



Secondaria di 1° grado

LA CITTA' delle RAGAZZE e dei RAGAZZI

Proposte Educative per la scuola secondaria di 1° grado 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 SECONDARIA DI 1° grado
ANNO SCOLASTICO 2022-2023**

Area Linguaggi	6
Scrittura Creativa: la parola giusta	7
Area Scientifica – Naturalistica - tecnologica	8
Creazione di strumenti digitali interattivi: Una risorsa didattica	9
Coding: un progetto educativo che insegna ai ragazzi a programmare	11
Inquinamento Elettromagnetico - ARPAV	13
Inquinamento atmosferico e qualità dell'aria - ARPAV	14
Porte aperte al centro maree	15
Area Storica, Geografica e Artistica	17
La storia di Venezia nell'evoluzione della scrittura	18
Conosciamo la nostra città: adottiamo un luogo	20
La Laguna di Venezia: alla riscoperta delle origini	22
Storia di Mestre: conoscere la Mestre antica	24
Arti e mestieri a Venezia: la Gondola	26
Arti e mestieri a Venezia: il Fabbro	27
Area degli Studi Sociali	28
That's Amore - Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	29
Insieme si vince	31
A scuola con i Migranti	33
La protezione civile	34
L'Europa entra in classe	35
Area giornate Istituzionali	36
Il Giorno della Memoria: i luoghi della memoria sulle deportazioni	37
Il Giorno del Ricordo: Il cuore dall'altra parte del mare	38
Area Promozione del benessere a scuola	40
"Influencer" del metodo di studio	41
Leggere insieme, laboratorio di lettura espressiva	42
Selfiesti crescono, mappe per orientarsi nel web armati di empatia	43

Educazione Alimentare: Food and Love	44
Progetti rivolti agli insegnanti	46
"Sintonizziamoci" sul sito UNESCO!	47
Consulenza psicopedagogica rivolta agli insegnanti	49
Gener(e)alizzando - Identità oltre gli stereotipi di genere	50
Laboratorio sulle emozioni e sulle relazioni in classe	51
Aiutiamoli a non cadere nella rete	53
Dal conflitto alla sua trasformazione creativa	55
Altri itinerari gratuiti e non	57
Engineers Project Codeweek EU	58
Venezia Risorgimentale*	60
Venezia nella Grande Guerra*	61
I luoghi della libertà*	62
Giudecca industriale*	63
Ritorno a Cefalonia e Corfù	65
Risparmiare acqua, si può!	66
Ridurre riusare e recuperare si può fare!	68
Visita all'impianto di potabilizzazione dell'acqua (Veritas)	70
Visita all'impianto di selezione dei materiali da raccolta differenziata (eco-ricicli Veritas)	71
Una "barena" in vasca*	72
L'energia con i materiali poveri*	74
Venezia, la città degli alberi sommersi*	76
Astronomia al Planetario di Venezia	78
Museo Archeologico Nazionale di Altino*	79
Il laboratorio di scienze geologiche	81
Il Lazzaretto Nuovo*	83
La letteratura raccontata a teatro: Dante, Foscolo e Leopardi*	85

* **Progetti a pagamento**

AREA LINGUAGGI

SCRITTURA CREATIVA: LA PAROLA GIUSTA

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Comunicazione nella lingua madre.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

- Il progetto, attraverso l'uso di scrittura creativa offre la possibilità di conoscere o ampliare varie tecniche di lavoro: brainstorming, divisione in gruppi, compilazione liste di parole/sinonimi etc., costruzione di un gioco da tavolo etc. Con tale modalità gli studenti possono acquisire strumenti nuovi per approfondire e arricchire il loro vocabolario.
- Si faciliterà così l'espressione dei diversi stati d'animo attraverso l'uso della parola e dell'immaginazione.
Con la guida dell'esperta gli alunni saranno in grado di creare "**gioco di parole in scatola**" per creare una narrazione, in cui si usa il gioco per imparare divertendosi.
- Per gli insegnanti sarà organizzato un incontro di presentazione del progetto e di organizzazione del calendario.
- Le narrazioni prodotte verranno catalogate e condivise con l'ufficio degli Itinerari educativi.

Obiettivi

- Facilitare gli studenti ad esprimere i propri stati d'animo attraverso esercizi di scrittura creativa. L'uso del gioco aiuta l'espressione di sé, tanto importante nella preadolescenza.
- Arricchire il vocabolario, stimolare la creatività e la capacità di ascolto di sé e degli altri, lavorare in gruppo.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- 5 incontri in classe di 90 minuti ciascuno.

Verifica

A fine attività verrà consegnato agli insegnanti un questionario di valutazione dell'attività.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio Progettazione Educativa in collaborazione con la ditta Martina Trombini.

Informazioni: 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.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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 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.

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.

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.

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

E-mail 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 digitali.

Competenze in campo scientifico e tecnologico.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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 (questi ultimi 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

INQUINAMENTO ELETTROMAGNETICO (ARPAV)

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

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

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.
Minimo 2-3 classi per plesso scolastico.

Descrizione della proposta

Lezione in classe, della durata di un'ora, con presentazioni multimediali in power point (indispensabile **LIM** o videoproiettore).
La metodologia è teorico-pratica, al fine di sensibilizzare gli studenti sul tema dell'inquinamento elettromagnetico.

Obiettivi

- Aumentare l'attenzione e le conoscenze dei ragazzi sul tema dei campi elettromagnetici e sulle tecnologie ad essi correlate.
- Promuovere un uso consapevole di alcuni apparecchi che emettono onde elettromagnetiche.
- Usare in modo corretto il cellulare.
- Far conoscere le metodologie e tecniche per misurare l'inquinamento elettromagnetico e il ruolo di ARPAV.

Durata

1 ora 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' ARPAV (Agenzia Regionale per la Prevenzione Protezione Ambientale del Veneto).

Referente del progetto:

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

INQUINAMENTO ATMOSFERICO E QUALITA' DELL'ARIA (ARPAV)

Disponibile in Dad su richiesta dell' insegnant2

Competenze chiave

Competenze di base di scienze e tecnologia.
Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.
Minimo 2-3 classi per plesso scolastico.

