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

Con il patrocinio della
Regione Emilia-Romagna

paft

piano. arricchimento.
formativo. del territorio.

Proposte per la Qualificazione Scolastica
Anno Scolastico **2025-2026**

NIDI • INFANZIA • PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO

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

Con il patrocinio della
RegioneEmilia-Romagna

Proposte per la Qualificazione Scolastica

NIDI • SCUOLE DELL'INFANZIA

PRIMARIE • SECONDARIE 1° GRADO

paft
piano. arricchimento. formativo. del territorio.

Anno Scolastico **2025-2026**

Comune di Ravenna

Assessora Scuola Infanzia Politiche e Cultura di Genere
Francesca Impellizzeri

Capo Area Infanzia Istruzione e Giovani
Laura Rossi

Sede dell'Area
Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna

La raccolta, l'organizzazione e la pubblicazione dei testi sono state curate dalle colleghe dell'U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili:

Barbara Ciani
Responsabile U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili

Maria Grazia Bartolini
Coordinatrice Pedagogica

Claudia Tessadri
Istruttore

Stefania Tosi
Funzionario

Stella Tirelli
SCU Servizio Civile Universale

Grafica e impaginazione
Delio Mancini

"Rimane la necessità di dover comunicare loro non solo il piacere della vita ma anche la passione della vita di educarli non solo a dire la verità, ma anche ad avere la passione per la verità. Vederli felici non ci può bastare. Dobbiamo vederli appassionati a ciò che fanno, a ciò che dicono e a ciò che vedono" (Gianni Rodari)

Siamo stat* abituat* a giudicare un investimento in termini positivi solo quando riceviamo dallo stesso un buon guadagno economico nei tempi più ridotti possibili.

Questa visione ha per lungo tempo condizionato lo sguardo e le scelte politiche, provocando una progressiva valorizzazione dell'individuo a discapito della comunità e mettendo al primo posto la prospettiva economica a discapito di quella comunitaria.

Oggi possiamo affermare con convinzione che questa visione non ha portato al progresso sperato e che le esperienze vissute anche globalmente, come la pandemia, hanno reso ancora più chiara la necessità di un cambiamento di prospettiva, capace di leggere le esigenze della società ad oggi completamente cambiate.

Diventa così necessario un consapevole cambiamento: dall'individuo, tornare al valore della comunità; dalla competizione, riscoprire il valore della cooperazione e dal riconoscimento esclusivo del valore delle conoscenze accademiche, alla valorizzazione dell'esperienza e delle competenze personali, comprese quelle relazionali.

Già nel 1972 il Rapporto Faure dell'UNESCO affermava che non fosse più possibile delegare la trasmissione del sapere alla scuola intesa come "struttura unica, verticale e gerarchica, come corpo separato rispetto alla società".

Ad oggi la scuola è intesa come uno tra i presidi comunitari per eccellenza: luogo di istruzione e di apprendimento, dove le alunne e gli alunni possono imparare facendo esperienza di sé in un luogo protetto e sicuro, grazie al coinvolgimento delle associazioni, degli enti locali, dei corpi intermedi e dell'intero territorio di riferimento.

La costruzione di legami solidi tra famiglie, istituzioni, Enti locali e Terzo Settore facilita il potenziamento dell'offerta educativa, offrendo nuove opportunità ai/alle giovani.

Il coinvolgimento della comunità nell'educazione, ma più in generale nella cura della crescita di bambin* e ragazz*, è fondamentale affinché l'educazione esplicita e intenzionale si fonda con quella implicita fatta di esperienze che permettono alle nuove generazioni di mettersi in gioco, di conoscere il territorio, favorendo la cittadinanza attiva, la coscienza democratica coinvolgendoli nella vita della comunità.

La scuola capace di promuovere relazioni e la nascita di reti con

le realtà territoriali, diventa, così, il luogo ideale in cui gli studenti possono sperimentare una base sicura, la certezza di essere accuditi, di far parte di una comunità e quindi una maggiore sicurezza e voglia di rischiare, sfidarsi, aprirsi agli altri, crescere, formare integralmente la propria personalità e nello stesso tempo, dove imparare a diventare persone capaci di prendersi cura.

Ecco che si delinea allora il vero investimento che prevede un lavoro intenso nel presente per dare i suoi frutti nel futuro.

Un investimento che coinvolge l'intera comunità, come comunità educante che, grazie al tempo dedicato, alla pazienza e alle reti create nel territorio e fatte di relazioni, permetterà alle future generazioni di imparare a riconoscere il valore dell'altro/dell'altra, l'importanza di vivere in una comunità, in continua relazione e nel rispetto del Mondo che ci ospita.

Francesca Impellizzeri
Assessora con Deleghe
a Scuola, Infanzia,
Politiche e Cultura di Genere

IL P.A.F. DEL TERRITORIO 2025-2026

Il Piano dell'Arricchimento Formativo – PAF del Territorio è la pubblicazione che il Comune di Ravenna realizza in accordo con le scuole ed il territorio - *facendo riferimento ai principi della Legge 107/2015 art.14 - sostituente l'art 3 del DPR275/1999, delle LL.RR. 12/2003 e n. 26/2001 e successive modifiche* - e che raccoglie le proposte per la Qualificazione Scolastica rivolte a **bambine/i, ragazze/i e docenti a partire da Nido d'infanzia, Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria fino alle Scuole Secondarie di 1° e 2° grado**, nell'ottica di una continuità verticale e orizzontale che abbraccia per intero il ciclo di istruzione.

Il **Comune di Ravenna**, attraverso dialogo e confronto con i/le dirigenti, con i referenti della redazione dei PTOF delle scuole e in condivisione fra i diversi soggetti proponenti – istituzionali e non - ha sistematizzato la molteplicità di proposte che il territorio offre e che possono contribuire ad un rafforzamento dei curricoli e alla valorizzazione della scuola come comunità attiva e agenzia formativa per eccellenza.

Il PAF del Territorio è composto da 2 pubblicazioni – una che ha come destinatari i Nidi e Gli Istituti Comprensivi e una che ha come destinatari gli Istituti Secondari di 2° grado - che saranno disponibili sia in forma cartacea che in forma interattiva on line sul sito del Comune di Ravenna: lo si può definire come una "mappa" che può agevolare istituti scolastici ed insegnanti nella conoscenza e nell'accesso alle diverse opportunità proposte dal Comune stesso, da altri Enti pubblici, Istituzioni, Musei, Università, Biblioteche e soggetti del Terzo Settore operanti nel territorio provinciale.

In questa mappa, quindi, si collocano attività diverse, nell'ottica di una continuità verticale e orizzontale che abbraccia per intero il ciclo di istruzione.

Le proposte sono suddivise in diversi ambiti – **Arti e Lettura** - **Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute, Benessere** - **Educazione civica, cittadinanza globale, cittadinanza digitale, diritti e legalità** - **Proposte formative** – contenenti la descrizione dei progetti e delle attività, alcuni ben definiti, altri da aggiornare e/o co-costruire, in un dialogo virtuoso fra istituzioni, servizi comunali, associazioni e le scuole interessate.

Grazie all'esperienza e al dialogo fra i soggetti interessati, realizzatosi in questi ormai 15 anni, le proposte nascono, evolvono e si modificano grazie al raccordo con le scuole stesse, in modo che siano di sostegno e approfondimento al curricolo e non mere azioni episodiche.

Le scuole sono presidi educativi civici e civili, fondamentali per le 61 comunità sparse nel vasto territorio

del Comune di Ravenna e proprio il territorio, grazie al PAFT, attiva una comunicazione ogni anno più proficua; parafrasando Gianni Rodari *...è una scuola grande come il mondo, dove insegnano maestri e professori, avvocati, muratori, televisori, giornali, cartelli stradali, il sole, i temporali, le stelle.... Questa scuola è il mondo intero -quanto è grosso: apri gli occhi e anche tu sarai promosso!*

Laura Rossi
Capo Area Infanzia, Istruzione e Giovani

Consulta PAFT digitale

La documentazione di tutti i progetti sarà reperibile anche all'indirizzo: www.comune.ra.it, digitando nella barra di ricerca in alto a destra: PAFT oppure tramite il QR code soprastante.

N.B. Nella presente pubblicazione vengono spesso utilizzati, esclusivamente per scorrevolezza linguistica, i termini: "bambino" anziché "bambino e bambina", e "ragazzo" anziché "ragazzo e ragazza" intendendo sempre includere l'uno e l'altra. Questo, rispetto alla differenza di genere, non toglie attenzione alle peculiarità di ogni persona.

Indice generale

EDUCAZIONE CIVICA, CITTADINANZA GLOBALE, CITTADINANZA DIGITALE, DIRITTI, LEGALITÀ ..... pag. 9

Protagonismo, partecipazione e cittadinanza attiva ..... » 13
Educazione alla legalità ..... » 27
Educazione alla sicurezza stradale ..... » 31
Accoglienza, inclusione, intercultura ..... » 39
Pre e adolescenti: benessere, prevenzione, gestione dei conflitti ..... » 45
Adolescenti, new media e gaming ..... » 53
Educare alle differenze ..... » 55
Territorio, memoria, identità ..... » 59
La scuola fra identità storica e futuro ..... » 71
Diritto al gioco ..... » 75

SCIENZA, TECNICA, AMBIENTE, SPORT, SALUTE ..... pag. 87

Il Polo scientifico del Comune di Ravenna ..... » 91
Educazione scientifica, tecnica e sostenibilità ambientale ..... » 105
Sport, Salute e Benessere per tutti e tutte ..... » 147
Outdoor Education ..... » 157
Digitale creativo ..... » 159
Biblioscienze ..... » 161

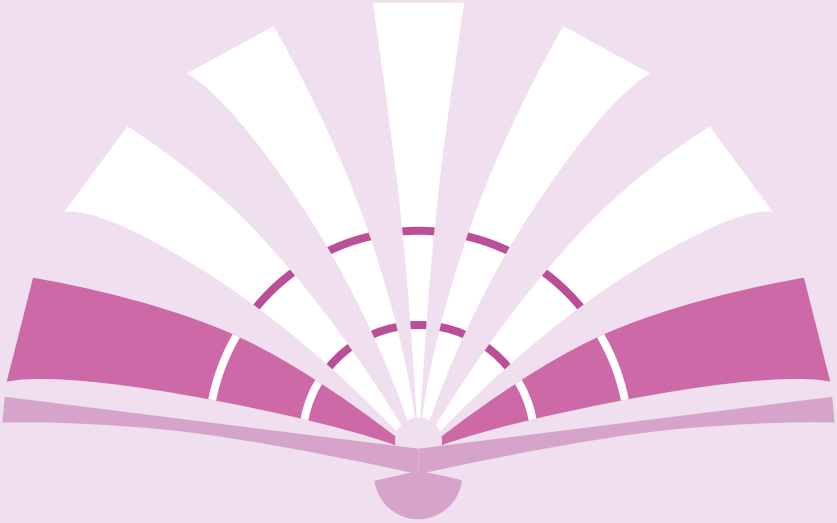
ARTI E LETTURA ..... pag. 165

Biblioteche e Centri di lettura ..... » 169
Letture, attività, laboratori ..... » 183
Preistoria in gioco ..... » 199
Conoscenza e sviluppo del patrimonio artistico e culturale ..... » 203
Mostre, musica e attività espressive ..... » 237
Teatro per bambini/e, ragazzi/e ..... » 253
Cinema e fotografia ..... » 265

PROPOSTE FORMATIVE ..... pag. 267

Seminari, Incontri formativi ed Eventi ..... » 271
Ambiti formativi:
- Conoscenza del patrimonio artistico e culturale ..... » 283
- Attività performative, espressive, musica, teatro e gioco ..... » 284
- Didattica e inclusione ..... » 287
- Bibliocorsi della Classense ..... » 288
- Didattica di genere ..... » 290
- Educazione e sostenibilità ambientale ..... » 291

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



Indice

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

Consulta delle Ragazze e dei Ragazzi ..... pag. 14
Ufficio di Presidenza del Consiglio Comunale:
Una giornata a Palazzo Merlato-la scuola va in Comune ..... » 15
Centro Europe Direct della Romagna-Politiche Europee:
- Noi siamo l'Europa! ..... » 16
- L'Europa non cade dal cielo. Cronistoria di un sogno, un'idea, un progetto ..... » 17

Informagiovani: Il tempo delle scelte ..... » 18
UNICEF Ravenna:
- Infanzia e adolescenza protagoniste oggi e per il futuro di domani... ..... » 19
- Scuola e Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza ..... » 20

Ass.ne VolontaRomagna:
Educazione Civica e Cittadinanza Attiva catalogo scuole a.s. 2025/2026 ..... » 21
UNIBO Dipartimento di Beni Culturali:
Occhio al rischio! Un percorso educativo per giovani cittadini ..... » 22
Asja Lacis: In cerca di storie ..... » 23
Ass.ne Amici di Enzo: Scuola Bottega ..... » 24
Teatro del Drago - Casa delle Marionette:
- La Strabomba - Educare alla Pace sulle orme di Mario Lodi ..... » 25
- Educare ai Diritti Umani ..... » 26

EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ

Comune di Ravenna: Cittadinanza e legalità: Ravenna contro le mafie ..... pag. 28
Istituzione Biblioteca Classense: Bill - Biblioteca della legalità ..... » 29

EDUCAZIONE ALLA SICUREZZA STRADALE

Polizia Locale di Ravenna: Ester - progetti di educazione stradale sul territorio ..... pag. 32
FIAB Ravenna:
- La bici per il Codice della strada: "Imparo le regole" ..... » 36
- Vado in bici sicuro/a perché la conosco ..... » 36
- Accompagniamoli in bicibus ..... » 36
- Tutti a scuola in bici ..... » 37

ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

Politiche Immigrazione e Cittadinanza-Casa delle Culture:
- Chi salva una vita, salva il mondo intero - Scuole Primarie ..... pag. 40
- Chi salva una vita salva il mondo intero - Scuole Secondarie di 1° grado ..... » 40

Il Sorriso di Giada: mi presento... mi chiamo Giada ..... » 42
Alla scoperta della Cina:
- Lungo la via della seta: il viaggio di un mercante cinese ..... » 43
- Siamo cittadino del mondo: conosciamo la cultura e le tradizioni della Cina ..... » 43

PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE, PREVENZIONE, GESTIONE DEI CONFLITTI

Corpo Giochi a Scuola ... pag. 46
AUSL Romagna: Rete delle scuole che promuovono salute ... » 47
Centro per le Famiglie: Ascoltami a scuola... Costruire ponti, non muri ... » 48
ASD Fight Club-FIJLKAM: Crescere con i valori delle Arti Marziali ... » 49
Ass.ne Panda Project:
- La grammatica di Rodari ... » 50
- Il Signore delle parole ... » 50

ADOLESCENTI, NEW MEDIA E GAMING

Istituzione Biblioteca Classense: Vero o falso: laboratorio sulle fake news ... pag. 54

EDUCARE ALLE DIFFERENZE

Ass.ne Linea Rosa:
- TrasFormare ... pag. 56
- Educhiamo con un fiore ... » 56
- Storie sui fili ... » 57

Teatro del Drago: Cose da strega: narrazione-spettacolo sulla parità ... » 58

TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

Fondazione Ravenna Risorgimento: Dagli eroi alla Repubblica: Ravenna Risorgimentale ... pag. 60
Circolo Cooperatori APS: Le Case del Popolo della Romagna ... » 61
Comune di Ravenna: I progetti del Decentramento ... » 62
ANPI Ravenna Sez. Natalina Vacchi:
Dalla dittatura alla Repubblica democratica fondata sul lavoro ... » 68

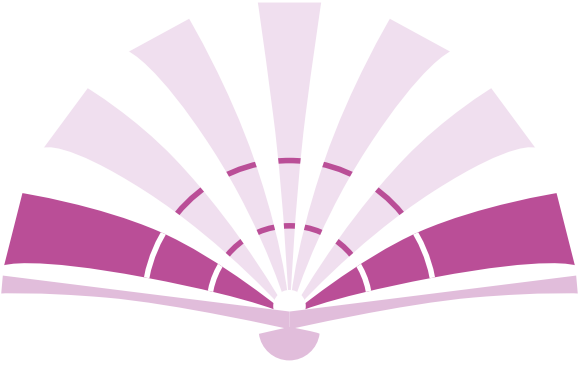
LA SCUOLA TRA IDENTITÀ STORICA E FUTURO

Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea:
- Dalla monarchia alla repubblica ... » 72
- Il sistema concentrazionario nazista ... » 72
- Storia della lotta di liberazione in Romagna ... » 73
- La Grande Guerra in Emilia-Romagna ... » 73
- Don Giovanni Minzoni ... » 73
- Guerra e violenza sul confine orientale ... » 73

