavorare o solo manipolare la terra sono pochi, anzi pochissimi. Forse tre. Con un po' di terra, arrotolando le mani esce una sfera, sfregandole tra loro la stessa terra diventa un bastoncino molle, il lucignolo o colombino. Infine, solo battendo la terra con la mano piatta o battendo tra loro le mani con in mezzo la terra, esce una sfoglia sottile e leggera. I tre prodotti di queste azioni sono: una pallina, il bastoncino e la sfoglia (Punto Linea Superficie), le forme basi a due e tre dimensioni. Tutto e solo con tre piccoli gesti, carichi di intenzioni. Si potranno creare attraverso alcune tecniche: "tessuti", mattonelle e oggetti di uso quotidiano. Con il materiale e le attrezzature fornite dall'associazione i bambini creeranno dei manufatti che verranno poi cotti nei forni e riconsegnati alla scuola.

Obiettivi

- Conoscere e manipolare in libertà un materiale naturale come la creta;
- stimolare la creatività attraverso l'acquisizione di poche nozioni tecniche e artigianali di base;
- sperimentare l'importanza di lasciare una traccia con il proprio corpo;
- stimolare la libertà espressiva del singolo attraverso manualità fine;
- promuovere un'esperienza comune per sentirsi parte di un gruppo.

Durata

Incontro di 2 ore circa – l'attività potrà essere svolta a scelta, a scuola o nel laboratorio dell'associazione all'interno di Forte Marghera (trasporto a proprio carico).

Verifica

Consegna dei lavori prodotti dai bambini e raccolta valutazioni del progetto.

Costo

Euro 4 a bambino.

Riferimenti

Centro Pandora di Forte Marghera tel. 338.1376675 - gestoeparola@gmail.com

Referente del progetto: Elisabetta Bigolaro

tel. 041 2749266 – e-mail elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

RIDURRE RIUSARE E RECUPERARE SI PUO' FARE!

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze scientifiche e tecnologiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Lezione frontale con conversazione guidata, domande stimolo ed osservazione diretta della realtà.

Attraverso video, animazioni e schede-gioco, i bambini compiono un percorso per comprendere la gestione e il ciclo di vita dei rifiuti.

Imparando gesti semplici, i bambini, e di rimando anche le famiglie, hanno modo di riflettere sui comportamenti nei confronti dell'ambiente e di modificare le loro azioni.

- Temi trattati:
- Concetto di rifiuto e sua tipologia, raccolta differenziata.
- Le 4 R: recupero, riutilizzo, riciclaggio del rifiuto.
- Impianti di smaltimento.
- Discarica controllata e discarica abusiva.
- Tempi di deperimento di alcuni rifiuti.
- Agenda 2030 – obiettivo 12: garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo.
- Modalità di gestione rifiuti nel Comune di Venezia da parte di VERITAS S.p.a.
- 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 fornire l'attrezzatura multimediale.

Materiali

Materiale informativo (powerpoint).

Obiettivi

- Acquisire i concetti chiave di rifiuto, ambiente e territorio.
- Utilizzare in modo corretto il servizio di raccolta dei rifiuti a scuola e a casa.
- Consapevolezza delle proprie scelte: le azioni individuali e collettive comportano conseguenze non solo nel presente, ma soprattutto nel futuro.

Durata

1 ora e mezza.

Riferimenti

VERITAS S.p.a. Santa Croce 489 30135 Venezia
tel. 39 041 7292308
e.brizzolari@gruppovertas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

USA E RIUSA: IL RICICLO DELLA PLASTICA

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze scientifiche e tecnologiche.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 3[^] - 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

Il laboratorio è dedicato nello specifico al tema della plastica, un materiale diffusissimo al quale sono legate molte tematiche d'attualità relative all'inquinamento.

Metodologia

Proiezioni e conversazione guidata.

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 fornire l'attrezzatura multimediale.

Materiali

Materiale informativo fornito da Veritas.