Descrizione della proposta

L'incontro, della durata di 1 ora, si articola nei seguenti punti:

- Presentazione di materiale multimediale in power point (è indispensabile la **LIM** o il videoproiettore).
- Inquinamento atmosferico e qualità dell'aria.
- Inquinamento atmosferico e cambiamenti climatici.
- Inquinamento atmosferico ed effetti sulla salute e sull'ambiente.
- Quali comportamenti possono incidere sull'inquinamento atmosferico.
- Come si misura l'inquinamento atmosferico e il ruolo di ARPAV.

Obiettivi

- Approfondire i temi proposti, con rimando ad altre materie come educazione scientifica e chimica.
- Suscitare negli studenti una riflessione sui propri comportamenti e favorire la consapevolezza di come adottare quelli più sostenibili.

Durata 1 ora 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' ARPAV (Agenzia Regionale per la Prevenzione Protezione Ambientale del Veneto).

Referente del progetto:

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

PORTE APERTE AL CENTRO MAREE

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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.

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.

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 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

2 ore circa, alla mattina.

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.

Per informazioni

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

AREA STORICA, GEOGRAFICA E ARTISTICA

LA STORIA DI VENEZIA NELL'EVOLUZIONE DELLA SCRITTURA

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

- L'attività si propone di scoprire e approfondire i momenti decisivi della storia di Venezia attraverso l'osservazione della scrittura. Attraverso l'analisi della sua evoluzione presente nei monumenti, luoghi e insegne storiche della città, si incentiverà la consapevolezza che anche il modo in cui scriviamo, i caratteri e i supporti che utilizziamo, raccontano gli avvenimenti e i personaggi della storia.
- Verranno utilizzate molteplici tipologie di materiali: schede didattiche, computer (se disponibili), mappe, macchine da scrivere, carta millimetrata etc.
- L'itinerario consta di 3 incontri:
 - 1° incontro: in classe.
Con l'aiuto di schede didattiche e immagini, si ripercorre la nascita e lo sviluppo di Venezia attraverso le scritte ancora presenti in città. Sarà un excursus dai mosaici alle lettere miniate, alle scritte di Palazzo Ducale fatte dagli scalpellini veneziani, fino alla scoperta della stampa e di Aldo Manuzio, e ancora, in età contemporanea, ai "font" disegnati da Carlo Scarpa.
 - 2° incontro: uscita.
Sarà una "visita attiva" in Piazza S. Marco.
Con mappa alla mano e schede didattiche, gli studenti dovranno cercare le scritte analizzate precedentemente in classe fino ad arrivare al **negozio Olivetti** (patrimonio del FAI). Qui utilizzeranno le macchine d'epoca Olivetti per produrre un articolo di giornale.
 - 3° incontro: in classe.
Si farà un lavoro diviso in gruppi. Gli alunni dovranno progettare e realizzare un carattere utilizzando i programmi digitali nell'aula informatica (dove possibile), in alternativa, realizzandolo a mano in classe, su carta millimetrata.
- Sarà predisposto un incontro per insegnanti di presentazione e per l'organizzazione degli incontri.

Obiettivi

Gli alunni saranno incoraggiati a:

- approfondire l'evoluzione della scrittura come testimonianza storica;
- potenziare le capacità di osservazione e sviluppare una coscienza estetica;
- conoscere i grandi protagonisti della storia della scrittura;

- utilizzare il vocabolario specifico della tipografia;
- comunicare e lavorare in gruppo e con l'esperta;
- acquisire strumenti per approcciarsi a documenti antichi;
- al rispetto della città.

Durata

1 incontro di presentazione agli insegnanti.

3 incontri di 90 minuti l'uno (due in classe e 1 uscita).

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il trasporto autonomamente per l'uscita in Piazza S. Marco.

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 del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con la ditta Martina Trombini.

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041 2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

CONOSCIAMO LA NOSTRA CITTÀ: ADOTTIAMO UN LUOGO

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

La proposta si pone l'obiettivo di valorizzare la didattica della storia locale, arricchendo il curricolo della storia generale e consentendo agli studenti di approfondire il passato del territorio, attraverso la conoscenza dell'ambiente che li circonda. Il percorso si sviluppa tramite la ricerca di elementi specifici, quali eventi storici, personaggi, tradizioni, particolarità architettoniche del territorio, per raggiungere la consapevolezza della propria identità sociale e culturale.

L'attività prevista per la classe si articola in due incontri:

- 1 incontro in classe
Verrà presentata in classe la storia di Venezia dal Risorgimento in poi, verranno dati dei suggerimenti per scegliere il tema da approfondire, che sarà concordato con gli studenti e con gli insegnanti, in base alle esigenze dell'attività curricolare.
- Una uscita didattica (minimo due ore)
Nel secondo incontro, verrà proposta una uscita didattica per andare a vedere l'edificio, il monumento o i luoghi significativi per il tema prescelto. Gli studenti documenteranno l'uscita con fotografie, disegni o piccoli approfondimenti scritti.

Nella metodologia del progetto gli studenti saranno stimolati ad indagare la memoria dei luoghi e acquisiranno un metodo di ricostruzione storica.

Verranno utilizzati materiali per fotografare, disegnare, scrivere.

Obiettivi

- Analizzare vicende, luoghi, personaggi e momenti della recente storia cittadina e del suo territorio (Risorgimento, Prima guerra mondiale, Resistenza, industrializzazione, storia dello sport, altre tematiche di approfondimento storico).
- Fare conoscere la storia della città degli ultimi secoli nei vari aspetti sociali, politici, economici.
- Ricostruire la storia dei luoghi nella loro stratificazione, per mantenere viva la memoria cittadina.
- Sviluppare la consapevolezza che gli uomini e le donne hanno costruito quella storia di cui siamo gli eredi.
- Suscitare negli studenti la reale coscienza del valore del lavoro umano.
- Conoscere gli strumenti dello storico.
- Imparare a riflettere sulla storia degli edifici e dei monumenti.
- Saper lavorare in gruppo.

- Acquisire un sapere articolato ed unitario, che potenzi le capacità di sintesi per la realizzazione di un prodotto finale interdisciplinare.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti (2 ore circa).
- 1 incontro di presentazione in classe (2 ore circa).
- 1 uscita didattica (minimo 2 ore).

Verifica

Verrà confezionato un prodotto digitale, un video o una pagina/sito web che utilizzi la documentazione elaborata dagli studenti e il materiale fornito dall'esperta.

Come indicatori e strumenti di verifica verranno utilizzati dei report/questionari che riguardano l'educazione alla memoria storica, l'educazione al rispetto del patrimonio storico/culturale, l'educazione alla storia della città, l'educazione alla cittadinanza.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Angela Lo Faro tel. 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 Secondaria 1° grado.