DIRITTO AL GIOCO

Ass.ne Lucertola Ludens
- Una cassetta di mondo ... pag. 76
- Toy-boxes - giocattoli in valigia ... » 76
- GioCosa con i giocattoli del fai da te ... » 77
- A tavola con i giochi in argilla ... » 78
- Bigliamo-Giocare a biglie è una cosa seria ... » 79
- Litigare stanca ... » 80
- Giochi di una volta ... » 81
- Gioco e pregiudizi culturali ... » 81

Coop. La Pieve:
- Ravenna Weekend Trip ... » 83
- Tuttingioco a scuola ... » 84



PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

CONSULTA DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

Attività: in presenza
Breve descrizione: La Consulta dei Ragazzi e delle RagazzeCdRR- è stata costituita dal Comune di Ravenna nel 1999. La CdRR è strumento di partecipazione dei/delle cittadini/e più giovani alla vita della città, con l'obiettivo di offrire a bambini/e, ragazzi/e la possibilità di sperimentare forme di cittadinanza attiva grazie al coinvolgimento di rappresentanti delle scuole. Si realizza attraverso sedute plenarie su temi scelti dai ragazzi/e stessi.
Obiettivi: Educare ed educarsi alla cittadinanza, oggi, significa impegno a costruire comunità più ampie e coese, dove si è cittadini d'Europa e del mondo, dove nessuno rinuncia alla propria identità, dove ciascuno è capace di interagire e relazionarsi con la pluralità delle altre diversità, nel rispetto delle libertà reciproche. L'obiettivo ormai più che ventennale dell'Amministrazione comunale della città è approfondire e veicolare tali principi e contenuti lavorando in collaborazione con le scuole del territorio e offrire a bambini/e e ragazzi/e la possibilità di sperimentare forme di partecipazione attiva che favoriscono il passaggio da quelle che sono le aspirazioni e i desideri di ciascuno/a, all'impegno comune per realizzarli.
Contenuti e organizzazione: I/le giovani partecipanti sono coinvolti direttamente nella realizzazione del progetto portando la loro voce, inviando scritti, incontrando testimoni significativi, ponendo domande, forti di un ruolo che viene dato loro dalla classe/scuola che li ha eletti/. I/le insegnanti sono sempre molto collaborativi/e, accompagnandoli nei bus -quando si è in presenza -organizzando le postazioni da remoto - quando on line -e tenendo i contatti con l'ufficio di Staff. Il numero delle sedute varia da 3 a 4, i lavori sono facilitati dall'assessore alla Scuola e dalle operatrici dell'Ufficio qualificazione scolastica

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado - Classi: Primarie IV e V, Secondarie I, II e III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: anno scolastico
Risorse impiegate: operatrici della UO Qualificazione e Politiche Giovanili
Gratuito

Soggetto proponente:
Comune di Ravenna – Assessorato Scuola e Infanzia - UO Qualificazione e Politiche Giovanili
Referente / contatti:
Maria Grazia Bartolini
Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna
Tel. 0544 482889
mbartolini@comune.ra.it
Claudia Tessadri
Tel. 0544 482372
Email: claudiatessadri@comune.ra.it

UNA GIORNATA A PALAZZO MERLATO: LA SCUOLA VA IN COMUNE

Attività: in presenza
Obiettivi: Avvicinamento alle Istituzioni con particolare riferimento al Comune e ai suoi Organi
Contenuti e organizzazione: Incontri nella Residenza Municipale per promuovere la conoscenza delle funzioni del Comune, dei suoi organi (Sindaco, Giunta e Consiglio Comunale) e delle loro principali competenze con particolare riferimento al Consiglio Comunale. Esercizio della democrazia partecipata, sviluppo delle capacità di dialogo e confronto attraverso la simulazione di un dibattito consiliare
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da ottobre a maggio nelle giornate concordate con le scuole
Gratuito

Soggetto proponente:
Ufficio di Presidenza
Referente / contatti:
Leonardo Gregorio
Piazza del Popolo
Tel. 0544 482451
leonardogregorio@comune.ravenna.it

NOI SIAMO L'EUROPA!

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Nel corso degli anni l'esperienza si è sempre più consolidata e questo costiuisce un incentivo per l'U.O. Politiche europee e il Centro Europe Direct della Romagna che vuole riproporre e rinnovare un progetto che coinvolgerà giovani studenti universitari e con esperienza di mobilità europea, in qualità di animatori, per introdurre i più piccoli alla conoscenza dell'Europa. Questi giovani, ambasciatori d'Europa, appositamente formati, realizzeranno (con l'accompagnamento del personale del Comune) laboratori interattivi della durata di due ore per le classi delle scuole secondarie di 1° grado che ne facciano richiesta.
Obiettivi: Approfondire e migliorare la conoscenza dell'UE, educare alla cittadinanza europea,, contribuire attivamente alla creazione di una cultura europea nelle giovani generazioni e supplire alle eventuali carenze del sistema scolasticoin termini di educazione civica europea
Contenuti e organizzazione: Ogni modulo di due ore prevede: una prima parte di lezione frontale e una seconda parte prettamente ludica. Temi:- la definizione di Unione Europea; il nome Europa-il mito di Europa; le tappe in cui si è articolatoil processo d'integrazione europea dal 1952 a oggi; la descrizione dei simboli che rappresentano l'UE: la bandiera, l'inno, la festa dell'Europa, il motto; excursus sulle principali istituzioni europee (Commissione, Parlamento, ecc.); Illustrazione di alcuni valori e principi di base dell'Unione Europea; i vantaggi di appartenere all'UE, la creazione ed il significato della moneta unica, il plurilinguismo e le attuali sfide della UE.
Su richiesta il laboratorio può essere tenuto in lingua inglese.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado, classi II
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore. Scadenza presentazione domanda: 31/10/2025
Risorse impiegate: Operatori, operatrici e consulenti U.O. Politiche europee e Centro EUDirect Romagna
Gratuito

Soggetto proponente:
Centro Europe Direct della Romagna - Assessorato alle Politiche Europee del Comune di Ravenna
Referente / contatti:
Emanuela Medeghini
Via Luca Longhi, 9 - 48121 Ravenna
Tel. 0544 482855 - 485040
europedirectromagna@comune.ravenna.it

L'EUROPA NON CADE DAL CIELO. CRONISTORIA SENTIMENTALE DI UN SOGNO, DI UN'IDEA, DI UN PROGETTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Lo spettacolo, ideato e diretto da Alessandro Argnani, è un racconto a due voci che ha come nucleo centrale l'Unione europea, a partire proprio dalla sua nascita fino ad arrivare ai giorni nostri. Due giovani attori ravennati, Camilla Berardi e Massimo Giordani, percorreranno la storia d'Europa.
Obiettivi: Il progetto, proposto per la prima volta nel 2023, ha riscosso un notevole successo e pertanto viene replicato in quanto mira all'utilizzo del linguaggio teatrale come mezzo di divulgazione storico-civica sull'Unione europea, dando risalto ad avvenimenti importanti relativi alla partecipazione dei cittadini alla vita delle istituzioni europee nonché al ruolo delle donne nel processo d'integrazione: percorriamo strade innovative e coinvolgenti per avvicinare giovani e grande pubblico ai temi europei,L'obiettivo è anche quello di creare un'opera in grado di raccontare le intuizioni e i sacrifici di quelle donne e di quegli uomini che hanno fatto sì che l'Europa potesse ambire a diventare un'unica, grande, realtà
Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo propone le tappe principali della storia dell'Europa dalla sua nascita ai nostri giorni dove emerge una narrazione corredata da immagini e costellata da una playlist musicale legata ai diversi periodi storici raccontati, in un intreccio che mette in luce l'immaginario e gli ascolti delle giovani generazioni. nei diversi momenti della vita dell'Unione europea.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Previsti due spettacoli presso Teatro sociale di Piangipane (RA) nei mesi di ottobre/novembre 2025; durata di 120 minuti comprensiva di dibattito a fine spettacolo con esperti del Centro Europe Direct della Romagna e gli attori protagonisti dello spettacolo
Risorse impiegate: Ravenna Teatro, Centro Europe Direct della Romagna
Gratuito

Soggetto proponente:
Centro Europe Direct della Romagna - Assessorato alle Politiche Europee del Comune di Ravenna
Referente / contatti:
Maria Chiara Parmiani
Via di Roma, 39 - Ravenna
Tel. 0544 36239
promozione@ravennateatro.com

IL TEMPO DELLE SCELTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Saranno promossi percorsi orientativi volti all'educazione alla scelta, in sinergia con altri Enti appartenenti alla rete sociale attiva che interviene, a diverso titolo, a sostegno della formazione dell'individuo e dei cittadini e delle cittadine di oggi e domani
Obiettivi: Fornire ai ragazzi e alle ragazze un orientamento sui diversi percosi scolastici proposti dalle Scuole secondarie di 2° grado
Contenuti e organizzazione: In situazioni di transizione, come quella relativa alla scelta di un percorso scolastico, la difficoltà principale, sia per mancanza di conoscenza di strumenti operativi sia per un eccesso di informazioni non filtrate, è quella di saper scegliere un progetto formativo che sia realmente appartenente al soggetto e alla sua specifica biografia. L'Informagiovani è un servizio che risponde a questa necessità dei ragazzi e delle ragazze. Oltre all'orientamento di gruppo/classe, per specifiche richieste e domande che necessitano di un approffondimento particolare, i giovani interessati potranno fare richiesta di un colloquio orientativo che si svolgerà su appuntamento in un contesto che rispetta la riservatezza.

Destinatari: Scuole Secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: No
Tempistica e durata: tutto l'anno
Risorse impiegate: Orientatori e operatori Informagiovani
Gratuito

Soggetto proponente:
Informagiovani del Comune di Ravenna sedi di Ravenna e Lido Adriano
Referente / contatti:
Sede Ravenna
Carlo Penazzi, Simona Tartaull
Via Luca Longhi, 9 - Ravenna
Tel. 0544 482456 e 0544 36494 (Ravenna); 0544 494503 (Lido Adriano)
Email: informagiovaniravenna@gmail.com

INFANZIA ED ADOLESCENZA PROTAGONISTE OGGI E PER IL FUTURO DI DOMANI: DIAMO VOCE AI DIRITTI DI BAMBINE E BAMBINI, DI RAGAZZE E RAGAZZI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Riflessione sulla vita dell'infanzia e dell'adolescenza oggi, sia nella nostra realtà che nel mondo, con l'ottica delle ragazze e dei ragazzi delle scuole primarie e secondarie di 1° grado che partecipano agli incontri con le volontarie Unicef. Punto di partenza la Convenzione sui diritti dell'infanzia e i suoi principi fondamentali: superiore interesse, promozione, protezione, ascolto e partecipazione. Temi rapportati sia alla vita dell'infanzia e dell'adolescenza nella nostra realtà sia con uno sguardo al mondo, ad infanzie e realtà solo apparentemente lontane. La riflessione avrà al centro i diritti troppo spesso negati di milioni di bambini e bambine colpiti da guerre, fame e malnutrizione, povertà e sfruttamento, disastri ambientali. Alle bambine viene essere dedicato un focus particolare affrontando il tema dell'istruzione, delle spose bambine e solo con i più grandi, delle mutilazioni genitali.
Obiettivi: • Promuovere consapevolezza dei diritti dei più giovani e delle responsabilità degli adulti, anche attraverso la conoscenza dei principi sanciti dalla Convenzione dei diritti dell'infanzia.
• Favorire il dialogo fra pari e comunicazione positiva con gli adulti.
• Sperimentare modalità di partecipazione attiva con proposte ed attività concrete.
• Favorire nelle ragazze e nei ragazzi la riflessione su temi che riguardano la vita infantile ed adolescenziale nel loro contesto di vita ed esperienza: la scuola, gli amici, la rete, il bullismo, l'ambiente etc.
• Conoscere realtà e problematiche dell'infanzia e dell'adolescenza nel mondo, con una attenzione particolare alla vita ed ai diritti negati delle bambine.
Contenuti e organizzazione: Laboratori interattivi con presentazione dei materiali da parte delle volontarie Unicef e riflessione condividsa con ragazze e ragazzi attraverso:
• Testi, video, letture sulla vita dell'infanzia e dell'adolescenza nella nostra realtà e nel mondo;
• Produzione di elaborati di ragazzi/e con diverse tecniche (cartelloni, grafica, video, narrazioni e scritti etc.);
• Presentazione e condivisione con i pari e con gli adulti delle riflessioni e dei materiali prodotti.

Destinatari: Scuole primarie classi IV e V e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 o 2 incontri di 1,5-2 ore
Risorse impiegate: volontari Unicef
Gratuito

Note: Gli incontri possono essere svolti in coincidenza di ricorrenze particolari come la Giornata delle Bambine a ottobre, il 20 novembre Giornata sui diritti dell'infanzia e la Giornata contro la violenza sulle donne, per l'8 Marzo delle bambine etc. Alcune attività possono svolgersi in collaborazione con altre associazioni che affrontano queste tematiche (Fidapa o altre associazioni) o nell'ambito di progetti condivisi con istituzioni culturali (Musei, Biblioteche etc.)
Per date significative, es. 20 Novembre, i laboratori possono essere preceduti da una iniziativa rivolta ad insegnanti di celebrazione della giornata sui diritti dell'infanzia.

"SCUOLA DEI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA"
Anno scolastico 2025/26

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Progetto condiviso fin dallo scorso anno scolastico da Unicef con Ministero Istruzione e Merito, che ha provveduto ad inviare la comunicazione agli Uffici Scolastici regionali e provinciali. Il fine del programma è favorire la conoscenza e la pratica dei principi contenuti nella Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'adolescenza (superiore interesse del minore, promozione, protezione, ascolto), promuovendo forme di coinvolgimento e di partecipazione delle giovani generazioni in un percorso educativo inclusivo e di qualità.
Obiettivi: L'obiettivo del programma è attuare la Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza nel contesto educativo, realizzare esperienze di apprendimento che tutelino il diritto alla salute, alla non discriminazione ed inclusione e promuovere un'educazione di qualità per tutte e per tutti in una prospettiva di sostenibilità ambientale. Il programma accoglie le indicazioni contenute nelle linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, linee che strutturano un approccio trasversale agli insegnamenti disciplinari, coerentemente con i principi contenuti nella Convenzione sui Dirirtti dell'infanzia e con gli obiettivi dell'Agenda 2030.
Contenuti e organizzazione: La proposta educativa è "Uno zaino pieno di diritti: salute, educazione, inclusione, sostenibilità". Per partecipare al Programma le scuole devono formalizzare la propria adesione entro il 20 ottobre all'apposito form online al seguente link www.unicef.it/italia_amica-dei-bambini/programma-scuola/scuole-per-i-diritti. La proposta educativa per questo anno scolsatico è dettagliata anche con indicazione di materiali e percorsi didattici ed educativi sul sito www.unicef.it/italia_amica-dei-bambini/programma-scuola/proposta-educativa.
Aderendo al programma le scuole si impegnano alla partecipazione ad incontri di formazione online promossi da Unicef.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Incontri e laboratori nell' anno scolastico in corso
Risorse impiegate: Unicef, eventuale adozione di materiali strutturati Unicef, come indicato nel link
Gratuito

Soggetto proponente:
Unicef - Comitato provinciale di Ravenna
Referente / contatti:
Mirella Borghi
Unicef - Via IX Febbraio, 4 - Ravenna
Cell. Borghi 348 3702926
Email: comitato.ravenna@unicef.it

Note: Questo progetto sostituisce dallo scorso anno il precedente "Scuola amica dei bambini". Le scuole, anche se iscritte nello scorso anno, devono comunque rinnovare iscrizione. Ogni scuola che aderisce assume la responsabilità di promuovere la Convenzione e di partecipare per intero al procorso proposto. Il nuovo programma non prevede la possibilità per le scuole di utilizzare il logo Unicef. Ulteriori informazioni sul sito Unicef nelle pagine dedicate all'iniziativa:
- Programma Scuola
- Scuole per i diritti/UNICEF Italia