Obiettivi

- Conoscere la storia della plastica.
- Che cos'è la plastica.
- Cosa sono gli imballaggi.
- Usa e riusa.
- La raccolta differenziata della plastica.
- Il riciclo della plastica in Veritas.
-

Durata

Un'ora e mezza.

Riferimenti

VERITAS S.p.a. Santa Croce 489 30135 Venezia

tel. 39 041 7292308

e.brizzolari@gruppovertas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel 041 2749264 manuela.lana@comune.venezia.

RISPARMIARE ACQUA, SI PUO'!

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.
Conoscenze scientifiche e tecnologiche.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 3[^] - 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

Nel lavoro con gli alunni, l'esperto tiene conto delle conoscenze pregresse in tema di ciclo idrico per approfondire gli argomenti:

- l'acqua come una risorsa primaria preziosa e irrinunciabile.
- Che utilizzo ne facciamo.
- Agenda 2030 – obiettivo 6: garantirne la disponibilità e la gestione sostenibile.
- Dal ciclo naturale al ciclo integrato.

Metodologia

Proiezioni di materiale multimediale e conversazione sulle abitudini degli studenti.

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

Materiali

Materiale video, animazioni e schede-gioco.

Obiettivi

- Sensibilizzare le nuove generazioni sull'importanza fondamentale per la vita del "bene acqua", sull'utilizzo consapevole e sostenibile, evitandone lo spreco e l'inquinamento.
- 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 persistenti nel territorio comunale.

Durata

1 ora e mezza.

Riferimenti

VERITAS S.p.a. Santa Croce 489 30135 Venezia

T. 39 041 7292308 | M. 39 338 6220991 | F. 39 041 7292201

e.brizzolari@gruppooveritas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

VISITA ALL'IMPIANTO DI POTABILIZZAZIONE DELL'ACQUA

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.
Conoscenze scientifiche e tecnologiche.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 3[^] - 4[^] - 5[^].
Numero massimo di partecipanti: 30 per gruppo.

Descrizione della proposta

La visita all'impianto di potabilizzazione, condotta da un esperto di Veritas, ha lo scopo di far conoscere ai partecipanti 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 un'esperienza didattica sul campo.

Obiettivo

- Far conoscere un impianto di approvvigionamento idrico della Regione Veneto: l'impianto di Ca' Solaro alimentato con acqua del fiume Sile oppure la Centrale di Sollevamento di Parco Pozzi a Scorzè.
- Sensibilizzare i bambini sull'uso e la qualità della risorsa acqua.

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

Riferimenti

Veritas S.p.a.

Elena Brizzolari tel. 041 7291308 e.brizzolari@gruppoveritas.it

Silvia Davanzo tel. 0421 1795101 s.davanzo@gruppoveritas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 0412749264

manuela.lana@comune.venezia

VISITA ALL'ECOCENTRO VERITAS

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.
Conoscenze scientifiche e tecnologiche.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 3[^] - 4[^] - 5[^].
Numero massimo di partecipanti: 30 per gruppo.

Descrizione della proposta

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 un'esperienza didattica sul campo.

Obiettivo

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

Durata

La visita dura circa 60 minuti.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente (raggiungibile con i mezzi pubblici).

Sede delle attività

Via Porto di Cavergnago n. 99 – Mestre (VE).

Riferimenti

Veritas S.p.a.

Elena Brizzolari tel. 041 7291308 e.brizzolari@gruppoveritas.it

Silvia Davanzo tel. 0421 1795101 s.davanzo@gruppoveritas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 0412749264

manuela.lana@comune.venezia.it

DALLA MACCHINA A VAPORE ALL'ENERGIA ECOSOSTENIBILE*

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze di base

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

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

Descrizione della proposta

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 ecc.) che permettono di sviluppare una forza lavoro attraverso l'utilizzo di forme di energia pulita con particolare riguardo a quelle di tipo luminoso.