Descrizione della proposta

Per gli insegnanti:

- 1 incontro di presentazione indispensabile per una buona riuscita dell'itinerario.

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 leggenda e storia.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- 2 incontri in classe di 2 ore.
- 1 uscita in barca a Torcello (dalle 8.30 alle 15 circa).
- 1 incontro in classe di restituzione con insegnanti e studenti di 2 ore.

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.

Per informazioni

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264

manuela.lana@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.

STORIA DI MESTRE: CONOSCERE LA MESTRE ANTICA

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

Per gli insegnanti:

- Incontro di presentazione e condivisione degli obiettivi, esperienza virtuale di visita in ambiente urbano.

Attività per gli studenti:

- 1 incontro di natura laboratoriale (due ore): ad ogni studente verrà consegnato un fascicolo con scritti, disegni e fotografie della Mestre medievale. Attraverso la topografia, si descriveranno e si riconosceranno i luoghi seguendo un percorso di trasformazione e riutilizzo.
- Esperienza di trekking in ambiente urbano (due ore): il percorso prevede la visita delle vestigia dei borghi antichi sviluppatisi intorno al castello, e quindi dei più recenti, intorno al porto delle Barche.

Metodologia

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

Materiali

Schede di lavoro fornite dall'Università popolare di Mestre.

Obiettivi

- Far conoscere agli studenti luoghi ed eventi storici del territorio tramite un'esperienza diretta.
- Promuovere la conoscenza del passato di Mestre attraverso la scoperta dei beni artistici e culturali cittadini.
- Sviluppare la partecipazione diretta degli alunni e il loro senso di responsabilità nei confronti del patrimonio culturale incentivandoli allo studio e alla cura dello stesso.

Verifica

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

Durata

1 incontro di presentazione per i docenti.

1 incontro in classe di 2 ore.

1 uscita urbana di 2 ore.

Trasporti

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

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotto da Università Popolare di Mestre.

Per informazioni

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel. 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

ARTI E MESTIERI A VENEZIA: LA GONDOLA

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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 spigate 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 con la collaborazione dello 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 Secondaria di 1° grado.

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), con possibilità di accorpare 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 STUDI SOCIALI

“THAT’S AMORE”

Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini

Disponibile in Dad solo su richiesta dell’insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria 1° grado.

Descrizione della proposta:

Il percorso laboratoriale intende affrontare i temi che stanno alla base del rispetto tra le persone accompagnando le ragazze e i ragazzi al riconoscimento e alla valorizzazione delle differenze e al rispetto di queste.

Il percorso si propone di favorire la crescita dell’identità personale e sociale nel rispetto degli altri, lontano dagli stereotipi.

Il progetto utilizza un approccio interattivo e partecipativo, si servirà di stimoli che aiuteranno gli studenti a mettersi nei panni dell’altro, uscendo dal proprio punto di vista per guardare la realtà da angolazioni diverse.

Dove c’è rispetto non c’è violenza.

É previsto un incontro di presentazione con gli insegnanti e 3 incontri con gli studenti in classe.

- Primo incontro in classe (1 ora e mezza).

La classe partecipa ad una lezione frontale interattiva di alfabetizzazione relazionale emotiva propedeutica al secondo incontro.

Gli alunni, guidati dall’esperta, saranno invitati ad esporre le proprie idee in merito ai seguenti argomenti:

- Emozioni dannose e strategie di self control.
- Consapevolezza di sé e degli altri.
- Intelligenza emotiva e training emotivo.
- Scala ad intensità emotiva e virus mentali.
- Annegamento emotivo e pensiero salvagente.

- Secondo incontro (1 ora e mezza).

Lezione frontale interattiva di riflessione sulle disuguaglianze e stereotipi di genere, con visione di contenuti multimediali.

Gli alunni, guidati dall’esperta, saranno invitati ad esporre le proprie idee in merito ai seguenti argomenti:

- Immagine corporea e percezione di se stessi.
- Autostima e giudizio degli altri.
- Prevenzione: la violenza di genere.
- Vittima e aggressore: quando la donna è vittima.
- La radicalizzazione degli stereotipi di genere: l’influenza dei social network e delle pubblicità.
- Identità di genere, ruoli di genere ed identità sessuale.

- Terzo incontro (1 ora e mezza).

La classe viene suddivisa in più sottogruppi.

Viene proposta un'attività laboratoriale grafica di manipolazione dell'immagine attraverso sagome che mettano in evidenza le differenze fisiche di genere. Le stesse sagome saranno usate per definire ruoli e competenze "cose da donne, cose da uomini".

Obiettivi

- Riconoscere e valorizzare le differenze per imparare a comprenderle.
- Imparare a misurarsi con l'altro, superare le divergenze senza ricorrere alla violenza.
- Favorire lo sviluppo di una cultura lontana dagli stereotipi, con modalità di relazioni improntate al rispetto delle reciproche identità.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- 3 incontri in classe di un ora e mezza.

Verifica

Al termine del percorso è prevista una restituzione dei lavori svolti dalle classi (report finale + raccolta elaborati).

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@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.

INSIEME SI VINCE

"#gioiadvivere"

Disponibile in Dad solo su richiesta degli insegnanti

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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:

- 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**. Inseguito 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 nel 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

A SCUOLA CON I MIGRANTI

Incontrarsi per conoscere e condividere

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado, classi 3[^]

Descrizione della proposta

Un incontro coordinato dall'Associazione di volontariato "Una Strada" Onlus che si svolgerà nel seguente modo:

- introduzione dell'associazione sulla vita dei migranti italiani d'inizio '900 con la presentazione di materiali audiovisivi d'epoca. Illustrazione dei dati relativi ai vari aspetti della migrazione in Italia.
- Presentazione di un volontario che ha vissuto l'esperienza di migrante e del suo racconto di "vita e di cultura d'origine, di migrazione e di viaggio, d'incontro e accoglienza, di prospettive e desideri per il futuro".
- Presentazione delle attività di incontro, sostegno all'integrazione, all'istruzione e all'avvio al lavoro, dell'associazione.
- Dibattito attivo e partecipativo con i ragazzi per approfondimenti e scambi di opinioni sui temi trattati.