EDUCAZIONE CIVICA E CITTADINANZA ATTIVA: CATALOGO SCUOLE A.S. 2025/2026

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: L'Associazione VolontaRomagna Odv, quale ente gestore del Centro di Servizio al volontariato della Romagna, propone ogni anno un opuscolo dedicato alle scuole di diverso ordine e grado, dove vengono raccolti numerosi progetti presentati dalle diverse associazioni del territorio che, annualmente, decidono di aderire. L'intento è quello di stimolare la partecipazione sociale delle nuove generazioni, raccogliendo in un unico opuscolo interessanti proposte progettuali gratuite, ideate e realizzate per gli studenti, promuovendo la partecipazione anche di insegnanti e genitori in un'ottica più ampia di "dimensione scuola"
Obiettivi: Il catalogo si pone l'obiettivo di far sperimentare alle nuove generazioni i valori fondamentali del mondo del volontariato. Ogni progetto proposto, poi, si focalizza su obiettivi più specifici che comunque possono esser riassunti nel valore di partecipazione attiva e consapevolezza della vita comunitaria, facilitando così la crescita di cittadini sensibili e responsabili sia verso l'altro, diverso da sé, che verso l'ambiente che ci circonda.
Contenuti e organizzazione: i progetti contenuti nel catalogo sono in totale 22, di cui 12 rivolti alle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di secondo grado. si tratta di progetti esperienziali, divisi all'interno del catalogo in quattro macro-aree tematiche e proposti gratuitamente dalle associazioni coinvolte. Collegandosi al nostro sito, si potrà visionare l'opuscolo e compilare il modulo di adesione, altrimenti basta contattare la referente territoriale per l'organizzazione dell'attività scelta.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: ogni progetto presente nell'opuscolo è presentato da una scheda riassuntiva, dove vengono definiti anche i tempi e la durata dello stesso.
Risorse impiegate: ogni progetto è realizzato grazie solo ai volontari e alle volontarie che collaborano alle attività che ciascuna associazione promuove
Gratuito

Soggetto proponente:
VolontaRomagna Odv, ente gestore del centro di servizi al volontariato della Romagna
Referente / contatti:
Simone Flamigni
Tel. 0544 206697
simone.flamigni@volontaromagna.it

OCCHIO AL RISCHIO! UN PERCORSO EDUCATIVO PER GIOVANI CITTADINI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un laboratorio tra gioco e consapevolezza per conoscere e proteggere ciò che racconta la nostra storia. Il progetto propone un'attività educativa per le Scuole Primarie dedicata al tema del rischio e alla protezione del patrimonio culturale e naturale, parte essenziale della nostra identità. In cinque incontri (10 ore totali), gli alunni scopriranno come i beni culturali e ambientali possano essere vulnerabili e perché è importante prendersene cura. Attraverso giochi, esperienze condivise e attività guidate, i bambini impareranno a conoscere le figure che si prendono cura di questo patrimonio e acquisiranno consapevolezza dei rischi che possono minacciare il nostro territorio e i suoi tesori, diventando protagonisti di una cultura della prevenzione
Obiettivi: Il percorso promuove nei bambini la consapevolezza del patrimonio culturale e naturale come parte viva della nostra identità e risorsa fondamentale per la resilienza della comunità. Attraverso attività guidate e coinvolgenti, gli alunni saranno accompagnati a comprendere come eventi naturali o antropici possano minacciare questi beni, ma anche come ciascuno possa contribuire a proteggerli.
L'acquisizione di comportamenti corretti in caso di emergenza diventa così parte di un'educazione più ampia alla cittadinanza attiva, in cui conoscere e prendersi cura del territorio significa rafforzare il legame con la propria storia e costruire un futuro più sicuro e consapevole
Contenuti e organizzazione: Il percorso unisce apprendimento, gioco e partecipazione attiva in cinque incontri. Si inizia con un'introduzione ai principali rischi del territorio e ai pericoli per il patrimonio culturale e naturale. Nei tre incontri successivi, l'attenzione si concentra sulle figure che intervengono nella tutela dei beni prima, durante e dopo un'emergenza: esperti di protezione civile, restauratori, operatori culturali e ambientali. I bambini conosceranno ruoli, strumenti e azioni necessarie per proteggere ciò che racconta la nostra storia. Nell'ultimo incontro, attraverso una simulazione di scenario emergenziale, vestiranno i panni degli operatori in intervento, mettendo in pratica quanto appreso in un'esperienza cooperativa e immersiva.

Destinatari: scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 10 ore di attività; ripartizione da concordare con gli insegnanti che aderiranno alla proposta
Risorse impiegate: Docenti, ricercatori, assegnisti di ricerca, dottoorandi del Dipartimento di Beni Culturali (Università di Bologna-Campus di Ravenna)
Gratuito

Soggetto proponente:
Dipartimento di Beni Culturali, Università di Bologna - Campus di Ravenna
Referente / contatti:
Sara Fiorentino
Via degli Ariani,1 - 48121 Ravenna (ufficio)
Tel. 0544 936711 (portineria)
sara.fiorentino2@unibo.it

IN CERCA DI STORIE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto offre un approccio educativo innovativo che rientra a vario titolo nella didattica scolastica: l'autobiografia dal racconto orale alla scrittura, fino alla narrazione biografica e filmica, cooperative learning (oltre alla scuola, le famiglie, le imprese, le associazioni del territorio sono coinvolte). Intendiamo stimolare la raccolta delle storie di vita di persone che, attraversando la Storia, testimoniano il loro impegno quotidiano con esempi di tolleranza, di emancipazione, di partecipazione e cittadinanza attiva alla vita sociale. Gli attori del progetto sono i ragazzi e le ragazze della scuola secondaria di primo grado, che vengono preparati a raccogliere i vissuti delle persone.
Le narrazioni autobiografiche e biografiche sono strumenti narrativi che consentono un approccio multidisciplinare, in quanto la storia narrata, consente la rappresentazione di contenuti e l'acquisizione di linguaggi specifici che appartengono al racconto storico, geografico o scientifico.
Obiettivi: Conoscere le realtà narrate di altre generazioni e culture può favorire un accrescimento di competenze relazionali e la consapevolezza di essere parte di una rete di relazioni più vasta e vuole stimolare la curiosità ed il desiderio di conoscere la realtà al di là dei modelli e degli stereotipi proposti dai mezzi di comunicazione. Le relazioni, che vengono sperimentate dai giovani cercatori di storie, danno loro una opportunità unica per uscire dall'isolamento virtuale, dai social e confrontarsi con persone con le più disparate ed interessanti condizioni esistenziali.
Il progetto si conclude con una visione pubblica di un film documentario nella scuola e in altre sedi associative del territorio scolastico. Il film documentario finale presenta una selezione delle interviste di resilienza fatte dagli studenti delle classi coinvolte.
Contenuti e organizzazione: La prima fase del progetto parte dalla scrittura autobiografica sui vissuti soggettivi, facendo emergere le risorse che già si trovano all'interno degli individui, aiutandoli ad avere fiducia in se stessi e a parlare con gli altri delle proprie esperienze significative. L'ascolto e la condivisione delle esperienze con quelle di altri come modalità di apprendimento stimola la comprensione e l'empatia. In questo percorso andiamo ad offrire strumenti come le soft skill utili alla crescita personale. Dalle condivisioni delle proprie esperienze gli studenti vengono preparati per andare ad intervistare fuori dell'orario scolastico delle persone disponibili. Le interviste avranno come argomento una esperienza di una conquista o di superamento di una difficoltà.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Dicembre 2025-Maggio 2026
Risorse impiegate: 2 esperte in formazione autobiografica e delle scritture relazionali di cura ed un video maker.
Gratuito

Soggetto proponente:
Asja Lacis APS
Referente / contatti:
Anita Guardigli
Viale della Lirica, 43 - Ravenna
Cell. 3475471796

SCUOLA BOTTEGA

Attività: in presenza
Breve descrizione: La Scuola Bottega cresce all'interno dell'Ass. Amici di Enzo nel 2014 come consapevolezza di un'emergenza educativa e di un cambiamento epocale che riguarda la realtà giovanile; in particolare quella degli ultimi anni della scuola secondaria di I grado e dei primi anni delle scuole secondarie di II grado. È un'opportunità di apprendimento, che si realizza in orario scolastico, anche se fuori dagli schemi scolastici, dove si offre ai ragazzi la possibilità di intraprendere un percorso cognitivo che prevede esperienze formative e lavorative presso "botteghe", nelle quali i ragazzi sono aiutati a diventare protagonisti, acquisendo competenze trasversali, come le soft skills, sempre più richieste dalle aziende.
Obiettivi: • Prevenire la dispersione scolastica e ridurre la marginalità sociale; • Consolidare e diffondere il learning by doing come metodo didattico e di conoscenza; • Trasmettere ai giovani le proprie conoscenze ed abilità; • Migliorare competenze di base e trasversali, per accrescere nel soggetto la motivazione allo studio e lo sviluppo di comportamenti e abilità individuali che possano condurlo al successo formativo; • Promuovere il ben-essere di ogni ragazzo, indipendentemente dalla sua origine culturale o sociale, e farne un valore aggiunto nella conoscenza di sé e della realtà. L'esperienza lavorativa mostra la sua forte valenza educativo-motivazionale, facilitando la scoperta di sé; • Promuovere la partecipazione e la cittadinanza attiva dei giovani, attraverso una proposta concreta e contingente; • Valutare le competenze acquisite durante il percorso; • Potenziare le abilità trasversali e diminuire la distanza fra mondo dell'istruzione e del lavoro
Contenuti e organizzazione: Le Botteghe sono la possibilità di coniugare il saper fare e la conoscenza, il luogo in cui si completa e si sostiene l'insegnamento scolastico e dove gli studenti acquisiscono competenze tecniche per essere adeguatamente preparati ed avere una visione più completa della realtà. Sono il ponte che collega filiere formative e produttive. Si realizzano settimanalmente all'interno delle sedi dei soggetti coinvolti. Gli studenti sono affiancati da un tutor con formazione ed esperienza educativa e da un tutor aziendale che trasferisce loro le proprie competenze in un contesto d'azione. Gli studenti vengono individuati dai docenti, in accordo con le famiglie, secondo questi criteri: la demotivazione, che costringe ad individuare percorsi non convenzionali, a sostegno delle attività curricolari; l'incertezza e l'isolamento sociale, per studenti che sono bloccati nel rapporto con la realtà.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado - Il numero dei destinatari è limitato e dipende dai percorsi attivabili.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: max 4 ore alla settimana per tutto l'arco dell'anno scolastico.
Risorse impiegate: Tutor dell'Ass. Amici di Enzo e della Coop. Soc. Il Faro. Tutor aziendali messi a disposizione dalle aziende coinvolte e professionisti.
Gratuito

Soggetto proponente:
Associazione Amici di Enzo ODV
Referente / contatti:
Anna Graziani
Via Faentina 284 - Ravenna
Cell. 3454511355
amicidienzo@gmail.com

Note: L'Associazione Amici di Enzo nasce a Ravenna nel 2000, per iniziativa di alcune famiglie, accomunate dall'unico desiderio di costruire un luogo educativo in cui i pro-

pri figli e i ragazzi, possano avere, all'interno di un rapporto e dentro le circostanze, un'ipotesi con cui affrontare la realtà tutta. Nel 2003, inaugura il Centro Educativo Polaris, come luogo educativo gratuito. Ha sempre offerto un'opportunità di aiuto allo studio ai ragazzi delle scuole secondarie di 1° e 2° grado e dal 2012 offre anche una possibilità di aiuto ai bambini della scuola primaria, seguendo con particolare attenzione quelli che vivono una qualche difficoltà di apprendimento

PROTAGONISMO, PARTECIPAZIONE E CITTADINANZA ATTIVA

LA STRABOMBA
Educare alla pace sulle orme di Mario Lodi

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

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

Destinatari: scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: 5 euro a bambino

Soggetto proponente:
Teatro del Drago /Famiglia d'Arte Monticelli
Referente / contatti:
Mariasole Brusa
Via Venezia, 26- Ravenna
Cell. 3388908977
Email: compagnia@teatrodeldrago.it

Note: Le attività rientrano nelle proposte del progetto di formazione Il museo va ascuola, ideato e promossoda Teatro del Drago/Famiglia d'Arte Monticelli di Ravenna e dal Museo La Casa delle Marionette, giunto, per l'anno scolastico 2025/26, alla sua 24esima edizione, con il patrocinio del Comune di Ravenna- Assessorato alla Cultura e alla Scuola..

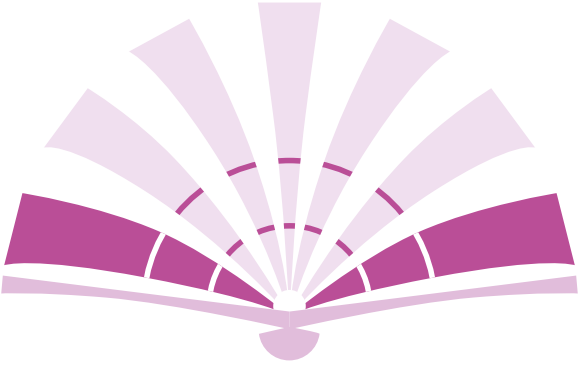
EDUCARE AI DIRITTI UMANI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Educare ai diritti umani è un percorso pedagogico proposto dal Teatro del Drago che vuole avvicinare i ragazzi al prezioso tema del rispetto dei diritti umani, fondamentale per la formazione e la crescita di ogni essere umano e che si inserisce perfettamente all'interno del programma di Educazione Civica. Le attività fanno tutte parte della formazione proposta dal Consiglio d'Europa: il sistema pedagogico utilizzato è quello non formale dell' Experiental Learning, che integra e adegua diverse tecniche utili al conseguimento degli obiettivi preposti: teatro di figura, teatro dell'oppresso, discussioni, simulazioni, giochi di ruolo, riflessioni etc. Abbiamo strutturato un percorso di base generale di educazione ai diritti umani che proponiamo ed adattiamo (in accordo con le insegnanti) alle classi che ne fanno richiesta in base alle specifiche necessità delle singole classi.
Obiettivi: IPartendo dall'elaborazione del concetto fondamentale di dignità, che sta alla base della dichiarazione universale dei diritti umani, gli obiettivi che i ragazzi acquisiscono cambiano in relazione alle attività che sono selezionate ad hoc per la classe che ne fa richiesta. Obiettivi: sperimentare e praticare l'empatia e la cooperazione, affrontare il tema del conflitto e della sua possibile gestione, elaborare il concetto di "tutti uguali/tutti diversi", osservare ed analizzare i vari tipi di violenza esistenti nella nostra quotidianità, stimolare un percorso di cittadinanza attiva riflettendo sul tema dell'indifferenza, sviluppare consapevolezza sull'abuso di dispositivi digitali e incrementare le capacità creative per difendersi dal bullismo e dal cyber bullismo. Un particolare accento si pone sulla pratica dell'empatia, ritenuta necessaria al conseguimento degli obiettivi sopracitati.
Contenuti e organizzazione: Gli incontri si svolgono in classe (talvolta in spazi più grandi in base alla necessità delle attività) in forma laboratoriale basandosi sulla pratica dell'experiental learning. Vengono proposte attività pratiche sulle quali i bambini e i ragazzi sono poi invitati a riflettere mettendosi in gioco in prima persona ed elaborando insieme concetti legati agli argomenti trattati. I temi trattati nel progetto sono: diritti umani in generale, pace e sicurezza umana, discriminazione e intolleranza, bullismo e cyberbullismo, uso e abuso di dispositivi digitali, povertà ed esclusione sociale, cittadinanza attiva, pratica dell'empatia, dell'ascolto e del dialogo non violento. E'possibile sviluppare un percorso dedicato specificamente alla parità di genere

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da 2 a 4 incontri da 2 h
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Gratuito

Soggetto proponente:
Teatro del Drago /Famiglia d'Arte Monticelli
Referente / contatti:
Elena Casadei
Via Venezia, 26- Ravenna
Cell. 339 4537022
Email: educareaidirittiumani@gmail.com, compagnia@teatrodeldrago.it

Note: Le attività rientrano nelle proposte del progetto di formazione Il museo va ascuola, ideato e promossoda Teatro del Drago/Famiglia d'Arte Monticelli di Ravenna e dal Museo La Casa delle Marionette, giunto, per l'anno scolastico 2025/26, alla sua 24esima edizione, con il patrocinio del Comune di Ravenna.



EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ

CITTADINANZA E LEGALITÀ: RAVENNA CONTRO LE MAFIE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Da anni il Comune di Ravenna in collaborazione condiversi soggetti della società civile che via via si alternano con progetti mirati - opera attraverso progetti, attività, eventi, corsi di formazione ecc... per informare e sensibilizzare la cittadinanza e nello specifico il mondo scolastico sulle tematiche della legalità, della giustizia e della democrazia, con particolare riferimento al fondamentale ruolo rivestito dalla società civile nella difficile lotta contro ogni forma di mafia.
Obiettivi: • Sviluppare all'interno delle scuole un percorso formativo che, partendo dalla contestualizzazione del fenomeno mafioso, sia in grado di fornire a ragazze/i gli strumenti necessari conoscere una realtà tanto complessa quanto delicata quale appunto quella della mafia in Italia, affrontando nel contempo le tematiche della legalità, della giustizia e della democrazia, così come i comportamenti violenti e prepotenti - che riprendono l'atteggiamento mafioso -che possono incontrare a scuola o nei diversi contesti aggregativi frequentati. • Fornire a studenti ed insegnanti gli strumenti necessari a gettare le basi per una futura e più stretta collaborazione fra il mondo istituzionale, quello associativo e quello scolastico dei territori target del progetto
Contenuti e organizzazione: Indicativamenrte nel mese di ottobre, il progetto redatto da Associazione Pereira APS partner della coprogettazione con l'Amministrazione verrà presentato e condiviso condivisa con le scuole. Altri contenuti saranno definiti con gli Istituti in base alle diverse attività proposte

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, classi III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Attività distribuite sull'intero anno scolastico e comunicate alle scuole in tempi utili e funzionali
Risorse impiegate: Personale della UO Qualificazione e Politiche Giovanili, esperti e consulenti dell'associazione Pereira, e progetto BILL Biblioteca della Legalità - Istituzione Biblioteca Classense
Gratuito

Soggetto proponente:
Comune di Ravenna
Referente / contatti:
Maria Grazia Bartolini
Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna
Tel. 0544 482889
Email: mbartolini@comune.ra.it

BILL – BIBLIOTECA DELLA LEGALITÀ

Attività: in presenza
Breve descrizione: E' attiva a Ravenna la Rete Bill - Biblioteca della legalità che intende diffondere la cultura della legalità attraverso la promozione della lettura. Ai plessi che ne faranno richiesta verrà fornita una dotazione di libri scelti dalla bibliografia ragionata che sostanzia il progetto: a partire da essi dovrà essere svolto in classe un lavoro sui temi collegati alla legalità. Dallo scorso anno scolastico è disponibile un nuovo percorso bibliografico dedicato agli alberi che intreccia i precedenti, creando uno scaffale sempre più ricco sui temi del diritto, della responsabilità, della giustizia. Gli arboreti di carta guardano alle radici, al fusto, ai rami, alle fronde, al complesso sistema vitale dell'arbor, per mettere in relazione scritti che intersecano la poesia e i diritti costituzionali, l'abusivismo e la classificazione degli alberi, la presa di posizione individuale e le scelte collettive, insieme a molto altro.
Obiettivi: Sollecitare riflessioni e approfondimenti intorno ai temi delle regole, della dignità, della libertà, della giustizia, della convivenza civile a partire dalle storie. Al termine del periodo di prestito dei libri le insegnanti sono invitate a illustrare come i libri sono stati utilizzati e qual è stato il lavoro svolto.
Contenuti e organizzazione: Oltre alla consegna della "valigia" di libri alle classi che ne faranno richiesta, quest'anno è previsto per le classi quarte e quinte della scuola primaria un incontro con Federica Buglioni, autrice del libro Il favoloso mondo degli alberi, ed.Gribaudo. Le valigie di libri sono disponibili per tutte le classi della primaria e secondaria. Per quanto riguarda l'incontro con l'autrice, Federica Buglioni incontrerà 3 classi quarte e/o quinte della scuola primaria. Una nel pomeriggio di giovedì 20 novembre (orario indicativo 14-16), una nella mattina di venerdì 21 novembre (orario indicativo 10-12) e una nel pomeriggio dello stesso giorno (orario indicativo 14-16) Alle classi partecipanti verranno fornite alcune copie de Il favoloso mondo degli alberi affinché possano leggerle e poi dialogare con l'autrice Federica Buglioni.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe III primaria
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Le richieste delle "valigie" dei libri BILL potranno essere effettuate dal 15 ottobre 2025 e i libri rimarranno in prestito fino alla fine dell'anno scolastico. La richiesta di partecipazione all'incontro con Federica Buglioni è da inviare entro il 30 settembre 2025.
Risorse impiegate: a cura di Francesca Ferruzzi
Gratuito

Soggetto proponente:
Biblioteca Istituzione Classense
Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi
Via Baccarini, 3 - Ravenna
Email: junior@classense.ra.it

EDUCAZIONE ALLA SICUREZZA STRADALE

POLIZIA LOCALE
ESTER: EDUCAZIONE STRADALE SUL TERRITORIO

1. "Il vigile" e "La regola"
2. L'attenzione sulla strada
3. La prudenza sulla strada
4. La circolazione del pedone
5. La circolazione del ciclista - Classe IV
6. La circolazione del ciclista - Classe V
7. La circolazione del pedone
8. La circolazione del ciclomotore

SCUOLA DELL'INFANZIA

1. "IL VIGILE" E "LA REGOLA"

Attività: in presenza
Breve descrizione: fornire conoscenze di base sul comportamento dell'utente della strada come luogo pubblico utilizzata da tutti. Promuovere una conoscenza ed educazione sin dai primi anni circa il rispetto delle principali regole della circolazione stradale a partire dall'utilizzo dei sistemi di ritenuta in auto (Seggiolino e Cinture). Promuovere nei bambini "accoglienza", "sicurezza" e "disponibilità" verso la figura del "Vigile" ed il perché della "regola".
Obiettivi: Riconoscere e valorizzare la divisa delle Forze dell'ordine e saperla decodificare, sapere interpretare i messaggi visivi e uditivi • Riconoscere il perché della regola e sapersi autocontrollare rispetto ad essa • Conoscere i colori del semaforo e il perché si devono rispettare, sapere autocontrollarsi rispetto alla regola rosso-verde • Riconoscere i veicoli dai loro suoni per decodificare il pericolo • Valorizzare il significato dei simboli/colori mediante l'aspetto emotivo
Contenuti e organizzazione: l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi - forme/colore (cerchi di plastica o piatti rossi, verdi, gialli) - fischietto, guanti bianchi, berretto - grucce o plastica, frisbee.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludico-motorie (percorsi guidati, gimcane...) da concordare con le/gli insegnanti
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

2. L'ATTENZIONE SULLA STRADA

Attività: in presenza
Breve descrizione: promuovere nell'alunno l'attenzione sulla strada come capacità di percezione del rischio e del pericolo.
Obiettivi: Saper valorizzare gli spazi dedicati al gioco come "spazi speciali" (non la strada) • Saper percepire il rischio ed il pericolo sulla strada, per cui non conviene giocare (come promuovere l'attenzione) • Essere attenti sulla strada, riconoscere e valutare i suoni, colori e ausili per attraversare in sicurezza.
Contenuti e organizzazione: l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi - palla - grucce o piatti colorati di plastica per mimare autoveicoli - fogli di carta A3 e A4 - radio con lettore CD
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incon-

tro+esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.
Risorse impiegate: operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA

3. LA PRUDENZA SULLA STRADA

Attività: in presenza
Breve descrizione: promuovere nell'alunno la prudenza sulla strada, come capacità di comportamenti che proteggono dal rischio e dal pericolo.
Obiettivi: Saper valutare il rischio ed il pericolo per adottare atteggiamenti di prudenza sulla strada (es. di oggetto che cade in strada). • Saper valutare il rischio ed il pericolo, come persona trasportata in auto/bicicletta, per adottare atteggiamenti di prudenza/sicurezza (cosa succede se non allaccio le cinture). • Saper contestualizzare il pericolo.
Contenuti e organizzazione: l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi, oggetti personali del bambino (oggetto transizionale), cappelli.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

4. LA CIRCOLAZIONE DEL PEDONE

Attività: in presenza
Breve descrizione: promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come pedone sulla strada con e senza marciapiede. Interventi per trasmettere la capacità di saper riconoscere la nomenclatura delle componenti stradali e saper riconoscere il lato della circolazione a piedi.
Obiettivi: Saper riconoscere la nomenclatura tecnica dei componenti stradali. • Saper indicare le località su di un incrocio individuare il lato della circolazione a piedi e/o con veicoli. • Saper identificare la corretta direzione motoria. saper padroneggiare la sequenza dell'attraversamento pedonale. • Saper padroneggiare, consolidandoli, i significati di alcuni simboli della segnaletica.
Contenuti e organizzazione: l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: schede per la definizione della nomenclatura, grucce, fogli A3, patafix, pennarelli, nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE QUARTA SCUOLA PRIMARIA

5. LA CIRCOLAZIONE DEL CICLISTA

Attività: in presenza
Breve descrizione: promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come ciclista.
Obiettivi: Conoscere il veicolo bicicletta, le sue parti e i suoi accessori obbligatori e facoltativi per la sicurezza (come vedere/essere visti). • Saper padroneggiare l'attraversamento di una strada, sia a piedi sia da ciclista. • Saper padroneggiare, corret-

tamente, la svolta a destra e a sinistra.
Contenuti e organizzazione: l'apprendimento euristico, per scoperta, e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti, coinvolgenti e cooperative e con l'utilizzo di materiali come: nastri plastificati di altezza 8 cm bianchi, bicicletta con componenti e accessori facoltativi ed obbligatori da assemblare, grucce, schede sulla sequenza della svolta a sinistra.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

6. LA CIRCOLAZIONE DEL CICLISTA

Attività: in presenza
Breve descrizione: continuare la didattica sul comportamento del ciclista consapevole di essere utente di un luogo pubblico come la strada. Promuovere nell'alunno comportamenti autonomi e corretti come ciclista, conoscere il significato del dovere della precedenza in situazioni di incrocio con o senza segnaletica.
Obiettivi: Saper padroneggiare le simbologie di obbligo, divieto, pericolo, indicazione. • Conoscere il significato di precedenza ed saper applicare le regole della precedenza con e senza segnaletica. • Saper applicare le regole della precedenza come ciclista in situazioni di incrocio con e senza segnaletica verticale.
Contenuti e organizzazione: apprendimento euristico per scoperta e creativo può realizzarsi con metodologie motivanti coinvolgenti e cooperative e con utilizzo di materiali come nastri plastificati di altezza 8cm bianco segnali mobili, tabelle, cartelli segnali di STOP e dare la precedenza.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE PRIMA E SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

7. LA CIRCOLAZIONE DEL PEDONE

Attività: presenza / online
Breve descrizione: potenziamento delle competenze acquisite durante la scuola primaria nella figura del pedone e del ciclista anche da un punto di vista dell'autonomia di movimento.
Obiettivi: promuovere nello studente comportamenti autonomi come pedone e come ciclista perseguendo acquisizione di competenze complete circa il comportamento sicuro in strada.
Contenuti e organizzazione: attività in aula e simulazioni in palestra o all'esterno riproponendo situazioni reali di circolazione.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore per incontro + esercitazioni ludicomotorie (percorsi guidati, gimcana...) da concordare con le/gli insegnanti.
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

8. LA CIRCOLAZIONE DEL CICLOMOTORE

Attività: presenza / online
Breve descrizione: illustrazione del ciclomotore, veicolo a motore e conseguimento della patente AM e conseguenze di una

guida sotto effetto di sostanze alcoliche e/o psicotrope.
Obiettivi: responsabilizzare lo studente quattordicenne alla guida di un veicolo a motore sempre mettendo al primo posto la sicurezza stradale e personale.
Contenuti e organizzazione: trasmettere nozioni teoriche ed informative finalizzate anche a controlli di polizia Stradale se utenti della strada.
Destinatari: scuole secondarie di 1° grado - Classi III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 2 ore
Risorse impiegate:
Operatori della Polizia Locale
Gratuito

Soggetto proponente:
Polizia Locale di Ravenna
Referente / contatti:
Eralda Baravelli
Via Rocca Brancaleone, 1
Tel. 0544 482966
Email: ebaravelli@comune.ra.it

Note: in ogni intervento educativo, nella sequenza di apprendimento-insegnamento vengono individuati i seguenti criteri di efficacia e di appropriatezza, capaci di assicurare il più alto livello di qualità, per vivere con gli alunni stessi la didattica del successo, del benessere e del piacere:
1) Accoglienza cognitiva-emotiva-cinestetica (5 min all'inizio e durante tutto l'intervento)
2) Promozione della motivazione con interazioni di utilità rispetto alle competenze da acquisire (Vivere nel vissuto 10 min)
3) Competenze specifiche da acquisire (Attenzione al cognitivo, all'emotivo e cinestetico: senza radicarsi nel corpo le competenze non si acquisiscono: Che cosa pensi? Che cosa puoi fare? Che cosa può pensare, sentire, fare l'altro? 60/70 minuti.
4) Consolidamento e potenziamento delle competenze 10 min.
5) Condivisione finale di "processo" (momento educativo ed emotivo essenziale - 10 min ma sarebbe potente che ogni alunno potesse esprimersi.

FIAB RAVENNA

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

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il Codice della Strada dal punto di vista del ciclista. Approccio ludico alla conoscenza delle norme che regolano la circolazione, i segnali stradali e il rapporto con gli altri utenti della strada.
Obiettivi: Fare proprie le regole della strada e rispettarle, perché ciò significa avere a cuore la propria incolumità e quella degli altri.
Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. Il testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli)
Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna
Costo: euro 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

VADO IN BICI SICURA/O PERCHÉ LA CONOSCO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Piccole riparazioni e tecniche di guida. Nozioni sulla manutenzione ordinaria della bicicletta e alcuni suggerimenti su come affrontare una salita o una discesa, bilanciamento ottimale dei pesi, la postura in sella e la gestualità.
Obiettivi: Maggiore indipendenza nella manutenzione ordinaria della bicicletta (gonfiaggio pneumatici, pulizia). Come comportarsi in caso di foratura; la pressione degli pneumatici; riconoscere i componenti usurati. Aumentare la conoscenza del cambio e la corretta posizione di guida per un uso più sicuro della bicicletta in ogni condizione.
Contenuti e organizzazione: Il progetto preve la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. Il testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli)
Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna
Costo: euro 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

ACCOMPAGNAMOLI IN BICIBUS

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

Obiettivi: Diffondere una Buona Abitudine promuovendo la mobilità sostenibile. Più biciclette significa: meno traffico e meno inquinamento; più benefici per corpo e mente.
Contenuti e organizzazione: l progetto prevede due incontri da 1 ora con genitori o volontari, fuori dagli orari scolastici. Individuare percorsi scolastici; l'attrezzatura per il Bicibus; come si guida un gruppo; il mobility manager. Al termine degli incontri è prevista una prova pratica in itinere. Il prosieguo delle attività resta a carico dei genitori o volontari.

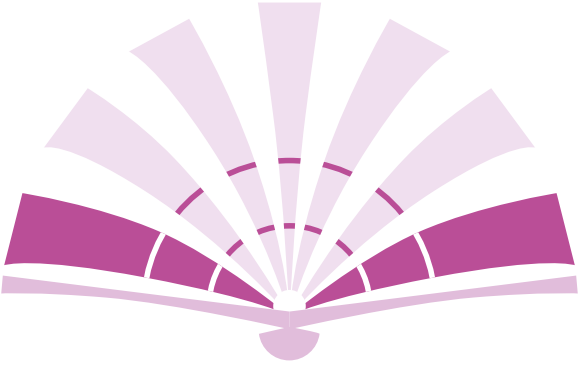
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 incontri da 1 ora fuori dagli orari scolastici e prova pratica in itinere.
Risorse impiegate: Volontari fra genitori o parenti
Gratuito

TUTTI A SCUOLA IN BICI

Attività: in presenza
Breve descrizione: • Il Codice della Strada dal punto di vista del ciclista: approccio ludico alla conoscenza delle norme che regolano la circolazione; i segnali stradali e il rapporto con gli altri utenti della strada. • Piccole riparazioni e tecniche di guida: nozioni sulla manutenzione ordinaria della bicicletta e alcuni suggerimenti su come affrontare una salita o una discesa; bilanciamento ottimale dei pesi; la postura in sella e la gestualità. • Uscita di gruppo in viabilità ordinaria
Obiettivi: Preparare i ragazzi a una Buona Abitudine: la mobilità sostenibile. • Approccio ludigo al codice della strada; piccola manutenzione della bicicletta; tecniche di guida; il contatto visivo; le dinamiche di gruppo. • Fare proprie le regole della strada e rispettarle, mettendo in pratica quanto appreso con un'uscita di gruppo nella viabilità ordinaria.
Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di 2 Volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. Il testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il progetto prevede due incontri da 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli) e una uscita in orario scolastico.
Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna e, per l'uscita in orario scolastico, di due docenti per classe.
Costo: euro 8 per studente. Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

Soggetto proponente:
F.I.A.B. Ravenna APS Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta, da oltre trent'anni attiva sul territorio per promuovere la mobilità sostenibile e il rispetto per l'ambiente.
Referente / contatti:
Edoardo Giangiulio
C/o CittAttiva - Via Carducci, 14
48121 Ravenna
Cell. 3336927643
Email: edo.giangiulio@libero.it



ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

CHI SALVA UNA VITA, SALVA IL MONDO INTERO
Scuole primarie

Attività: in presenza
Breve descrizione: Si parte dalla narrazione di una storia, "L'immigrazione spiegata ai bambini, Il viaggio di Amal", i protagonisti sono quattro animali provenienti da paesi diversi, fuggiti per cause diverse e che accompagnano i loro padroni. Si accompagna la narrazione con proiezione di immagini tratte dal libro. Si affronta il fenomeno dell'immigrazione proponendo laboratori che permettano ai bambini/e di mettersi nei panni di altri bambin/e coetanei che vivono quest'esperienza. Si vuole allargare la visione sull'immigrazione portando gli alunni a considerare che il tragitto dei migranti è ben più lungo di una traversata; che comincia ben prima e prosegue faticosamente dopo.
Obiettivi: L'obiettivo primario del progetto è di creare nei bambini/e una mentalità dell'accoglienza e sensibilizzare su temi sociali, in riferimento anche all'Agenda 2030:
punto 1 povertà zero punto 2 fame zero
punto 3 salute e benessere
punto 8 lavoro dignitoso e crescita economica
punto 10 ridurre le disuguaglianze
punto 17 pace e giustizia
Messaggi da trasmettere:
• la questione migratoria ha diverse cause;
• chi è costretto a migrare ha gli stessi nostri sogni e desideri;
• il desiderio di una vita migliore supera la consapevolezza dei rischi e degli ostacoli che si incotreranno durante il viaggio.
Contenuti e organizzazione: •Lettura animata del testo "L'immigrazione spiegata ai bambini, Il viaggio di Amal" (20 minuti circa) •Discussioni e impressioni sul testo riprendendo il concetto di viaggio e di arrivo in un nuovo contesto, facendo emergere alcune parole chiave utilizzate. Vengono riprese alcune definizioni tipo: rifugiato, scafista, organizzazione umanitaria, cause che spingono a partire (20 minuti circa) • Laboratorio: Pronti per la partenza: ci si imbarca. Viene consegnato la sagoma di un salvagente da colorare, e stimolati gli launni a scrivere un messaggio o un'emozione provata. Costituiamo l'"equipaggio" della classe. Viene ricostruita l'equipaggio da incollare sul cartellone predisposto con l'immagine della nave di soccorso e la barca dei migranti.