Con l'utilizzo della LIM e di vari materiali forniti dall'operatore si proporranno filmati sugli argomenti trattati e 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.

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.

Durata

Una mattinata - incontro di 3 ore circa (con l'utilizzo della LIM).

Verifica

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

Costo

Euro 2,50 a bambino.

Riferimenti

Zuccato Daniele - associato MCE e insegnante presso IC "L. da Vinci" VE

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

Movimento di Cooperazione Educativa

041 952362 - mce-ve@virgilio.it

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel. 041 2749266 – e-mail elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

IL LABORATORIO DI SCIENZE GEOLOGICHE

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

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

Scuola Primaria, classi 3[^] - 4[^] - 5[^].

Descrizione della proposta

All'interno delle sale didattiche del Centro Culturale "Villa Pozzi", Via Gazzera Alta 46 Mestre, gli esperti raccontano i vari elementi presenti all'interno, spesso citando le località di ritrovamento (dalle montagne venete ai deserti africani), mostrando pietre, rocce, "polvere di stelle", cristalli, fossili, etc..

La metodologia è soprattutto partecipativa. Seguendo la spiegazione dell'esperto ogni alunno potrà toccare e passare il pezzo di cui si sta parlando al compagno accanto, potendolo così osservare da vicino.

L'esercizio dell'*osservazione*, senza necessità di alcuna strumentazione tecnica, permette un efficace coinvolgimento, anche fisico, nell'apprendimento. E alla fine della prima parte, come un colpo di teatro, viene presentato il fenomeno della *luminescenza* dei minerali.

E' previsto un incontro di presentazione per gli insegnanti presso il Centro Culturale Villa Pozzi, sede del Gruppo Scienze Naturali "C.Darwin".

Saranno distribuiti opuscoli informativi.

Obiettivi

- Offrire un excursus della lunga storia della vita sulla terra all'interno del Centro Culturale Villa Pozzi, Gazzera.
- 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.

Durata

L'itinerario è svolto in unico incontro di 3 ore:

9.00-10.20: I fossili e la storia della Terra;

10.40 -12.00: Il ciclo delle rocce.

E' prevista la pausa per la merenda.

Costo

L'attività è gratuita ma è gradito **un contributo libero** all'Associazione che si fonda solo sul lavoro dei volontari.

Trasporti

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

Riferimenti

Gruppo Scienze Naturali "C. Darwin".

Referente: Giancarlo Scarpa cell. 380 3182548

e-mail: gsndarwin@terranea.it

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041 2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

DALL'ALBERO AL QUADERNO*

Competenze chiave

Competenza di base in scienza e tecnologia.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

L'itinerario intende favorire la conoscenza di un materiale di uso quotidiano come la carta e il suo riutilizzo.

Verranno proposti audiovisivi dove verranno illustrati tutti i processi per la preparazione della carta e verranno proposte attività ludiche e di manipolazione per far conoscere il riciclo della stessa.

La metodologia prevede il coinvolgimento attivo degli alunni, con attività pratiche e giochi in gruppi dove sarà piacevole anche sporcarsi le mani.

Verranno utilizzati i seguenti materiali:

- presentazione powerpoint o diapositive.
- Strumentazione per preparare la carta riciclata.
- Cartellone.
- Carte di diverso tipo.

Obiettivi

- Far conoscere l'origine della carta a partire dalla materia prima e i suoi utilizzi;
- apprendere come essa viene smaltita e in seguito riciclata;
- stimolare la creatività, la manualità e l'uso dei sensi.

Durata

L'attività si svolge in un incontro di circa 3 ore in classe.

Verifica

Verrà utilizzato un questionario da consegnare all'insegnante a conclusione del progetto.

Costo

Euro 4,00 a bambino.