Verranno messi a disposizione per ogni classe partecipante:

"Pane e acqua" *dal Senegal all'Italia*, di Ibrahim Lo e "Il mio Afghanistan", "Il tappeto Afgnano", "Tra due famiglie" del giovane scrittore e poeta Afgnano Gholam Najafi (a titolo gratuito e/o offerta libera).

Obiettivi

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

Durata

Incontro di 2 ore circa in aula magna. 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 "Una Strada" Onlus.

Referente del progetto:

Elisabetta Bigolaro

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

LA PROTEZIONE CIVILE

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

Presentazione della Protezione Civile nella classe, 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.

L'insegnante potrà scegliere uno dei seguenti argomenti:

- rischio idraulico
- rischio sismico

L'incontro va tenuto in un'aula informatizzata provvista di LIM e programma di visualizzazione Power Point.

Verranno utilizzati materiali ad uso informativo.

La metodologia è di tipo lezione frontale teorica.

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

La lezione dura dai 45/60 minuti, qualora ci fossero più classi interessate, è possibile coinvolgerne fino ad un massimo di tre.

Verifica

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

Riferimenti

Il progetto è realizzato a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotto dai Volontari di Protezione Civile.

Referente del progetto:

Angela Lo Faro tel. 041 274 9269

angela.lofaro@comune.venezia.it

L'EUROPA ENTRA IN CLASSE

Giochiamo con "IN VIAGGIO PER L'EUROPA"

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave europea

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

Il progetto ha lo scopo di sensibilizzare le giovani generazioni al riconoscimento dei valori che si basano sul rispetto della convivenza sociale e civile anche in ambito europeo.

Nella palestra della scuola si svolgerà il gioco "In viaggio per l'Europa": su un grande tappeto-puzzle di gomma piuma (di circa 33 metri quadrati) che raffigura i Paesi dell'Unione Europea gli studenti, a squadre, si spostano rispondendo a quiz sulla cultura degli Stati membri (gioco adattato in caso di videoconferenza).

Alla fine ci sarà una discussione e riflessione sulle tematiche emerse durante il gioco, e verrà distribuito materiale informativo sull'Unione Europea.

Obiettivi

- Far conoscere agli alunni i singoli Paesi dell'Unione Europea e scoprire gli usi e costumi dei popoli che li abitano;
- favorire la coscienza della cittadinanza europea e dell'integrazione sociale;
- far conoscere il servizio Europe Direct del Comune di Venezia.

Durata

- 1 incontro di presentazione con gli insegnanti;
- 1 incontro di 2 ore in presenza o in videoconferenza.

Verifica

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

Riferimenti

Il progetto è realizzato a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è ideato e condotto dal servizio Europe Direct del Comune di Venezia.

Referente del progetto: Angela Lo Faro tel. 041 2749269

Referente Europe Direct: Francesca Vianello tel. 041 2748082

angela.lofaro@comune.venezia.it

infoeuropa@comune.venezia.it

AREA GIORNATE ISTITUZIONALI

IL GIORNO DELLA MEMORIA: I LUOGHI DELLA MEMORIA SULLE DEPORTAZIONI

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante.

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

L'itinerario si propone di far conoscere in maniera attiva e partecipativa agli studenti la storia e la memoria delle persecuzioni nazifasciste e delle diverse deportazioni avvenute a Venezia negli anni che vanno dal 1943 al 1945.

Il progetto propone alcune tappe presso i luoghi di memoria legati alle vicende storiche sopra descritte, nel nostro territorio.

Ad ogni tappa verranno fornite informazioni circa le storie delle vittime a cui sono state dedicate le "Pietre d'inciampo" e il contesto storico in cui tali vicende hanno avuto luogo.

Obiettivi

- Favorire negli studenti la consapevolezza e il riconoscimento dei valori come il rispetto della convivenza sociale e civile.
- Far riscoprire agli studenti la storia e la memoria delle persecuzioni nazifasciste e delle diverse deportazioni razziali, politiche, militari avvenute a Venezia.

Durata

- 1 incontro di presentazione del progetto agli insegnanti, durante il quale verrà fissato il calendario delle attività per le classi.
- 1 uscita di 2 ore e mezza circa con la classe nei sestieri di San Marco e San Polo a Venezia.

Trasporti

Il trasporto sarà a carico della classe.

Verifica

A conclusione del percorso verrà condotta una valutazione del progetto.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio Progettazione Educativa ed è condotta IVESER Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea.

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041 2749269 - angela.lofaro@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 Secondaria di 1° grado.

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 un'ora e trenta minuti.

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 disporne, sarà 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 A SCUOLA

“INFLUENCER” DEL METODO DI STUDIO

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Imparare ad imparare.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

Il laboratorio intende promuovere la capacità di apprendimento consapevole attraverso l'approfondimento della conoscenza delle proprie modalità di approccio allo studio e la costruzione di un metodo personalizzato e flessibile.

Sono previsti 2 incontri con gli insegnanti, uno di presentazione del progetto e uno di restituzione a termine del percorso.

Sono previsti 5 incontri di due ore in classe; le attività prediligono un approccio di tipo partecipativo esperienziale, in cui si lascia ampio spazio alla riflessione personale e di gruppo, alternata ad attività dinamiche e/o ludiche.

Obiettivi

- Sviluppo di competenze autoriflessive relativamente alle proprie modalità di approccio allo studio con uno sguardo relativo alle risorse da mettere in campo e i limiti che si riconoscono;
- approfondimento del costrutto di autoefficacia e motivazione allo studio;
- sviluppo del pensiero critico e della creatività nella risoluzione di situazioni problematiche legate allo studio;
- sviluppo di una maggiore consapevolezza relativamente all'organizzazione del tempo e delle proprie risorse;
- acquisizione di una maggiore personalizzazione del proprio metodo di studio e di una flessibilità nella scelta delle strategie da utilizzare.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- 5 incontri di 2 ore 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 Sestante di Venezia.

Referente del progetto:

Dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

LEGGERE INSIEME

Laboratorio di lettura espressiva

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche.
Comunicazione nella lingua madre.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

L'intento è facilitare l'esplorazione espressivo-vocale, sostenere l'integrazione psicofisica ed emotiva con l'intento di potenziare le dinamiche personali e relazionali.

Verranno proposti training di uso della voce, esercizi di respirazione e rilassamento, postura e fonazione, allenamento muscolare vocale e di articolazione; analisi del testo, e lettura interpretativa, particolare attenzione agli accenti, pronuncia, intonazione, secondo il Maestro Luca Ronconi, Mauro Avogadro, e Ambra D'Amico.