Destinatari: Scuole primarie, classi IV e V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro per un totale di 2 h
Risorse impiegate: volontari di ResQ - people saving people
Gratuito

Note: I laboratori saranno organizzati dall'ONG ResQ - People Saving People nelle settimane dal 2 al 7 febbraio e nella settimana del 16 e 21 marzo. Per la richiesta dei laboratori e informazioni vi invitiamo a scrivere alla mail sopra indicata entro e non oltre il mese di novembre 2025. I soci fondatori dell'ONG ResQ - People Saving People sono: Gherardo Colombo (presidente onorario), Luciano Scalettari (presidente), Sara Zambotti e Lia Manzella. ResQ è un'associazione italiana che opera nel Mediterraneo centrale per il soccorso e il salvataggio di migranti in difficoltà.

CHI SALVA UNA VITA SALVA IL MONDO INTERO
Scuole medie

Attività: in presenza
Breve descrizione: 1° INCONTRO (2 ORE)
Presentazione delle attività dell'associazione come esperienza di soccorso attraverso

video immagini e racconti di storie reali. Si parte dalle ragioni della migrazione, per spiegare cause, leggi, obblighi e diritti.
La presentazione è intervallata da momenti di condivisione, riflessione, interessi chiesti alla classe. L'incontro si conclude con la costruzione di una barca in carta (nostro simbolo) su cui ogni studente scrive "il messaggio" la riflessione da trasmettere al migrante.
2° INCONTRO LABORATORIO (2 ORE))
L'attività si propone di avvicinare i partecipanti alla questione migratoria tramite l'immedesimazione in storie di persone migranti. Prodotto finale dell'attività laboratoriale: - la narrazione, di classe, dell'esperienza del viaggio di un migrante Descrizione dell'attività: 1 - La classe è divisa in 5 gruppi: ad ogni gruppo viene consegnato alcune "schede guida" per la scrittura del proprio capitolo. Queste schede descrivono la condizione del personaggio in un tratto specifico del viaggio. Il gruppo è invitato ad immedesimarsi (esempio: la propria età, la condizione familiare e lavorativa e le cause che determinano l'inizio del viaggio, dove sedersi sul barcone ...) Ciascuno è invitato ad immaginare ulteriori dettagli della propria condizione e situazione che deve immaginare. (30 minuti) Le schede giuda di ogni capitoli contengono: • domande consigliate per la riflessione dell'argomento • diario di viaggio: racconti inerenti alla fase del viaggio • gruppo 1 e 2: mappa di rotte dell'Africa centrale e settentrionale, cartina delle zone SAR • scheda conclusiva per trascrivere il capitolo
Al termine la proiezione del video della testimonianza di "Abrahalei Tesfai", un ragazzo che si è messo in
viaggio e ora è integrato nella società.

Obiettivi: Creare nei ragazzi/e una mentalità di accoglienza e sensibilizzare su temi sociali. Fornire un'informazione corretta, sgombra da pregiudizi e sterili polemiche, che spieghi realmente ciò che accade in mare e quali sono i motivi per cui le persone rischiano così tanto per arrivare in Europa.
Contenuti e organizzazione: A partire da una narrazione fatta di parole, immagini e video si affronta un fenomeno complesso come quello dell'immigrazione esponendo la nostra esperienza di soccorso e le ragioni della migrazione, di seguito verranno proposti laboratori che permettano ai ragazzi/e di mettersi nei panni di altri ragazzi/e coetanei che vivono quest'esperienza. Partendo da un viaggio per mare, su un barcone fatiscente, che è la dimensione molto riduttiva con cui i media ci portano quotidianamente a confrontarci con l'immigrazione, si vuole allargare la visione dei ragazzi/e portandoli a considerare che il tragitto dei migranti è ben più lungo di una traversata che, materialmente e simbolicamente, comincia ben prima e prosegue faticosamente.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 laboratorio della durata di 4 h anche suddiviso in 2 giornate 2 h+2 h
Risorse impiegate: Volontari ResQ - people saving people
Gratuito

Soggetto proponente:
U.O. Politiche per l'immigrazione del Comune di Ravenna in collaborazione con Resq Associazione di Volontariato
Referente / contatti:
Giovanna Santandrea, Ibtissem Beldi, Chiara Turci
Piazza Medaglie d'Oro, 4
Cell.: 3490550682
email: ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com

Note: I laboratori sono organizzati dall'ONG ResQ People Saving People nella settimane dal 2 al 7 febbraio e nella settimana del 16 e 21 marzo, Per la richiesta dei laboratori e informazioni vi invitiamo a scrivere alla mail sopra indicata entro e non oltre

il mese di novembre 2025. I soci fondatori dell'ONG ResQ - People Saving People sono: Gherardo Colombo (presidente onorario), Luciano Scalettari (presidente), Sara Zambotti e Lia Manzella. ResQ è un'associazione italiana che opera nel Mediterraneo centrale per il soccorso e il salvataggio di migranti in difficoltà.

ACCOGLIENZA, INCLUSIONE, INTERCULTURA

MI PRESENTO... MI CHIAMO GIADA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto consiste nel testimoniare, attraverso l'esperienza di Giada e la sua famiglia, ciò che vuol significare vivere la propria quotidianità con la disabilità. Gli incontri sono diretti a voler sensibilizzare i bambini ed i ragazzi nell'età scolare al fine di superare le paure e i limiti legati al mondo della disabilità. E' utile partire proprio dai più piccoli perché i bambini vedono il mondo con innocenza e senza pregiudizi.
Obiettivi: Un percorso incentrato sull'informazione e la sensibilizzazione per avere un atteggiamento aperto al dialogo, all'ascolto ed all'inclusione.
Contenuti e organizzazione: sociale/inclusione per bambini diversamente abili e normodotati.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2-3 incontri
Risorse impiegate: volontari
Gratuito

Soggetto proponente:
Il Sorriso di Giada OdV
Associazione di Volontariato
Referente / contatti:
Pamela Zingale
Via della Lirica, 43 - Ravenna
Cell.: 3490550682
email: ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com

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

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le peculiarità della cultura cinese, di una civiltà millenaria che nel commercio lungo la via della seta vede l'opportunità di interagire con altri popoli, di mettere a confronto con altre culture tanti aspetti della sua tradizione, del suo pensiero, delle sue scoperte per millenni gelosamente custoditi. Argomento del percorso didattico delle classi Quarte e Quinte delle scuole primarie può essere modulato, confezionato e rivisto insieme alle insegnanti in base alla scelta dei contenuti principali della civiltà cinese ai quali si vuole dare più rilevanza. Trattasi di un progetto che traversalmente può coinvolgere più discipline a seconda del focus che si vuol far prevalere. Le scoperte (la carta, la bussola o la seta), le caratteristiche linguistiche (pittogrammi, ideogrammi), il pensiero filosofico (Confucianesimo, usanze e tradizioni) l'architettura di templi e mausole (L'Esercito di Terracotta, La città Proibita e la Grande Muraglia) sono alcuni esempi.
Obiettivi: Stimolare la curiosità di ragazze/i per una cultura altra...in particolare quella cinese. Cerchiamo di conoscere ed apprezzare insieme le diversità linguistiche e le tradizioni di questo popolo in modo da abbattere i pregiudizi e godere appieno degli insegnamenti e della bellezza artistica, linguistica, culinaria e scientifica di questa civiltà.
Contenuti e organizzazione: Un mercante cinese, in abiti tradizionali, cammina lungo la via della Seta. Porta con sé i prodotti tipici della sua tradizionenella speranza di poterli scambiare con quelli di altri popoli che lo incuriosiscono ed affascinano. In particolare la seta diventa un dono molto apprezzato nelle corti al confine, tanto da condizionarne le ralazioni e diventare un prodotto pacificatore nei rapporti diplomatici. Potendo usufruire di uno spazio ampio come una palestra o un cortile si potranno accorpare due classi. In questo modo si potrà proprio riprodurre il passaggio del mercante cinese con tutta la sua mercanzia lungo una via della seta segnata a terra che incontra nel suo tragitto altre culture (ragazze/i) con cui scambiare i propri prodotti. Le ragazze/i infatti saranno invitati a portare a scuola quel giorno un oggetto che li rappresenti come Paese di confine e che scambieranno a fronte di una vera e propria trattativa.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: l'organizzatrice Paola Bianchi
Gratuito

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

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio è rivolto ai bambini/e della scuola primaria. Attraverso l'ausilio di libri, fotografie e video oltre che di oggetti provenienti dalla Cina, verrà illustrata loro una delle tradizioni più conosciute della cultura cinese che ha risonanza anche fra noi: il Capodanno cinese. A questa prima parte introduttiva seguirà una parte laboratoriale che mira, attraverso un approccio più ludico a fissare gli argomenti trattati in precedenza. A conclusione dell'attività è prevista infatti la creazione di una maschera (a scelta tra Drago e Leone) della quale saranno illustrate

caratteristiche e simbologie. Verranno utilizzate varie decorazioni oltre ai pennelli colorati come pon pon, stelle filanti ed adesivi. A discezione degli insegnanti sarà possibile scegliere il laboratorio più consonoalla classe, sono previste anche altre tipologie come lanterna oppure un addobbo tipico del Capodanno.

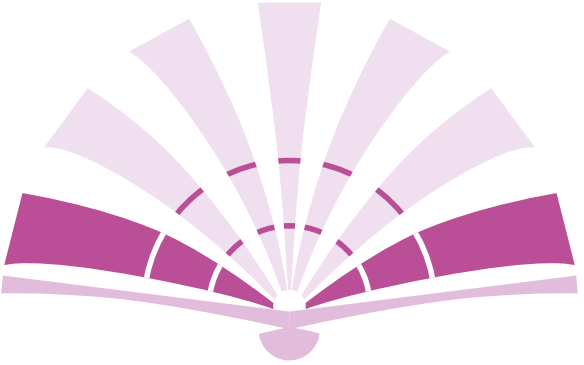
Obiettivi: Attraverso l'osservazione e l'ascolto di esperienze dirette, con un approccio deduttivo e sensoriale, l'obiettivo è quello di incuriosire ed avvicinare i bambini alla cultura cinese, più in generale ad apprezzare e conoscere una cultura diversa con il pregio che ne deriva. In maniera trasversale il laboratorio coinvolge varie materie didattiche dalla storia all'educazione civica, dalla lingua straniera alla storia delle religioni etc..

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

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1,5 ore
Risorse impiegate: l'organizzatrice Paola Bianchi
Costo: previsto il solo costo dei materiali da concordare con la Scuola.

Soggetto proponente:
Dr.ssa Paola Bianchi
Referente / contatti:
Paola Bianchi
Cell. 3534562273
Email: info@culturacineseravenna.it

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



PRE E ADOLESCENTI: BENESSERE, PREVENZIONE, GESTIONE DEI CONFLITTI

CORPOGIOCHI A SCUOLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: CorpoGiochi a scuola è un progetto educativo didattico che propone alla Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria laboratori esperienziali del metodo originale di educazione al movimento che accompagnano bambine/i e ragazze/i in un confronto autentico con le proprie emozioni, mettendo al centro dell'esperienza il corpo come veicolo di apprendimento e di conoscenza e inserendosi con intelligenza e creatività nel contesto regolato delle classi scolastiche. Il progetto propone attività tra le più originali e potenti che possono essere 'performate' nel mondo della scuola. L'idea di unire corpo, mente e affettività e poterli raccordare in un percorso didattico con molteplici agganci disciplinari è il cuore del progetto e il suo punto di forza. Il laboratorio viene attivato su richiesta delle/gli insegnanti che lo utilizzano come strumento concreto per riportare in classe benessere, inclusione, prevenzione del disagio e di ogni forma di discriminazione.
Obiettivi: I laboratori esperienziali di CorpoGiochi a scuola sono interventi che si sono dimostrati indispensabili per ripristinare e preservare un clima di serenità ed equilibrio nelle dinamiche di relazione e nel personale rapporto con il proprio corpo e le proprie emozioni soprattutto in ambienti così fortemente condizionati come sono le nostre aule scolastiche in questo momento.
Nel lungo periodo gli obiettivi sono raggiunti grazie alla disponibilità delle/gli insegnanti a mantenere e sviluppare i risultati prodotti durante le attività del laboratorio.
Contenuti e organizzazione: CorpoGiochi® è un'esperienza pedagogica in grado di attivare sensibilità con il movimento e la percezione corporea. È un metodo originale ideato partendo dai bisogni di ogni persona a prescindere dalla sua età. Partendo dalla relazione, da quello che accade tra i corpi e dalle potenzialità di ogni corpo di ascoltare e posizionarsi, in poche ore si sperimenta un microscopico slittamento percettivo non acrobatico, un cambio operativo e non estetico di atmosfera. Un esempio concreto che è possibile creare una situazione dove i corpi e le parole hanno peso e ogni piccolo gesto di ogni persona è importante perché modifica (ed è modificato da) tutto quello che c'è intorno. I laboratori esperienziali, attraverso modalità coinvolgenti e giocose, 'allenano' le persone a creare comunità, fare squadra, trasformando queste parole in un'esperienza reale utile al miglioramento dell'atmosfera della classe. Ogni laboratorio si sviluppa in 4/6 incontri, di circa 2 ore l'uno.

Destinatari: scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado. Può essere attivato senza impegno di continuità
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: anno scolastico
Risorse impiegate: conduttrici/tori professioniste/i e in formazione
Gratuito

Soggetto proponente:
CorpoGiochi ASD in collaborazione con Cantieri Danza APS
Referente / contatti:
Monica Francia
Via Oriani, 44 - Ravenna
Cell. 338 8227634
Email: corpogiochi@cantieridanza.org

Note: per le/gli insegnanti che realizzano il progetto con le loro classi vedi anche proposta formativa a pag. 276.