Riferimenti

Cooperativa Arianna De Monte cell. 349 4939231

Davide Giraldo cell. 388 3634340

e-mail:educambientale@coopcds.org

Referente di progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269 - angela.lofaro@comune.venezia.it

L'ENERGIA CON I MATERIALI POVERI*

Serra dei Giardini di Venezia

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Conoscenze scientifiche e tecnologiche.

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Nell'atmosfera della storica Serra dei Giardini della Biennale di Venezia, restituita all'antico splendore, gli studenti vengono introdotti alla conoscenza ed allo studio delle proprietà fisiche, chimiche e perché no, ludiche dell'energia. 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 (materiale informativo sarà fornito agli insegnanti).

Spazi all'aperto e al coperto consentono di svolgere il laboratorio in maniera confortevole con qualunque condizione climatica e il raggiungimento e l'accesso alla Serra non sono vincolati ad alcuna barriera architettonica (si prega di comunicare al momento della prenotazione eventuali problematiche).

Nella parte pratica i ragazzi avranno la possibilità di utilizzare materiali e strumenti per costruire misuratori e trasformatori di 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.

Nella parte conclusiva i ragazzi saranno coinvolti in una discussione sull'importanza dell'energia come risorsa non rinnovabile, con particolare attenzione alle fonti energetiche rinnovabili.

Obiettivi

- Introdurre i bambini e i ragazzi alla conoscenza ed allo studio dell'energia in tutte le sue forme;
- far capire la fondamentale importanza dell'energia per la vita sulla terra;
- distinguere e riconoscere le energie rinnovabili da quelle non rinnovabili;
- imparare a riflettere su come l'energia è il motore di tutto ciò che ci circonda;
- sensibilizzare le nuove generazioni sull'importanza delle energie rinnovabili.

Durata

laboratorio articolato nell'arco di una mattinata:

- 1 ora circa, breve lezione teorica;

- 2 ore circa, parte pratica.

Trasporti

Le classi arriveranno alla struttura in maniera autonoma.

Costo

€ 4 a bambino.

Riferimenti

Associazione: Nonsoloverde Soc. Coop.

Tel. 041 2960360.- e-mail: serradeigiardini@nonsoloverde.org

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel. 041.2749266 – e-mail: elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

ASTRONOMIA AL PLANETARIO DI VENEZIA

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Il Planetario di Venezia, uno dei più grandi in Italia per grandezza e caratteristiche, è l'unico capace di proiettare realistici e spettacolari "orizzonti artificiali" a 360 gradi per simulare anche ambienti e atmosfere di altri pianeti. Il proiettore principale è caratterizzato da un'intensa sorgente luminosa puntiforme ripartita da quasi 1500 piccole lenti, che focalizzano altrettante immagini stellari su una grande volta emisferica di oltre 8 metri di diametro. Capace di sessanta posti a sedere, è un piccolo edificio nuovo e funzionale, non privo però di suggestioni evocative del liberty veneziano. Gli esperti proporranno lezioni e spiegazioni pratiche e i ragazzi avranno la possibilità di interagire e approfondire gli argomenti desiderati.

Obiettivi

- Divulgazione dell'Astronomia teorica e osservativa;
- acquisizione e comprensione di concetti astronomici e materie connesse;
- sensibilizzazione sui problemi ambientali come l'inquinamento luminoso.

Durata

1 ora circa ad incontro.

Costo

L'attività è gratuita ma è gradita un'offerta per l'associazione che gestisce il planetario.

Riferimenti

Associazione Astrofili Veneziani e-mail planetario@astrovenezia.net
Presidente Enrico Stomeo
cell. 338 8749717 - e-mail stom@iol.it

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel 041.2749266 – e-mail elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

UNA "BARENA IN VASCA"*

Serra dei Giardini di Venezia

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

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.

Durante l'osservazione della "barena in vasca" i bambini potranno vedere e toccare con mano le diverse piante, si forniranno informazioni utili a riconoscere le diverse specie tipiche della laguna di Venezia e ciascun bambino avrà la possibilità di iniziare a costruire il proprio erbario.