Sono previsti 2 incontri con i docenti uno di presentazione del progetto e di raccolta di testi su cui poter lavorare in classe e uno di restituzione a termine del laboratorio.

Sono previsti 5 incontri in classe dove verrà sviluppato il laboratorio.

Obiettivi

- Sviluppare una buona capacità di ascolto;
- imparare a parlare e leggere in pubblico con efficacia e disinvoltura;
- gestire la voce rendendola coerente con le emozioni;
- entrare in relazione con le emozioni più profonde;
- migliorare l'autostima e la comunicazione interpersonale;
- dare agli insegnanti strumenti per lo svolgimento di ulteriori attività.

Durata

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti.
- 5 incontri di 1,30 per gli studenti (gli incontri potranno essere organizzati diversamente a seconda della disponibilità della classe).
- 1 incontro di restituzione.

Verifica

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 Eterna.

Referente del progetto:

Dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.vene

"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 digitali.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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.

Saranno realizzati:

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

EDUCAZIONE ALIMENTARE: FOOD AND LOVE

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Conoscenza e rispetto di sé e degli altri.

Destinatari

Scuola Secondaria 1° grado.

Descrizione della proposta

Le fasi di vita della preadolescenza e adolescenza comprendono lo sviluppo della dimensione affettiva e coinvolgono diversi aspetti della personalità. Realizzare un piano di educazione alimentare e di educazione al rapporto con il cibo e con il corpo nel contesto classe significa creare esperienze di apprendimento attraverso le quali gli alunni acquisiscono consapevolezza dei propri stati emotivi e dei meccanismi cognitivi che li influenzano all'interno di una relazione.

Per gli insegnanti:

1 incontro di presentazione del laboratorio didattico, in cui l'esperta presenta gli argomenti che tratterà con gli studenti. La partecipazione degli insegnanti è indispensabile.

Per gli studenti:

1° incontro: la classe partecipa ad una lezione frontale interattiva di "alfabetizzazione relazionale emotiva" propedeutica al secondo incontro e, guidati dall'esperta, gli alunni espongono le proprie opinioni in merito ai seguenti argomenti: cos'è la comunicazione; cos'è un'emozione; emozioni dannose e strategie di self control; virus mentali; consapevolezza di sé e degli altri.

2° incontro: la classe partecipa ad una lezione frontale interattiva di educazione alimentare ed al rapporto con il cibo e con il corpo e, guidati dall'esperta, espongono le proprie opinioni in merito ai seguenti argomenti: rapporto con il cibo; educazione affettiva; rapporto con il corpo, immagine corporea e percezione di sé; autostima e giudizio degli altri; prevenzione; le nuove forme di DCA; educazione relazionale; influenza dei social network.

3° incontro: alla classe, suddivisa in sottogruppi, viene proposta un'attività laboratoriale ludico teatrale.

Metodologia

Il progetto utilizza un approccio interattivo e partecipativo in modo da far emergere le esperienze e le conoscenze dei ragazzi.

Si chiede loro di riflettere sui modi di interagire e di comunicare, sull'importanza dell'educazione affettiva e relazionale in rapporto con se stessi, con il cibo e con il corpo.

Materiali

L'aula deve essere dotata di LIM o videoproiettore e di un computer.

Ciò che necessita alla realizzazione del laboratorio è fornito dall'Associazione.

Obiettivi

- Educare ad una scelta alimentare consapevole.
- Educare al rapporto con il cibo e con il corpo.
- Rendere i ragazzi consapevoli del rapporto imprescindibile tra cibo e corpo.
- Analizzare l'influenza che i social network esercitano sul rapporto con il cibo e con il corpo.
- Sensibilizzare al rischio di DCA (disturbi della condotta alimentare).
- Miglioramento nel processo di apprendimento.
- Acquisizione di abilità di autoregolazione del comportamento.
- Incremento della frequenza ed intensità di stati emotivi piacevoli.
- Riduzione di situazioni di rischio, come l'insorgenza di DCA.

Durata

1 incontro di presentazione agli insegnanti.

3 incontri da un ora e mezza.

Verifica

Sono previste schede di valutazione e di gradimento del percorso: questionario sulle conoscenze pregresse, verifica dei contenuti acquisiti a fine percorso, questionario di gradimento per alunni e docenti.

Riferimenti

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

Per informazioni

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

PROGETTI RIVOLTI AGLI INSEGNANTI

“SINTONIZZIAMOCI” SUL SITO UNESCO!

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

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Docenti scuola Secondaria di 1° grado (massimo 20 persone).

Descrizione della proposta per i docenti

Il Sito “Venezia e la sua Laguna”, è stato iscritto nella Lista del Patrimonio Mondiale nel 1987 per l’unicità e la singolarità dei suoi valori culturali. Esso è costituito da un patrimonio storico, archeologico, urbano, architettonico, artistico e di tradizioni culturali eccezionali, integrato in un contesto ambientale naturale e paesaggistico straordinario.

La proposta intende offrire un percorso di formazione per gli insegnanti che desiderano intraprendere, con le proprie classi, itinerari e laboratori finalizzati ad accrescere il senso di appartenenza al proprio territorio e la consapevolezza di essere eredi e custodi di un patrimonio di incommensurabile valore.

La metodologia è di tipo frontale e verranno utilizzati:

- Presentazione “Sito UNESCO Venezia e la sua Laguna”;
- Kit Didattico per docenti “Patrimonio Mondiale nella Scuola”;
- “World Heritage Education Kit”- versione italiana.

Obiettivi

- Contribuire alla conoscenza profonda del Sito Patrimonio Mondiale “Venezia e la sua Laguna” stimolando la riscoperta del territorio in cui si vive e sensibilizzando gli studenti e i docenti a diventare protagonisti attivi nella sua cura e valorizzazione.
- Conoscere l’UNESCO come organismo internazionale ed i suoi valori.
- Comprendere l’attività dell’UNESCO di tutela del Patrimonio Mondiale (Convenzione 1972, Convenzione ICH, Programma MAB, etc.) e come si attua la gestione di un sito UNESCO a livello locale (analisi di casi studio/ best practice).
- Familiarizzare con i Siti UNESCO italiani, con i Siti UNESCO del Veneto e in particolare col Sito UNESCO “Venezia e la sua Laguna” attraverso metodologie multimediali e approcci transdisciplinari.
- Sviluppare la consapevolezza del significato della designazione UNESCO di “Venezia e la sua Laguna” al fine di rendere partecipi e attivi i giovani cittadini.
- Promuovere la fruizione intelligente e diversificata del Sito “Venezia e la sua Laguna”.