RETE DELLE SCUOLE CHE PROMUOVONO SALUTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Dall'anno scolastico 2022/23 è attiva in Emilia Romagna la rete delle Scuole che Promuovono Salute (SPS), obiettivo del Piano regionale della Prevenzione derivante da un Accordo Stato-Regioni, che richiede alle Scuole di inserire la promozione della salute in modo strutturale e verticale nei curriculi scolastici. Nel corso dell'A.S. 2024-2025 in Romagna hanno aderito alla Rete 64 istituti, di cui 25 a Ravenna. Le scuole aderenti sono invitate ad orientare il PTOF alla promozione della salute, avviare il percorso per declinare il proprio profilo di salute attraverso un approccio interdisciplinare al fine di individuare priorità di azioni specifiche per il miglioramento e prediligere attività con caratteristiche di "pratica raccomandata" inserite nel curriculum scolastico.
Obiettivi: Consolidare la cultura del lavoro in rete per la salute ed il benessere e promuovere il cambiamento orientando il proprio processo di miglioramento in un'ottica in cui la salute non rappresenta solo o prevalentemente un contenuto tematico, ma diventa parte integrante dell'attività quotidiana, articolata in quattro ambiti di intervento strategici: • sviluppare le competenze individuali • qualificare l'ambiente sociale • migliorare l'ambiente strutturale e organizzativo • rafforzare la collaborazione comunitaria
Contenuti e organizzazione: La rete SPS offre, anche in collaborazione con altri enti, numerosi progetti ed iniziative rivolte sia alle scuole che aderiscono alla rete che a quellle che ancora non ne fanno parte. I progetti variano sia dal punto di vista metodologico (laboratori interattivi, formazione per gli insegnanti) sia come temi affrontati (stili di vita salutari, benessere psicofisico, contrasto alle dipendenze, educazione all'affettività e sessualità, uso consapevole del digitale, ambiente, ecc). Le modalità di adesione e le diverse iniziative ed i progetti promossi dalla rete SPS della Romagna sono consultabili al sito: www.auslromagna.it/scuola

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Risorse impiegate: Ogni scuola aderente alla Rete avrà a disposizione come tutor un operatore dell'AUSL afferente al servizio di Igiene Pubblica.
Gratuito

Soggetto proponente:
AUSL Romagna
Referente / contatti:
Giulia Longo, Silvia Serra
Email: salutescuole.ra@auslromagna.it

"ASCOLTAMI A SCUOLA... COSTRUIRE PONTI, NON MURI"

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'attività mira ad affrontare il tema del rispetto reciproco e si fonda sull'educazione socio-affettiva, su una miglior conoscenza di sé per facilitare poi la comunicazione "rispettosa" nel gruppo classe/comunità. Gli incontri intendono offrire agli alunni uno spazio di riflessione sui propri comportamenti, condividendo esperienze e diverse strategie di relazione con l'altro; percorso facilitato dalla presenza di educatori e psicologi.
Obiettivi: • promuovere la consapevolezza sui temi della violenza e del rispetto reciproco tra i giovani; • favorire lo sviluppo di competenze sociali, empatia e capacità di risolvere i conflitti in modo positivo; • creare un ambiente comunitario e scolastico più sicuro e inclusivo; • migliorare le competenze sociali e comunicative; • ridurre i comportamenti violenti o discriminatori; • sviluppo / elaborazione di diverse strategie relazionali e comunicative.
Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede un ciclo di due incontri di due ore a cadenza settimanale, in orario scolastico, per ogni gruppo classe. L'attività si svolgerà attraverso esperienze laboratoriali e interattive (giochi di ruolo, storie e discussioni di gruppo) con al centro tematiche inerenti il rispetto, l'empatia e le conseguenze della violenza. La classe divisa in due gruppi, svolgerà attività pratiche per migliorare le capacità di ascolto, l'espressione dei propri sentimenti e la gestione dei conflitti.

Destinatari: Scuole primarie, classi IV e V
Insegnanti coinvolti: No
Tempistica e durata: inizio anno scolastico (ottobre/dicembre 2025)
Risorse impiegate: 2 psicologi e 2 educatori del Centro per le Famiglie di Ravenna Cervia Russi
Gratuito

Soggetto proponente:
Centro per le Famiglie di Ravenna, Cervia e Russi
Referente / contatti:
Claudia Mosciatti
Via Gradisca, 19
Tel. 0544-485830
Email: claudiamosciatti@comune.ravenna.it
informafamiglie@comune.ravenna.it

Note: Parallelamente all'attività svolta in contesto scolastico con gli alunni, verrà offerto ai genitori uno spazio presso il Centro per le Famiglie per sviluppare buone prassi per il contenimento delle emozioni dei figli e riflettere su strategie utili alla gestione della rabbia/frustrazione e dei conflitti in funzione di una comunicazione positiva ed empatica.

FIJLKAM A SCUOLA - CRESCERE CON I VALORI DELLE ARTI MARZIALI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto vuole portare nelle scuole primarie e secondarie di 1° grado le discipline federali FIJLKAM – Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali come strumenti a supporto dell'educazione civica. Attraverso la pratica sportiva, bambini e ragazzi sperimentano il valore della disciplina, del rispetto delle regole e della cooperazione. Le attività aiutano a gestire le emozioni, riconoscere l'altro e contrastare ogni forma di violenza, fisica e verbale. Il progetto promuove, inoltre, l'inclusione, valorizzando le differenze e favorendo la partecipazione di tutti. La cultura sportiva, nelle sue forme più autentiche, diventa così motore di sviluppo sostenibile, contribuendo alla crescita di cittadini consapevoli, responsabili e solidali.
Obiettivi: Obiettivo generale del progetto FIJLKAM A SCUOLA è valorizzare le discipline federali come strumenti per l'educazione civica e lo sviluppo armonico di bambini e ragazzi. Gli obiettivi specifici includono la prevenzione del bullismo, attraverso la promozione del rispetto e dell'autocontrollo, il sostegno all'inclusione di ogni alunno, anche con fragilità, e la promozione della parità di genere. Le attività sono pensate per favorire il benessere psico-fisico dei partecipanti, gettando le basi per un contesto sociale sicuro in cui bambini e ragazzi possano esprimersi, muoversi e relazionarsi nel rispetto reciproco. Il progetto si inserisce nel quadro dell'Agenda 2030, contribuendo a un'educazione di qualità, equa e inclusiva, in cui lo sport è leva di crescita personale e sociale.
Contenuti e organizzazione: Le lezioni integrano elementi tecnici base delle arti marziali con momenti di riflessione e dialogo guidato. Ogni incontro affronta un tema legato all'educazione civica: rispetto delle regole, gestione dei conflitti, inclusione, non-violenza. Le attività motorie, pensate in forma ludica e cooperativa, sviluppano coordinazione, concentrazione e fiducia reciproca.
Si propone lo svolgimento di un ciclo di 6-8 incontri di 1 ora ciascuno, condotti da istruttori qualificati con competenze educative. Le lezioni, svolte in palestra o spazi idonei, saranno svolte in orario scolastico o integrato. A conclusione, è previsto un momento di restituzione con i docenti e le famiglie, per valorizzare il percorso vissuto dai partecipanti alle attività.

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: No
Tempistica e durata: Da concordare in base al numero di adesioni pervenute
Risorse impiegate: Insegnanti Tecnici e collaboratori dell'ASD Fight Club
Costo: 20 euro per partecipante per intero pacchetto

Soggetto proponente:
Associazione Sportiva Dilettantistica Fight Club
Referente / contatti:
Vito Durante (Direttore Tecnico e Presidente ASD Fight Club)
Via Sergio Cavina, 27/A - Ravenna
Cell. 392 1715021
Email: fightclubravenna@gmail.com

LA GRAMMATICA DI RODARI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto si ispira a "La grammatica della fantasia" di Gianni Rodari per arrivare a creare delle filastrocche e delle storie con i bambini, sulla tematica dello stare assieme e delle buone pratiche dell'essere bambino e dell'essere adulto, dove l'unione e lo scambio tra le persone sono alla base di un vivere più intenso ed appagante. Un'educazione interattiva ed esperienziale, di forte impatto sulle classi coinvolte.
Obiettivi: L'utilizzo della voce, l'esplorazione delle emozioni, il lavoro di gruppo, la gestione del conflitto, la prevenzione al bullismo e l'utilizzo della fantasia saranno le basi del nostro fare teatro e con l'aggiunta di alcuni esercizi di scrittura creativa, arriveremo a definire una grammatica dello stare assieme, incentivando gli studenti all'ascolto di sé stessi e della classe. Verrà sviluppato un lavoro individuale e di gruppo e l'esito finale consiste in un audiolibro realizzato con la classe. Il percorso non è precostituito, ma è vissuto nella relazione con e tra i bambini/e: è nel gioco di interazioni che si sviluppano con esercizi e giochi teatrali, che si creano momenti significativi ed occasioni di riflessione che il conduttore ha come strumento educativo. Scopo dei laboratori è quello di approfondire competenze teatrali per risolvere questioni linguistiche, comportamentali in classi miste, per migliorare il rapporto insegnante-allievo e allievi tra loro.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio è costituito da 8 incontri, di 2 ore ciascuno in presenza - in fasce di orario scolastico da concordare con i docenti. 16 ore di laboratorio in 8 incontri della durata di 2 ore ciascuno. Il risultato finale sarà un audio libro realizzato assieme alla classe coinvolta. Il progetto "La grammatica di Rodari" è rivolto in particolare alle classi IV e V della scuola primaria.

Destinatari: Scuole primarie, classi IV e V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da Febbraio/Marzo 2026 a Maggio/Giugno 2026
Costo: da concordare con le classi interessate

IL SIGNORE DELLE PAROLE

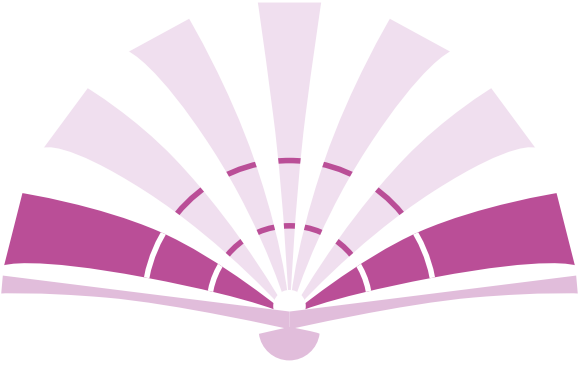
Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio prende spunto dal romanzo "Il Signore delle mosche" di William Golding in cui l'autore scrive di un gruppo di ragazzi e di come immagina si comporterebbero in una situazione estrema. Il racconto è crudo perché sembra non lasciare spazio a speranze di un finale positivo. Ma quella raccontata è davvero l'unica possibilità? La gestione del conflitto tra pari, l'empatia, l'educazione all'espressione libera dei sentimenti avrebbero cambiato qualcosa? Cosa sarebbe successo se qualcuno avesse agito diversamente?
Obiettivi: Col lavoro in classe useremo le tecniche della creazione teatrale per indagare le dinamiche possibili e dare alla storia svolgimenti diversi. Il progetto trae ispirazione anche dalle suggestioni derivanti da "Le parole sono finestre [oppure muri] introduzione alla comunicazione non violenta" di M. B. Rosemberg. Cercheremo di intraprendere un viaggio divertente ed ironico, alla scoperta delle nostre attitudini, limiti e pensieri precostituiti, valutando quello che può essere il nostro ruolo all'interno di un gruppo di pari, dove dobbiamo trovare un posto per esprimere pienamente noi stessi senza pesare sul benessere degli altri, dove l'unione e lo scambio tra le persone sono alla base di un vivere più

intenso ed appagante, provando a sperimentare la forza dirompente delle parole se usate per creare empatia.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio è costituito da sette incontri di 2 ore ciascuno: in fasce di orario scolastico da concordare con i docenti, e prevede un esito finale sul tema del progetto. 14 ore di laboratorio in 7 incontri della durata di 2 ore ciascuno per le classi del Comune e Provincia di Ravenna. Il percorso prevede un confronto con gli insegnanti e diviene strumento utile e pensato per il gruppo specifico.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da Febbraio/Marzo 2026 a Maggio/Giugno 2026
Costo: da concordare con le classi interessate

Soggetto proponente:
Panda project APS
Referente / contatti:
Beatrice Cevolani
Via Montalto, 10 – Faenza (RA)
Cell. 347 0743593
Email: pandaproject.it@gmail.com



ADOLESCENTI, NEW MEDIA E GAMING

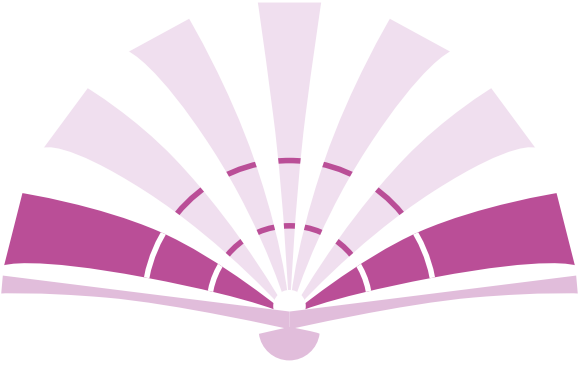
VERO O FALSO: LABORATORIO SULLE FAKE NEWS

Attività: in presenza
Breve descrizione: Riflessione teorica e attività pratica sul tema delle fake news.
Obiettivi: Rendere gli studenti e le studentesse più consapevoli riguardo il fenomeno delle fake news e fornire loro strumenti per iniziare a orientarsi in modo autonomo all'interno dell'informazione online.
Contenuti e organizzazione: La prima parte sarà dedicata a una riflessione teorica sul tema delle fake news, toccando anche aspetti legati all'intelligenza artificiale. La seconda parte avrà un taglio più laboratoriale: studenti e studentesse dovranno capire se alcune notizie online loro sottoposte sono vere o meno, sulla base della riflessione fatta in precedenza.
Per motivi organizzativi è previsto un numero predeterminato di incontri (massimo 8 classi) e pertanto si procederà a soddisfare le richieste in base alla data di iscrizione.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Bibliotecarie e bibliotecari dell'Istituzione Biblioteca Classense
Gratuito

Soggetto proponente:
Istituzione Biblioteca Classense
Referente / contatti:
Giulia Chiechio - Paola Rigon
Via Baccarini, 3
Tel. 0544 482124
email: informazioni@classense.ra.it

Note: Le prenotazioni si effettuano solo via email e si accettano fino al 15 ottobre 2025.
Per motivi logistici, l'incontro verrà tenuto solo in biblioteca presso la sezione Holden.
Al momento dell'iscrizione verrà inviata una scheda al docente per avere informazioni più specifiche sul gruppo classe.
Dopo il laboratorio sarà inviato ai docenti un questionario per rilevare le opinioni sul laboratorio stesso.



EDUCARE ALLE DIFFERENZE

LINEA ROSA

TrasFormare

Attività: in presenza
Breve descrizione: Esplorare il fenomeno del bullismo attraverso la lente del genere, aiutando ragazze e ragazzi a riconoscere come pregiudizi e stereotipi legati al maschile e al femminile possano influenzare negativamente le relazioni tra pari. Attraverso un percorso laboratoriale, si affronteranno questioni come il rispetto reciproco, la comunicazione non violenta, la responsabilità individuale e il linguaggio inclusivo.
Obiettivi: L'obiettivo del progetto e stimolare consapevolezza e alleanza contro ogni forma di esclusione e discriminazione.
Contenuti e organizzazione: Primo incontro: Attività di formazione e sensibilizzazione al tema, per definire gli stereotipi di genere che sfociano in bullismo di genere/violenza di genere. Secondo incontro: Suddivisione in gruppi per la produzione di cartelloni dai contenuti inerenti il rispetto tra pari, parole che contano e stop agli stereotipi. Terzo incontro: conclusione dei lavori di gruppo e restituzione ai compagni e alle compagne.
Quarto incontro (in comune tra tutte le classi coinvolte) Presentazione in aula magna del cartellone. Output: redazione di un documento condiviso "Patto del Rispatto" in forma di cartellone parlante con QR code. Ogni codice rimanderà ad audio registrati dagli studenti e dalle studentesse, contenenti frasi, riflessioni, esempi e micro racconti legati a uno dei principi elaborati durante il percorso.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 8 ore per ogni classe
Risorse impiegate: Formatrici esperte sul tema (2)
Gratuito

EDUCHIAMO CON UN FIORE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio nasce all' interno del Progetto "I FIORI DI RAVENNA - RAVENNA CITTA' AMICA DELLE DONNE" che vede la realizzazione di una targa raffigurante un fiore in mosaico, come simbolo di una città sensibile ormai da anni alle tematiche della violenza di genere, come segno di appartenenza alla città Capitale del mosaico e come messaggio di benvenuto nella nostra città. Il laboratorio riprende quindi il simbolo del fiore per trattare la tematica del conflitto e della violenza in modo consono e fruibile ai bambini.
Obiettivi: riflettere sulle modalità più utili per risolvere i conflitti;
- sviluppare la capacità di pensiero critico;
- promuovere una cultura di parità tra i sessi come premessa alla prevenzione di comportamenti violenti;
- promuovere ascolto attivo, comunicazione e rispetto reciproco tra i bambini/e: essere capaci di ascoltare diversi punti di vista, esprimere le proprie opinioni e valutarle insieme;
- promuovere il riconoscimento e la gestione della propria emotività.