Obiettivi

- Far scoprire quali e quante piante vivono nella nostra laguna;
- far conoscere il ruolo e come interagiscono queste piante con le altre forme viventi di questo ambiente;
- far scoprire i principali usi delle piante nelle tradizioni popolari veneziane;
- sensibilizzare le nuove generazioni sull'importanza del rispetto degli ecosistemi e delle biodiversità.

Durata

laboratorio articolato nell'arco di una mattinata:

- 1 ora circa, breve lezione teorica supportata da materiali multimediali interattivi;
- trenta minuti circa, visita all'aperto per osservare la "barena in vasca";
- 1 ora e trenta circa, parte pratica.

Trasporti

Le classi arriveranno alla struttura in maniera autonoma.

Costo

Euro 4 a bambino.

Riferimenti

Associazione: Nonsoloverde Soc. Coop.

Tel. 041.2960360 - e-mail: serradeigiardini@nonsoloverde.org

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel 041.2749266 – e-mail elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

VENEZIA, LA CITTÀ DEGLI ALBERI SOMMERSI*

Serra dei Giardini di Venezia

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Nell'atmosfera della storica Serra dei Giardini della Biennale di Venezia, restituita all'antico splendore, gli studenti scopriranno, assieme agli operatori, l'importanza che hanno avuto gli alberi nel corso della storia di Venezia: da quelli dei boschi di montagna, indispensabili per la flotta della Serenissima Repubblica, alle pinete litoranee, barriera protettiva delle coste dall'erosione, ai frutteti ed ai parchi, disseminati per il centro storico e le isole, fonte di cibo e di lavoro e luogo di svago per la cittadinanza.

Ripercorrendo la storia di Venezia attraverso gli alberi, impareranno a riconoscere alcune delle specie arboree più diffuse nel loro territorio e le loro caratteristiche, origine e principali utilizzi.

- Nella prima parte della mattinata la classe parteciperà ad una breve lezione di carattere teorico, supportata da materiali multimediali interattivi e collezioni naturalistiche relative alle specie arboree maggiormente diffuse in Veneto e più utilizzate all'epoca della Repubblica di Venezia.

- Nella seconda parte invece, una passeggiata nel cortile della Serra e nel parco dei Giardini della Biennale, allo scopo di favorire il contatto diretto degli studenti con le essenze arboree a loro presentate nella prima parte.

- Nella parte conclusiva le classi primarie potranno sperimentare una tecnica di decorazione molto diffusa a Venezia con uno dei materiali derivanti dal legno: la carta marmorizzata.

Obiettivi

- Riconoscere alcune delle specie arboree più diffuse nel loro territorio e le loro caratteristiche, origine e principali utilizzi;
- favorire il contatto diretto con le specie arboree presenti, attraverso una passeggiata in ambiente;
- far capire la fondamentale importanza delle specie arboree presentate dal punto di vista storico, ambientale e sociale;
- sensibilizzare le nuove generazioni sull'importanza del rispetto degli ecosistemi e delle biodiversità.

Durata

laboratorio articolato nell'arco di una mattinata:

- 1 ora circa, breve lezione teorica;

- 1 ora e trenta circa, passeggiata all'aperto;

- 1 ora circa, parte laboratoriale conclusiva.

Trasporti

Le classi arriveranno alla struttura in maniera autonoma.

Costo

€ 4 a bambino.

Riferimenti

Associazione: Nonsoloverde Soc. Coop.

Tel. 041 2960360 - e-mail: serradeigiardini@nonsoloverde.org

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

Tel 041.2749266 – e-mail elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI ALTINO*

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria.

Descrizione della proposta

Il progetto didattico è rivolto alle scuole di ogni ordine e grado a cui vengono riservati linguaggi, finalità e strumenti diversificati e specifici per età competenza e interesse.

Durante la visita si descriveranno i materiali conservati nel Museo con l'intento di sensibilizzare gli studenti alla riscoperta del territorio in cui viviamo.