Programma dell'intervento

15.00 – 16.00 – **Focus UNESCO**

L'UNESCO e il patrimonio mondiale dell'umanità
I criteri di iscrizione
Gli Organismi di Riferimento
La procedura di inserimento
Il Patrimonio UNESCO in Italia e nel mondo
I Siti UNESCO del Veneto

16.00 – 17.00 - **Il Sito UNESCO "Venezia e la sua Laguna"**

I criteri di iscrizione
Perimetro e Buffer Zone
Inquadramento storico
Cenni di morfologia lagunare
Tutela e Gestione: dalla teoria alla pratica
Il Patrimonio Immateriale a Venezia

Durata

2 ore di formazione per i docenti.

Riferimenti

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa ed è condotta dall'Ufficio Sito Unesco "Venezia e la sua Laguna"

Tel. 041 274 7135 – 7169

ufficiositounesco@comune.venezias.it

Referenti Sito Unesco:

Katia Basili tel. 041 274 7135

cel. 3459791632

Giovanna Boscaino tel. 041 2747169

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

Tel. 041/2749269 - angela.lofaro@comune.venezias.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 Secondaria di 1° grado.

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 ragazzi, 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

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 relazionali e comunicative.

Destinatari

Insegnanti scuola Secondaria di 1° grado (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:

Dott.ssa Cristina Battolla tel. 3492343239

cristina.battolla@comune.venezia.it

LABORATORIO DELLE EMOZIONI E SULLE RELAZIONI

**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:

Dr.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

AIUTIAMOLI A NON CADERE NELLA RETE

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

Competenze chiave

Competenze Sociali e Civiche.

Destinatari

Insegnanti della scuola Secondaria di 1° grado.

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 le riflessioni su casi specifici, fornire informazioni sul tema del Cyberbullismo e sulle dinamiche proprie del fenomeno.

Nei 3 incontri sarà una buona occasione per i docenti 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 e Secondaria di 1° grado.

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

ENGINEERS PROJECT CODEWEEK EU

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

Competenze chiave

Competenza digitale.

Competenze di base in scienze e tecnologia.

Imparare ad imparare.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

Imparare a programmare 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. L'idea è di rendere la programmazione più visibile mostrando ai giovani come dare vita alle proprie idee tramite il suo uso. La tecnologia sta dando forma alle nostre vite, ma lasciamo che una minoranza decida cosa utilizzare e come farlo. Possiamo fare di meglio che condividere e apprezzare semplicemente le cose. Possiamo dare vita alle nostre idee, costruire cose che possano portare gioia agli altri. 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 introduttivo al coding ed alla robotica in cui si impara ad utilizzare un linguaggio di programmazione visuale e si realizza una prima missione robotica. È previsto un incontro di 90 minuti nel quale viene effettuata una breve presentazione della robotica e del software che sarà utilizzato; si inizierà, poi, a sviluppare subito un primo progetto tramite la programmazione di un robot virtuale. Tutta l'attività è sviluppata secondo la metodologia del Problem Based Learning.

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

Obiettivi

- Sviluppare il pensiero computazionale.
- Coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze promuovendo il pensiero creativo.
- Potenziare le strategie di problem-solving e la meta-riflessione.
- Conoscere il valore positivo dell'errore.
- Potenziare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.

Durata

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

Verifica

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 ragazzi saranno disponibili sia per i docenti che per gli alunni stessi. A tutti gli studenti 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

VENEZIA RISORGIMENTALE*

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado, classi 3[^].

Descrizione della proposta

Percorrendo la città si individueranno i luoghi che furono teatro di avvenimenti storici e i successivi monumenti e lapidi eretti per ricordarli e celebrarli.

Si potrà scegliere uno dei percorsi guidati di 2 ore circa:

- Campo Manin - Frezzeria - Piazza S. Marco;
- Riva degli Schiavoni - Arsenale – Giardini.

Obiettivi

Far conoscere agli studenti luoghi e gli eventi storici del territorio tramite una esperienza diretta. La memoria delle origini dell'Italia unita favorisce la miglior comprensione dei fatti del successivo secolo e mezzo di storia post-unitaria.

Periodo

Primavera 2023.

Durata

2 ore e 30 minuti circa.

Trasporti

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

Costo

2€ ad alunno.

Riferimenti

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Tel 041 8502357 info@iveser.it

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041.2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

VENEZIA NELLA GRANDE GUERRA*

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Disponibile in Dad solo si richiama dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado, classi 3^.

Descrizione della proposta

Si tratta di un percorso a piedi a Venezia di circa 3 ore.

La visita guidata a Venezia seguirà le seguenti tappe:

- Stazione ferroviaria di Venezia;
- Chiesa degli Scalzi;
- Scuola nuova di Santa Maria della Misericordia;
- Ca' Faccanon;
- Atrio esterno di Ca' Loredan;
- Piazza San Marco.

Obiettivi

Si farà esperienza diretta sul campo facendo conoscere agli studenti luoghi ed eventi dei luoghi. Gli alunni saranno sollecitati a cercare nello spazio i segni e le tracce che ogni periodo storico lascia dietro di sé.

Durata

3 ore circa.

Periodo

Primavera 2023.

Trasporti

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

Costo

2€ ad alunno.

Riferimenti

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Tel 041 8502357 info@iveser.it

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041.2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

I LUOGHI DELLA LIBERTÀ*

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Disponibile in Dad su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado, classi 3^.

Descrizione della proposta

Si tratta di un percorso, di due ore circa, a Venezia a scelta :

- da Piazzale Roma al teatro Goldoni;
- dalla stazione di S. Lucia ai Gesuiti;
- dall'ospedale civile ai giardini di Castello;
- dai luoghi del Risorgimento da Piazza S. Marco ai giardini di Castello;
- Movimento Operaio e Camera del Lavoro, da P. le Roma – S. Marta a Campo S. Margherita.