Contenuti e organizzazione: Lettura di una storia inventata, dove i protagonisti sono due fiori, in cui si affrontano i temi del conflitto, stereotipi di genere, riconoscimento e gestione delle emozioni. Viene condotto un dibattito per riflettere insieme sui temi trattati e poi viene costruito un cartellone

con gli strumenti che i bambini hanno raccolto per poter gestire la rabbia e risolvere i conflitti. I bambini dovranno inventare il finale della storia (come risolvere il conflitto tra il fiore maschio e il fiore femmina), rappresentandolo con un fumetto o una descrizione scritta.

Destinatari: Scuole primarie, classi III, IV, V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 incontri di 1 ora e 30' ciascuno
Risorse impiegate: Operatrici centro antiviolenza
Gratuito

STORIE SUI FILI

Attività: in presenza
Breve descrizione: laboratorio di classe esperienziale
Obiettivi: Promuovere una cultura di parità tra i sessi come premessa alla prevenzione di comportamenti violenti;
• Promuovere ascolto attivo, comunicazione e rispetto reciproco tra i bambini/e: essere capaci di ascoltare diversi punti di vista, esprimere le proprie opinioni e valutarle insieme;
• Promuovere il riconoscimento e la gestione della propria emotività
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio nasce dalle suggestioni del libro "Storie sui fili" di Carla Baroncelli, un libro autobiografico che tratta della violenza assistita vissuta dall'autrice durante l'infanzia.
Il laboratorio coinvolge i bambini nel racconto della storia di Carla attraverso la metafora, utilizzata nel libro, della ragnatela; elemento simbolo di tutte le parole, pensieri (stereotipi di genere, bugie, prese in giro, l'assistere alle liti di amici o genitori) che ci vengono dette o a cui si assiste, procurando malessere, tristezza o rabbia nella persona che le subisce, non rendendola libera ma chiudendola ed intrappolandone la crescita e l'emergere della propria unicità, proprio come in una ragnatela. I bambini creeranno attraverso gomitoli di lana una grande ragnatela ricca di tutte le loro personali esperienze ed emozioni, che una volta espresse e condivise, grazie all'aver preso voce, permetteranno al soggetto di tagliare la ragnatela ed essere finalmente libero. Si chiederà poi ai bambini

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 3 ore
Risorse impiegate: Operatrici di Linea Rosa e consulenti esterne
Gratuito

Soggetto proponente:
Linea Rosa ODV
Referente / contatti:
Elena Balsamini
Tel. 0544 216316
Email: elenab@linearosa.it

Note: l centro antiviolenza Linea Rosa ha accolto oltre 9.000 donne vittime di violenza con i loro figli per un percorso di uscita dal maltrattamento. In oltre trent'anni di attività è diventato un punto di riferimento per i dirigenti scolastici e gli insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado per chiedere lo svolgimento di attività formative sul tema della parità di genere, delle pari opportunità, del rispetto di se' e dell'altro. Le/gli insegnati si trovano ad affrontare sempre più spesso episodi di intolleranze e discriminazione e sono consapevoli che solo un lavoro strutturato con i/le bambini/e e i/le ragazzi/e può innescare un vero cambiamento culturale.

TEATRO DEL DRAGO

COSE DA STREGA narrazione-spettacolo sulla parità

Attività: in presenza
Breve descrizione: Turchina, è una strega. Ha la pelle grigia come la cenere, i denti gialli come la muffa, un foruncolo sul naso come la ciliegina su una torta -una ciliegina marcia ovviamente- e i capelli.... I capelli sono... rosso sangue? Giallo muco? Verde Vomito? No. Azzurro cielo. Proprio così. Come quella dolce, smielosa fatina. Bleah. Come può venir presa sul serio una strega...turchina? Una strega per essere una strega deve assomigliare a una strega e fare cose da strega. Terrificanti cose da strega. O no? E un bambino, per essere un bambino? Come deve essere? E se invece di fare cose da strega perché è una strega, la strega cominciasse a fare quello che le piace, perché le piace? La narrazione-laboratorio, appositamente progettata anche per la fruizione online, si propone di affrontare in modo divertente, coinvolgente e poetico il tema della costruzione dell'identità personale e del superamento degli stereotipi di genere.
Obiettivi: Attraverso uno stile narrativo agile e coinvolgente, l'empatia creata dall'uso di tecniche di teatro di figura, applicate alle tecnologie digitali, lo stile dialogico della Philosophy for Children e il potente strumento della risata, viene proposto ai bambini di mettere in scena personaggi tipici della narrazione fiabesca, ribaltandone ruoli e condizioni stereotipate.. Obiettivo è educare alla parità di
genere e valorizzare la diversità e il pensiero autonomo di ogni bambino e bambina.
Contenuti e organizzazione: La narrazione prende vita dal libro "Turchina, la strega" (Matilda Editrice), scritto da Mariasole Brusa e illustrato da Marta Sevilla che, su richiesta, può essere fornito alla classe. Il testo è stato inserito nel catalogo internazionale White Ravens 2020, tra i 200 libri per bambini più significativi dell'anno ed è vincitore dell'edizione 2019 del Concorso Letterario Internazionale "Narrare la parità. Un Premio per l'Europa" indetto dall'Associazione Woman to Be. Il libro è stato tradotto in cinque lingue (inglese,francese, spagnolo, catalano, coreano). E' possibile ordinare su richiesta, a un prezzo ridotto, copie del libro Turchina la Strega (Nube Ocho edizioni) da cui è tratto lo spettacolo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: 1 attore
Costo: 5 euro a bambino

Soggetto proponente:
Teatro del Drago /Famiglia d'Arte Monticelli
Referente / contatti:
Mariasole Brusa
Via Venezia, 26- Ravenna
Cell. 3388908977
Email: compagnia@teatrodeldrago.it

Note: Le attività rientrano nelle proposte del progetto di formazione Il museo va ascuola, ideato e promossoda Teatro del Drago/Famiglia d'Arte Monticelli di Ravenna e dal Museo La Casa delle Marionette, giunto, per l'anno scolastico 2025/26, alla sua 24esima edizione, con il patrocinio del Comune di Ravenna - Assessorato alla Cultura e alla Scuola..

TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

DAGLI EROI ALLA REPUBBLICA: RAVENNA RISORGIMENTALE

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Ravenna conserva diverse tracce del suo passato di città risorgimentale: quali sono? Dove sono? Cosa ancora comunicano?
Obiettivi: Comunicare ai ragazzi, attraverso l'osservazione dell'arredo urbano e la toponomastica, la storia del Risorgimento locale e nazionale, il ruolo di Ravenna e dei ravennati nella costruzione dell'unità.
Contenuti e organizzazione: La statua di Giuseppe Garibaldi, il Monumento ad Anita e ai martiri del Risorgimento, la lapide in piazza Garibaldi, la lapide a Giuseppe Mazzini lungo lo scalone della residenza Comunale, la lapide nella pavimentazione della piazza del Popolo, quando sono state messe? sono sempre state dove le vediamo oggi? hanno sempre avuto questo aspetto? il cippo dedicato ad Anita nella Landa della Pastorara esattamente dove si trova? Perché il Risorgimento è importante nella storia d'Italia? perché come inno nazionale è stato scelto l'inno di Mameli? chi era Goffredo Mameli? comunicare la storia del Risorgimento attraverso qualcosa di tangibile che i ragazzi hanno ogni giorno sotto gli occhi è lo scopo del progetto.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da 1 ora in avanti in classe, in biblioteca ed eventualmente con una passeggiata per le vie del centro storico
Risorse impiegate: documenti, fotografie dell'archivio storico comunale e della biblioteca Classense
Gratuito

Soggetto proponente:
Fondazione Ravenna Risorgimento
Referente / contatti:
Claudia Foschini
Piazza del Popolo, 1 - Ravenna
Cell. 338 4626136
ravennarisorgimento@comune.ravenna.it

Note: eventualmente si potrebbe abbinare una visita guidata al Museo del Risorgimento di Palazzo Guiccioli

LE CASE DEL POPOLO DELLA ROMAGNA

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Attraverso degli itinerari didattici si vogliono fornire alle classi interessate, contenuti e informazioni da fonti storiche (scritte, documentali, visive, immobili, orali... etc...) sulle Case del Popolo del territorio romagnolo (ben 570 censite, dall'800 ad oggi, di ogni orientamento e tipologia). Si possono così coinvolgere i giovani cittadini, ancorando i fatti storici che si verificano attorno alle case del popolo della Romagna ai fatti più propriamente sociali e umani, specifici di ogni territorio. Informazioni sul progetto di ricerca e le schede relative alle Case del Popolo della Romagna sono visibili su www.casedelpopolo.it. Ad inquadramento generale si rinvia anche al libro "Nel cuore della comunità. Storia delle case del popolo in Romagna" di T. Menzani e F. Morgagni, FrancoAngeli, 2020 e al volume "IDEE IN CIRCOLO - Rassegna di fonti documentarie e fotografiche sulle case del popolo in Romagna" a cura di Tito Menzani, HomeLess Book, 2021, anche in PDF a www.casedelpopolo.it.
Obiettivi: • Stimolare lo studio attraverso la ricerca storica, avvicinando lo studio alla pratica della ricerca Motivare lo studio della storia • Stimolare la partecipazione e l'appartenenza alla propria comunità attraverso lo studio della storia. • Arricchire la conoscenza del territorio e della sua storia fino ad arricchire la propria stessa storia.
Contenuti e organizzazione: A http://casedelpopolo.it/itinerari-didattici/ è possibile scaricare il documento quadro "Case del Popolo in Romagna: proposte per itinerari didattici". Allo stesso indirizzo sono presenti proposte di itinerario didattico, con indicazioni di fonti, documenti e bibliografia, relative al Teatro Socjale di Piangipane, alla Casa del Popolo Guerrini di Ravenna, la Casa del Popolo di Faenza, la Casa del Popolo di Voltana, le Case del Popolo di Villanova di Bagnacavallo. Inoltre trovate un itinerario didattico sull'esperienza del Nobel Dario Fo, che avviò il suo nuovo teatro nelle Case del Popolo romagnole, ed uno su "Donne e Case del Popolo". Resocontate anche alcune esperienze già attuate, come quelle che hanno visto protagonisti diversi istituti a Ravenna nel 2022, promosse in collaborazione con la sezione ANPI "Fuschini". Vi è la disponibiltà dell'associazione a concordare, laddove possibile, l'approfondimento su altre realtà specifiche.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, e comunque in base alle esigenze della classe e dell'insegnante
Risorse impiegate: connessione internet, pc/tablet disponibili a scuola.
Gratuito

Soggetto proponente:
Circolo Cooperatori Aps - Associazione Culturale
Referente / contatti:
Antonella Ravaioli
Cell. 338 8392210
Email: circolo@circolocoop.ra.it

Note: Il Circolo Cooperatori APS è un'associazione culturale, unitaria fin dalle origini, finalizzata alla diffusione dei valori cooperativi. Si veda www.circolocoop.it
L'associazione è disponibile a valutare modalità di assistenza organizzativa (individuazione referenti e testimoni significativi in loco, visite guidate,..) ed anche di sostegno economico, se necessario. Su richiesta è possibile anche concordare incontri e lezioni frontali.

I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

LA STORIA, LA MEMORIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Iniziative per ricordare la strage dei 56 Martiri a Madonna dell'Albero avvenuta durante la Seconda Guerra Mondiale, ad opera delle truppe naziste.
Iincontri per le scuole del territorio con storici ed esperti per illustrare i tragici avvenimenti del novembre 1944
Obiettivi: Far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio in occasione del secondo conflitto mondiale; inquadrare e contestualizzare gli eventi della Liberazione di Ravenna all'interno del contesto nazionale del periodo; promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio storico e culturale del proprio territorio; stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia; stimolare la formazione di una coscienza individuale e collettiva, basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà.
Contenuti e organizzazione: Incontri delle durata di due ore ciascuno in orario scolastico con l'ausilio di mezzi audiovisi

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: settembre - novembre 2025
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con l'Istituto Storico per la Resistenza e l'Età Contemporanea in Ravenna e provincia
Gratuito

EMPATICA... MENTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Quante volte si dice: "mettiti nei miei panni ..." quando sentiamo di non essere compresi? Aprirsi agli altri: a teatro si può. Il teatro scolastico è il momento più adatto per invitare l'alunno a porsi concretamente, in maniera empatica, nei confronti dei suoi compagni. L'attività teatrale permette l'approfondimento dell'empatia, base necessaria di un teatro che nasce dalle emozioni, attraverso la messa in scena di una situazione che è stata fonte di difficoltà, o dolore, per qualcuno. Tutto questo aiuta sia la "vittima", sia anche l'autore di atti di violenza o bullismo; il bambino "bullo" non è nato tale, ma ha quasi sempre, alle spalle, una situazione familiare difficile, che lo porta a vivere in isolamento e per distrarre l'attenzione da sé concentra la sua aggressività su altri.
Obiettivi: Sviluppare le capacità espressive e comunicative; apprendere delle basi di recitazione; comprendere e analizzare testi; sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità, dei propri limiti, e superare gli stessi; stimolare la comunicazione e la cooperazione; sviluppare il lavoro di squadra e gestire le risorse umane all'interno di un gruppo; favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promozione della persona e della qualità della vita e per contribuire alla prevenzione del disagio giovanile e dell'insuccesso scolastico; riflettere su tematiche quali la discriminazione, l'emarginazione, e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali.
Contenuti e organizzazione: Un laboratorio teatrale come occasione qualificante per capire, che tutti hanno difficoltà e

dolori nella vita e che fondamentalmente si può scegliere di non essere soli. Anche questo è teatro. Il laboratorio si articola in 6 incontri di 60 minuti circa e si rivolge ad un gruppo di circa 20 studenti.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area Centro Urbano
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Dicembre 2025
Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore
Gratuito

PAURA SILENZIO CORAGGIO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Reading letterario che narra le storie di alcuni eroi ed eroine che, a rischio della propria vita, hanno salvato la vita di tanti ebrei, ma non solo. Diversi punti di vista: racconti di genitori e figli, di persone che hanno sacrificato la loro vita per mantenere viva la memoria, di Giusti che sono andati controcorrente e hanno scelto il bene, di giovani d'oggi di fronte a testimoni del passato. Ogni traccia è una storia di paura e coraggio che porta ad una riflessione per la collettività sull'arbitrio dell'uomo: scegliere quale sentiero intraprendere tra il bene e il male. L'Olocausto ha tracciato una linea divisoria, da una parte gli accecati, dall'altra gli illuminati. Un messaggio per gli studenti che sia d'insegnamento, di empatia, tenacia, resilienza, gentilezza e, soprattutto, di stimolo ad ascoltarsi nel profondo senza condizionamenti, prendendo ad esempio personaggi, più o meno conosciuti, che hanno compiuto atti di eroismo in un momento di smarrimento.
Obiettivi: Affrontare, attraverso il linguaggio teatrale e letterario, il tema della Shoah; far conoscere aspetti della storia di cui poco si parla; discutere in classe sul significato della parola "giusto"; far riflettere gli studenti che per essere giusti non serve essere grandi eroi; far capire che si può sempre scegliere da che parte stare, sapere capire ciò che è il bene e ciò che è il male; far riflettere sul fatto che spesso certe scelte implicano avere coraggio, e a volte la paura non ci fa agire correttamente.
Contenuti e organizzazione: Si tratta di un Reading letterario, fruibile anche da remoto, della durata di un'ora, che vuole far riflettere sul significato di giustizia e coraggio, perché non è necessario essere degli eroi per saper scegliere da che parte è la giustizia.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area Centro Urbano
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore
Gratuito

GIORNATA DELL'UNITÀ NAZIONALE E DELLE FORZE ARMATE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le celebrazioni del 4 novembre commemorano il giorno in cui, nel 1918, avvenne la firma dell'armistizio con l'Austria e in pratica la fine della Prima Guerra Mondiale. Una vittoria che costò la vita a moltissimi italiani: ragazzi provenienti dalle più diverse aree geografiche d'Italia. Da diversi anni, in tutta Italia, questo è il giorno in cui si ricordano tutti i conflitti.
Obiettivi: aiutare i ragazzi e le ragazze a riflettere sugli avvenimenti della guerra e ricavarne degli insegnamenti; avvicinare e sensibilizzare le giovani generazioni al valore di libertà, di patria e di pace; porre interrogativi e spunti di riflessione circa gli avevnimenti storici del periodo

Contenuti e organizzazione: L'appuntamento è per una domenica mattina in prossimità della ricorrenza, al quale sono invitate tutte le scuole di ogni ordine e grado e le famiglie degli alunni

Destinatari: Scuole infanzia e primarie. Progetto rivolto alle scuole dell'infanzia e primarie del territorio dell' Area di Roncalceci
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Novembre 2025
Risorse impiegate: Attività realizzata in collaborazione con Comitato Cittadino di Filetto - Pilastro, coordinamento della operatrice culturale di territorio
Gratuito

VENTICINQUE APRILE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Sono passati molti anni ma è importantissimo ricordare la Resistenza, il grande coraggio ed i sacrifici di uomini e donne che hanno messo a rischio la propria vita, per il ripristino della libertà, della giustizia, del rispetto della dignità umana. Ricordare quei tragici giorni, diventa per noi un dovere importante, affinché tali tragedie non si ripetano. La democrazia si fonda su valori universali quali la libertà, l'uguaglianza, la tolleranza, il rispetto delle persone ed il confronto di opinioni che appartengono all'uomo in quanto tale, e, in una società multietnica come è ormai la nostra, è fondamentale che questi valori vengano salvaguardati. Dobbiamo renderci conto che la democrazia non è un regalo che ci è stato concesso una volta per tutte, ma va consolidata giorno dopo giorno. Occorre pertanto vigilare affinché le difficoltà di questa nostra epoca, i problemi individuali, l'incertezza per l'avvenire, non aprano, oggi come ieri, la strada all'intolleranza, alla sopraffazione
Obiettivi: Far conoscere gli eventi storici significativi accaduti nel territorio castiglionese in occasione della Seconda Guerra Mondiale; stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia; promuovere momenti di socializzazione fra tutti i cittadini che riconoscano le radici comuni della propria libertà e del proprio vivere in una comunità solidale
Contenuti e organizzazione: Nei giorni prossimi al 25 aprile diversi cortei a Castiglione di Ravenna e a Savio con le scuole e la Banda Città di Ravenna che sfila per le vie del centro con tutti i bambini, in un grande momento di festa, soffermandosi a depositare una corona d'alloro sulle targhe in ricordo dei caduti

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Progetto riservato alle scuole del territorio dell'Area di Castiglione
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Una giornata nel mese di aprile 2026
Risorse impiegate: Anpi locale, comitati cittadini, operatrice culturale di territorio
Gratuito

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

Progetto trasversale
PERCORSO A. Dalla Liberazione di Ravenna alla Liberazione d'Italia
PERCORSO B. Ravenna sul fronte di guerra: vita quotidiana, resistenza civile, ricostruzione. Il ruolo delle donne.