Le testimonianze materiali conservate nei Musei Archeologici Veneti offrono un *excursus* cronologico, ambientale e culturale che dalla Preistoria si sviluppa con continuità fino all'età Medioevale ed oltre.

Metodologia: intervista al reperto

Esperienza emotiva e cognitiva di osservazione ravvicinata e interpretazione dei reperti per stimolare la rielaborazione delle conoscenze. I reperti escono dalla vetrina e parlano direttamente ai visitatori attenti a cogliere tutte le informazioni che possono fornire se adeguatamente "intervistati".

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 interesse e sensibilità per i beni culturali come tappa fondamentale della formazione di studente e di cittadino.

Durata

Un' ora e mezza.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzarsi autonomamente per raggiungere il museo con i mezzi.

Costo € 4 ad alunno.

Riferimenti

Informazioni: www.studiodarcheologia.it
info@studiodarcheologia.it
3482858309 oppure 34799414488

Referente di progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264
manuela.lana@comune.venezia.it

IL LAZZARETTO NUOVO*

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Primaria, classe 5[^].

Descrizione della proposta

Durante la visita guidata all'isola del Lazzaretto Nuovo, verranno descritti due aspetti:

Aspetto storico

- l'organizzazione sanitaria di prevenzione perseguita dalla Serenissima e confronto di politiche e pratiche con il presente vissuto durante il biennio pandemico (il Lazzaretto Nuovo è l'isola con cui è stata messa a sistema la quarantena, il Lazzaretto Vecchio è stato il primo ospedale pubblico per malattie infettive dell'Occidente, il network mediterraneo dei Lazzaretti era una rete informativa e diplomatica);
- fortificazioni lagunari: nell'Ottocento l'isola del Lazzaretto Nuovo è entrata a far parte del sistema difensivo del porto del Lido, l'ecomuseo comprende il progetto "F'Orti" dedicato all'isola di Sant'Erasmo cui il Lazzaretto Nuovo era collegata all'epoca;
- 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.

Aspetto scientifico

- aspetti naturalistici e ambientali della Laguna e delle zone umide: "Il Sentiero delle Barene" è la passeggiata esterna alle mura, allestita con il Museo di Storia Naturale di Venezia, che consente di costeggiare le "barene" per l'osservazione della flora e della fauna caratteristiche dell'ambiente lagunare e fare una riflessione sui cambiamenti climatici che ci riguardano;
- l'ecomuseo comprende "La Biblioteca delle Isole" dedicata alle isole veneziane e il progetto "Cento Cippi" dedicato alla Conterminazione lagunare disegnata a fine Settecento dalla Repubblica di Venezia per la salvaguardia della Laguna;
- il recupero de "Il Nuovo Trionfo", uno degli ultimi trabacoli naviganti dell'Alto Adriatico, un tempo fondamentale imbarcazione da trasporto fra Italia e Croazia, oggi ormeggiato in Bacino San Marco.

Metodologia

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo permettendo agli studenti di fare un'esperienza didattica sul campo (grazie anche a kit didattici per il lavoro con la classe prima, durante e dopo l'escursione).

Obiettivi

Far conoscere agli studenti un luogo storico e geografico, oggi sede di un ecomuseo dedicato al territorio della Laguna attraverso l'ampio progetto Lazzaretti Veneziani.

Durata

2 ore circa.

Periodo

Aprile - Maggio 2023.

Trasporti

Si raggiunge l'isola con i mezzi pubblici della Linea 13 ACTV da Venezia Fondamente Nuove in direzione Sant'Erasmo, con fermata a richiesta direttamente al Lazzaretto Nuovo (gli insegnanti dovranno organizzarsi **autonomamente**).

Costo 4 € ad alunno.

Riferimenti

Associazione Ekos Club
info@lazzarettiveneziani.it
www.lazzarettiveneziani.it

Referente di progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264
manuela.lana@comune.venezia.it