Obiettivi

Le visite ai "luoghi della memoria" rappresentano esperienze formative importanti che consentono, attraverso il contatto diretto, di imparare a leggere lo spazio trovando in esso tracce, segni, o cancellazioni. Questo tipo di attività didattica rappresenta una valida strategia per facilitare gli alunni nell'approfondimento della storia contemporanea, sia nella sua dimensione disciplinare che in quella trasversale di educazione alla cittadinanza.

Durata

2 ore circa.

Periodo

Primavera 2023.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzarsi autonomamente per raggiungere Venezia.

Costo

2€ ad alunno.

Riferimenti

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Tel. 041 8502357 info@iveser.it

Referente del progetto:

Antonella Palazzi 0412749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

GIUDECCA INDUSTRIALE*

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado, classi 3^.

Descrizione della proposta

L'itinerario si snoda lungo l'isola facendo visitare i siti che hanno caratterizzato non solo la Giudecca ma l'intera economia veneziana nel corso del '900. Si percorreranno fondamenta e calli raccontando la storia dell'isola, tradizionalmente luogo di orti, giardini e complessi monastici, ponendo attenzione al periodo di fine Ottocento e primo Novecento.

Il focus sarà su architetture come: birrerie, mulini, concerie, corderie, tessiture, cantieri navali, stabilimenti chimici, fonderie industriali e artistiche con le seguenti tappe:

- Molino Stucky;
- Fabbrica della birra;
- Herion;
- Junghans;
- Cnomv;
- Ville Hériot.

La **metodologia** è di tipo attivo e partecipativo.

Obiettivi

- Far conoscere le trasformazioni in atto tra la fine dell'Ottocento e il primo Novecento che a Venezia corrono su un doppio binario: da una parte conservare intatta la "città del turismo", come veniva pensata in quegli anni Venezia, e dall'altra sviluppare la Giudecca come luogo di passaggio all'industria.
- Individuare le attività produttive che si svolgevano in questi luoghi e che poi nel tempo hanno subito una incisiva riconversione postindustriale.

Durata

2 ore e mezza circa.

Periodo

Primavera 2023.

Trasporti

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

Costo

2€ ad alunno.

Riferimenti

IVESER – Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea

Tel 041 8502357 info@iveser.it

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041.2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

RITORNO A CEFALONIA E CORFU'

La scelta della Divisione Acqui

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.
Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

L'itinerario affronterà gli avvenimenti dell'eccidio di Cefalonia e di Corfù, un crimine di guerra compiuto dall'esercito tedesco nei confronti dei soldati italiani presenti sulle due isole nel settembre del 1943.

Nell'esercito italiano oltre alla Divisione Acqui erano presenti anche il corpo dei Carabinieri e dei Finanziari.

La metodologia è di tipo attivo e partecipativo.

Verrà fornito materiale come Video-documentario "Cefalonia e Corfù Testimoni della Acqui tra storia e memoria 1943/2017".

Obiettivo

- Far conoscere agli studenti un evento storico così drammatico nel settembre del 43' tramite una esperienza diretta.
- Promuovere attività di informazione e sensibilizzazione sul progetto "Cefalonia un'isola della Pace".

Durata

1 incontro in classe di due ore.

Verifica

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

Riferimenti

Dott. Bolpin presidente sezione Padova e Venezia Ass. Naz. le Divisione Acqui.

Cell. 3355274322

Mail - carlo.bolpin@gmail.com

Referente del progetto:

Angela Lo Faro tel. 041 2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

RISPARMIARE ACQUA, SI PUO'!

Disponibile in Dad su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze di base in campo scientifico e tecnologico.

Destinatari

Scuola Secondaria 1° grado.

Descrizione della proposta

Nel lavoro con gli studenti, 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, sia dal punto di vista chimico sia per il valore emotivo e sensoriale.
- 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.

Materiali

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.

Materiale video, animazioni e schede-didattiche fornito da Veritas.

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

2 ore.

Riferimenti

VERITAS S.p.a. Santa Croce 489 30135 Venezia
T. 39 041 7292308 | M. 39 338 6220991 | F. 39 041 7292201
e.brizzolari@gruppovertas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

RIDURRE RIUSARE E RECUPERARE SI PUO' FARE!

Disponibile in Dad su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze di base in campo scientifico e tecnologico.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

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

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

Imparando gesti semplici 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.

Materiali

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.

Materiale informativo fornito da Veritas.

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.
- Promuovere consapevolezza delle proprie scelte: le azioni individuali e collettive comportano conseguenze non solo nel presente, ma soprattutto nel futuro.
- Formare la coscienza dell'essere cittadini e corresponsabili della qualità della vita.

Durata

2 ore.

Riferimenti

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

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

VISITA ALL'IMPIANTO DI POTABILIZZAZIONE DELL'ACQUA VERITAS

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze di base in campo scientifico e tecnologico.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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 uno dei fondamentali centri di approvvigionamento idrico della Regione Veneto: l'impianto di Ca' Solaro alimentato con acqua del fiume Sile.
- Sensibilizzare ragazzi sull'uso e la qualità della risorsa acqua.

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Trasporti

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

Sede delle attività:

Via Ca' Solaro n. 6 – Favaro Veneto (VE).

Riferimenti

VERITA S.p.a

Elena Brizzolari tel. 041 7291308 e.brizzolari@gruppo-veritas.it

Silvia Davanzo tel. 0421 1795101 s.davanzo@gruppo-veritas.it

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 0412749264

manuela.lana@comune.venezia.it

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

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.

Competenze di base in campo scientifico e tecnologico.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Numero massimo di partecipanti: 30 per gruppo.

Descrizione della proposta

La visita all'impianto, condotta da un esperto di Veritas, illustra ai partecipanti le fasi della raccolta differenziata dei vari materiali: pesatura, controllo, trasporto e selezione di vetro-plastica-lattine.

Si consiglia ai partecipanti di indossare scarpe chiuse ed abbigliamento comodo.

Metodologia

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

Obiettivo

- Dare valore alla collaborazione dei cittadini che separano i rifiuti facendo conoscere la struttura in cui vetro-plastica-lattine, recuperati con la raccolta differenziata, vengono selezionati prima di essere inviati al riciclo nelle ditte specializzate per diventare nuove risorse.
- Sensibilizzare all'importanza della raccolta differenziata.

Durata

La visita dura circa 90 minuti.

Trasporti

L'impianto non è raggiungibile con i mezzi pubblici.

Gli insegnanti dovranno organizzare il viaggio autonomamente.

Sede delle attività

Via Della Geologia "Ex area 43 ettari"- Fusina (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

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 Secondaria di 1° grado.

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 minuti circa, parte pratica.

Trasporti

Le classi arriveranno alla struttura in maniera autonoma.

Costo

€ 4 ad alunno.

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

L'ENERGIA CON I MATERIALI POVERI*

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 Secondaria di 1° grado.

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 problemi).

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 con particolare attenzione alle fonti energetiche rinnovabili.

Obiettivi

- Introdurre gli studenti 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

Euro 4 ad alunno.

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 Secondaria di 1° grado.

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 presentate precedentemente.

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.

Per le classi della sec. di 1° grado, l'attività sarà sostituita, in accordo con gli insegnanti, dall'analisi al microscopio/stereoscopio di campioni di legno descritti durante il laboratorio, per individuarne le strutture che compongono il legno.

Obiettivi

- Riconoscere alcune delle specie arboree più diffuse nel loro territorio e le loro caratteristiche, origini 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 ad alunno.

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 Secondaria di 1° grado.

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

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI ALTINO*

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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.

Costo € 4 a studente.

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

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 LABORATORIO DI SCIENZE GEOLOGICHE

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

Competenze chiave

Competenze in scienze e tecnologia.

Destinatari:

Scuola Secondaria 1° grado.

Descrizione della proposta

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

La metodologia è soprattutto partecipativa. Seguendo la spiegazione dell'esperto ogni alunno può toccare e passare il pezzo di cui si sta parlando al compagno accanto, avendo la possibilità di osservarlo da vicino.

L'esercizio dell'osservazione, senza necessità di alcuna strumentazione tecnica, permette un efficace coinvolgimento, anche fisico, nell'apprendimento. 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 degli opuscoli informativi.

E' gradito un **contributo libero** all'Associazione, che si fonda solo sul lavoro di volontari.

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.

Trasporti

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

Verifica

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

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

IL LAZZARETTO NUOVO*

Competenze chiave

Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

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.

Per informazioni

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

Referente di progetto:

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

LA LETTERATURA RACCONTATA A TEATRO: Dante, Foscolo e Leopardi*

Disponibile in Dad solo su richiesta dell'insegnante

Competenze chiave

Competenze sociali e civiche.
Consapevolezza ed espressione culturale.

Destinatari

Scuola Secondaria di 1° grado.

Descrizione della proposta

Il progetto, creato da Filippo Tognazzo per Zeld Teatro, offre agli studenti l'opportunità di confrontarsi con Dante, Foscolo e Leopardi in modo dinamico, coinvolgente e divertente.

Per l'insegnante

Nella scheda di adesione, l'insegnante può scegliere una o più lezione-spettacolo barrando la/le casella/e corrispondenti: 1 Dante; 2 Foscolo; 3 Leopardi.

Per gli alunni

Attraverso la letteratura e il teatro, potranno essere affrontati temi legati alla contemporaneità e alla condizione umana senza rinunciare al rigore storico e critico.

Grazie ad un allestimento agile, le lezioni-spettacolo possono essere proposte in ogni luogo (classe, aula magna o teatro).

E' una proposta adatta agli studenti delle Scuole Superiori di Primo e Secondo grado.

DANTE piccoli inferni quotidiani

Come parlare di Dante alle nuove generazioni?

Cosa c'è ancora di attuale nella Divina Commedia, dopo settecento anni?

Dante – Piccoli Inferni quotidiani prende spunto dall'Inferno per indurre gli studenti a riflettere sull'amore e sull'amicizia (Canto I e II), sull'ignavia e sulla ribellione di fronte alle ingiustizie e alle prepotenze (Canti III e VIII), sulle passioni e sul rispetto reciproco (Canto V), sull'odio e sulla misericordia (Canto XXXIII).

Un racconto teatrale che diventa un viaggio affascinante dentro l'animo umano, nel quale si celano vizi e qualità morali, gelosie, lotte politiche, amori e gesti pietosi per riscoprire Dante in tutta la sua forza e la sua attualità.

FOSCOLO io sono un uomo libero

"Io non voglio mai pietà, ma giustizia. Mi mancherà il pane forse, non mai l'onore" così scriveva Ugo Foscolo al Ministro della Guerra della Repubblica Cisalpina nel 1801.

Spirito indomito e inquieto, poeta e combattente, esaltatore di folle e uomo solitario, Ugo Foscolo incarna, nella sua forma più possente, lo spirito romantico italiano.

Foscolo – Io sono un uomo libero è perciò la biografia di un poeta che, in nome della libertà, ha trasformato la sua vita in una splendida e dolorosa avventura. Con citazioni da *Sonetti*, *Ultime lettere di Jacopo Ortis*, *A Luigia Pallavicini caduta da cavallo*, *Orazione a Bonaparte pel Congresso di Lione*, *I sepolcri*.

LEOPARDI il libro dei sogni poetici

Attraverso una narrazione ironica e a tratti giocosa delle Operette Morali, il pubblico potrà scoprire un Giacomo Leopardi vitale, moderno, anticonformista, in equilibrio perfetto fra prosa, poesia e filosofia.

Leopardi - il libro dei sogni poetici sarà un'occasione per riflettere sulla condizione umana, sul valore delle relazioni, sul ruolo della cultura e sul senso profondo della nostra esistenza.

Con brani tratti da: *Dialogo di Federico Ruysh e delle sue mummie*, *Dialogo della Moda e della Morte*, *Dialogo della Natura e di un Islandese*, *La promessa di Prometeo*, *L'infinito*, *La Ginestra*.

Metodologia

La lezione spettacolo è un monologo che l'attore presenta al pubblico in modo dinamico e coinvolgente. Lo spettacolo infatti è diverso ad ogni replica, i ragazzi sono al centro e non solo fruitori finali, ma anche ispiratori del processo messo in scena.

Obiettivi

- Offrire agli insegnanti modalità alternative di approfondimento.
- Coinvolgere ed appassionare gli studenti alla letteratura e alla storia.
- Avvicinare i ragazzi al linguaggio teatrale.

Durata

50 minuti + 10 minuti di confronto con gli studenti.

Costo

4 euro ad alunno (4 classi per Istituto, minimo 80 studenti).

Per informazioni:

Zelda Teatro Federica Bittante 3409362803
federica.bittante@zeldateatro.com

Referente del progetto:

Manuela Lana 0412749264
manuela.lana@comune.venezia.it