Attività: in presenza
Breve descrizione: Gli incontri all'interno delle classi o in modalità on line hanno l'obiettivo primario di far riflettere i ragazzi/e su percorsi ed eventi storici significativi accaduti nel nostro territorio, di stimolare la riflessione fra memoria, storia e territorio e la formazione di una coscienza critica

individuale e collettiva basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà. Il progetto punta a focalizzare la riflessione sulle condizioni di vita della popolazione, nonché sulla resistenza civile e popolare che ha caratterizzato il territorio ravennate nei drammatici mesi del passaggio del fronte e che successivamente diverrà la solida base della rete sociale impegnata nella ricostruzione. Si tratta di un tipo di resistenza di cui le donne sono state protagoniste decisive: dalle lotte nei luoghi di lavoro, alla solidarietà nei confronti di perseguitati e partigiani, alla fitta rete di staffette, fino alla scelta di prendere le armi e di unirsi ai combattenti

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

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

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto trasversale rivolto alle classi III delle scuole secondarie di 1° grado di tutto il territorio comunale

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/26

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

Gratuito

27 GENNAIO - GIORNO DELLA MEMORIA
Progetto trasversale

Attività: in presenza

Breve descrizione: Il Giorno della Memoria è una ricorrenza istituita con la legge n. 211 del 20 luglio 2000 dal Parlamento italiano che ha aderito, in tal modo, alla proposta internazionale di dichiarare il 27 gennaio giornata "per ricordare la Shoah, le leggi razziali, la persecuzione italiana dei cittadini ebrei, gli italiani che hanno subito la deportazione, la prigionia, la morte, nonché coloro che, anche in campi e schieramenti diversi, si sono opposti al progetto di sterminio, ed a rischio della propria vita hanno salvato altre vite e protetto i perseguitati". Il progetto prevede l'organizzazione di incontri con testimoni, storici, proiezioni di film, presentazione di libri, interventi teatrali, conferenze. Fra le rappresentazioni teatrali portate a scuola negli ultimi anni ricordiamo Kaninchen, Anna Frank, Destinatario sconosciuto e Terezin.

Obiettivi: Promuovere studi e approfondimenti su quanto accaduto in Europa nel secolo scorso. Evidenziare lo stretto rapporto che lega storia e memoria quale filo conduttore tra passato, presente e futuro. Proporre una memoria attiva, ovvero assumere i crimini della storia come male che appartiene a tutto il genere umano. Analizzare fenomeni del passato per imparare a riconoscere e a decodificare nel presente i segni della storia. Stimolare la formazione di una coscienza critica individuale e collettiva, basata sui fondamentali valori costituzionali di democrazia, pace e libertà

Contenuti e organizzazione: Il progetto

prevede l'organizzazione di incontri con testimoni, conferenze con storici ed esperti, proiezioni di film, presentazione di libri, interventi teatrali. Il numero delle classi partecipanti è soggetto a limitazioni.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto trasversale rivolto alle classi III delle scuole secondarie di 1° grado di tutto il territorio comunale
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno Scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con l'istituto Storico per la Resistenza e l'Età Contemporanea per Ravenna e Provincia
Gratuito

UNITI CONTRO LA VIOLENZA SULLE DONNE
Progetto trasversale

Attività: in presenza
Breve descrizione: La violenza maschile contro le donne è diventata una vera e propria emergenza e tema di dibattito pubblico, a causa del susseguirsi delle molteplici notizie di cronaca, per cui si sono rese necessarie politiche specifiche, ricerche, progetti di sensibilizzazione e di formazione in contrasto alla violenza alle donne
Obiettivi: Promuovere la cultura delle pari opportunità come prevenzione della violenza contro le donne; contrastare pregiudizi e stereotipi legati al ruolo del genere femminile nei diversi contesti di vita, in particolare nell'ambito dell'orientamento scolastico/professionale e domestico; imparare a riconoscere i segnali di rischio e di allarme relativi alle vittime e ai potenziali autori di violenza; raggiungere una maggiore consapevolezza della propria identità di genere per promuovere una sana relazione; aiutare gli studenti a riconoscere e superare le barriere degli stereotipi di genere; fornire ai docenti strumenti utili a cogliere negli studenti le spie di un disagio causato da situazioni di violenza in famiglia e anche fuori dal contesto casa (in classe, fra amici) e suggerire indicazioni per intervenire opportunamente.
Contenuti e organizzazione: Il progetto mira ad affrontare il tema nelle classi, discuterne, sensibilizzare le giovani generazioni, utilizzando anche modalità innovative e coinvolgenti. Si prevede l'organizzazione di almeno n. 2 incontri per ogni classe aderente di due ore ciascuno. Il numero delle classi partecipanti è soggetto a limitazioni.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto trasversale rivolto alle classi terze delle scuole secondarie di primo grado di tutto il territorio comunale
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore
Gratuito

BULLISMO E CYBERBULLISMO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le due tematiche sono di sempre maggiore attualità nella nostra società e coinvolgono ragazzi in età adolescenziale, affiorando persino nelle Scuole Primarie. Si parla di fenomeni che sono cresciuti a macchia d'olio negli ultimi anni, senza una sufficiente presa di coscienza della sua potenziale gravità. Tale problematica si sviluppa sia in seno alle famiglie che nell'ambito scolastico: sembra che in Italia quasi un adolescente su cinque sia vittima di bullismo. Il bullismo è quindi un malessere sociale fortemente diffuso, sinonimo di un disagio relazionale.
Obiettivi: Creare occasioni di confronto per parlare del bullismo e cyberbullismo alle giovani generazioni; aiutare le vittime di

bullismo e cyberbullismo e sensibilizzare anche il contesto classe/gruppo a non sostenere i bulli nel loro agire; informare gli adulti dei possibili canali utilizzati da chi agisce il cyberbullismo; saper riconoscere i segnali che indicano che i figli stanno subendo azioni di bullismo; trovare possibili soluzioni ai due fenomeni.
Contenuti e organizzazione: è prevista l'organizzazione di n. 6 incontri in classe, rivolti agli studenti, e n. 2 incontri in aula magna, rivolti sia alle famiglie che agli insegnanti. In accordo con la scuola, questi ultimi si possono anche organizzare su piattaforma.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto riservato alle scuole del territorio dell'area Centro Urbano
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Dicembre 2025
Risorse impiegate: Collaborazione con soggetti esperti nel settore
Gratuito

LA POESIA DEL DIVERSO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto nasce dall'esigenza di supportare i ragazzi e le ragazze verso una dinamica di classe intesa come "gruppo", apprezzandone le diversità e imparando a conoscere meglio anche se stessi, grazie alle singole peculiarità di ogni compagno. L'introduzione al teatro è un mezzo efficace e divertente per poter imparare a comunicare con gli altri, anche attraverso il proprio corpo che cresce e comincia a cambiare. Il linguaggio universale del teatro è inoltre un'occasione, anche per ragazzi con deficit o disabilità, o provenienti da paesi esteri, di esprimere il proprio talento e le proprie emozioni. Il teatro, infatti, consente di liberare le emozioni più intime e di riproporle senza paura, sentendosi protetti da un "gioco-ruolo".
Le tematiche affrontate in questo laboratorio saranno quelle della diversità, intesa come risorsa e non come limite.
Obiettivi: Sviluppare le capacità espressive e comunicative; apprendere le basi di recitazione; comprendere e analizzare i testi; sviluppare e prendere coscienza delle proprie possibilità, dei propri limiti, e tendere al superamento degli stessi; stimolare la comunicazione, la creatività e la cooperazione; sviluppare il lavoro di squadra e gestire le risorse umane all'interno di un gruppo; favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promozione della persona e della qualità della vita e per contribuire alla prevenzione del disagio giovanile e dell'insuccesso scolastico; riflettere su tematiche quali il bullismo, razzismo, omofobia e affrontarle avvalendosi anche delle loro capacità e predisposizioni personali come, ad esempio, il canto, la musica. restituire il risultato del percorso alle famiglie, ai compagni di scuola e alle insegnanti, attraverso una performance finale.
Contenuti e organizzazione: Le problematiche della diversità e discriminazione, ormai diffuse in tutti i contesti aggregativi (scuola, gruppi sportivi e ricreativi, ecc.), vanno necessariamente affrontate ed è fondamentale responsabilizzare e coinvolgere tutti i soggetti che, a vari livelli, hanno a che fare coi minori, famiglie, insegnanti, educatori, tutor. Tale laboratorio ha lo scopo di affrontare alcune di queste tematiche, bullismo, razzismo, omofobia, attraverso il linguaggio teatrale, ma avvalendosi, se possibile, anche del linguaggio del canto e della musica. Sono previsti diversi moduli, a seconda delle richieste specifiche delle scuole (es: 6 incontri di un'ora a classe per 4 o 5 classi, oppure 20 incontri settimanali di un'ora ad una sola classe di circa 20 studenti) che si svolgeranno presso i locali scolastici o in sale polivalenti.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto rivolto alle scuole dei territori del-

le Aree Centro Urbano e del Mare
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Compartecipazione con Associazione Officina della Musica
Gratuito

Soggetto proponente:
Assessorato al Decentramento
Referente / contatti:
Francesco Di Scianni
Via M. D'Azeglio, 2 - Ravenna
Tel. 0544 482269
Email: segrdecen@comune.ra.it

TERRITORIO, MEMORIA, IDENTITÀ

ANPI RAVENNA - SEZ. NATALINA VACCHI

DALLA DITTATURA ALLA REPUBBLICA DEMOCRATICA FONDATA SUL LAVORO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il prossimo 2 giugno, celebreremo l'80°anniversario del referendum che chiese agli italiani e, per la prima volta, alle italiane se il nostro paese dovesse diventare una repubblica o rimanere una monarchia. In quell'occasione si votò anche per eleggere i membri dell'Assemblea Costituente che avrebbe scritto la nuova costituzione democratica. Vinse la Repubblica e nell'Assemblea Costituente furono rappresentati i grandi partiti popolari nati dopo la Liberazione. Il 1° gennaio 1948 entrò in vigore la nostra Costituzione. Oggi ansia e rabbia sono entrate in politica. L'ostilità nei confronti della classe politica e dei partiti ha favorito l'ascesa dei movimenti populisti e accresciuto i rischi di deriva autoritaria. Aumentano le competizioni geopolitiche e la teoria della deterrenza sta prendendo il sopravvento su quella del dialogo. In un clima come questo è indispensabile ricordare il passato: le brutture della dittatura, gli orrori della guerra e quello spirito di Ricostruzione che ha permesso di uscire dalle devastazioni operate dalla seconda guerra mondiale quando si era conquistata la libertà attraverso le lunghe lotte della Resistenza.
Obiettivi: • Implementare la conoscenza della storia dalla dittatura fascista alla conquista della democrazia; • Inquadrare e contestualizzare gli eventi della Liberazione di Ravenna all'interno del contesto nazionale del periodo; • Promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio storico e culturale del proprio territorio; • Ricavare informazioni da documenti di diversa natura che permettano la comprensione del fenomeno storico; • Stimolare la riflessione sul rapporto tra memoria e storia; • Confrontare e mettere in relazione le conoscenze generali e le informazioni ricavate dai documenti; • Transcodificare e rielaborare in forma personale quanto appreso; • sensibilizzare al passaggio dalla storia alla memoria nella costruzione della coscienza collettiva; • Favorire la consapevolezza che l'esperienza vissuta diventa memoria di un paese quando diventa storia da condividere con gli altri; • Promuovere la realizzazione di materiale didattico come testimonianza del percorso svolto
Contenuti e organizzazione: Il progetto punta a focalizzare la riflessione sulle condizione di vita della popolazione durante il periodo fascista, sulla resistenza civile e popolare che caratterizzò il territorio ravennate; sui personaggi e le situazioni più significative dell'immediato dopoguerra e

sulla volontà di Ricostruzione che ha permesso all'Italia di uscire dalle devastazioni operate dalla guerra e di avviarsi verso la democrazia. Sono previsti interventi di esperti per coadiuvare gli insegnanti al momento della scelta del progetto e il sostegno in itinere durante la realizzazione. Saranno utilizzati documenti audiovisivi, testi di memorie vissute e la visita diretta ai luoghi della storia accaduta recuperando così il rapporto con il proprio territorio. Allo scopo di creare un legame temporale tra i giovani di Ravenna, le loro scuole, il territorio comunale e i suoi cittadini, inducendo anche a riflettere sull'attualità del messaggio antifascista, è previsto un momento pubblico di restituzione del lavoro delle classi in occasione del Festival delle Culture 2026.

Destinatari: Classi V della scuola primaria e scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Attivisti dell'ANPI ed esperti. L'ANPI metterà a disposizione la documentazione in suo possesso e l'accesso guidato all'archivio dell'Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea della Provincia di Ravenna.
Gratuito

Soggetto proponente:
ANPI Ravenna - Sezione cittadina "Natalina Vacchi"
Referente / contatti:
Mirna Saporetti, Massimiliano Galanti
Viale Berlinguer 11 - 48124 Ravenna
Cell. 328 1188617
Email: mirnasaporetti@gmail.com

Note: Per la scuola primaria si prevede anche un percorso che, partendo dalla realtà scolastica quotidiana, avvia un confronto con la scuola dell'epoca fascista dove bimbi e bimbe venivano inquadrati in un sistema repressivo volto a farli diventare strumenti al servizio del potere dittatoriale. Ci si avvarrà di lettura di memorie, visione di libri di testo dell'epoca fascista, filmati.

CIVICA
SCIENZA
ARTE
FORMAZIONE

LA SCUOLA TRA IDENTITÀ STORICA E FUTURO

ISTITUTO STORICO DELLA RESISTENZA E DELL'ETÀ CONTEMPORANEA

DALLA MONARCHIA ALLA REPUBBLICA Edizione arricchita in occasione dell'80° anniversario della Liberazione

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un approfondimento sul periodo nazionale 1943-1948 e un confronto documentato fra ambito ravennate e contesto italiano intorno alle prime libere elezioni amministrative, al primo voto delle donne e al referendum del 2 giugno 1946, in cui Ravenna segnò un primato nazionale di consensi verso la Repubblica.
Obiettivi: Conoscere i meccanismi del passaggio dei poteri e la ricerca dei nuovi valori da consegnare ai legislatori per la ricostruzione morale e materiale del Paese, alla luce della più recente esperienza storico-politica italiana.
Contenuti e organizzazione: escrizione della difficile e graduale transizione dalla fine della dittatura alla Repubblica democratica, attraverso organismi e poteri provvisori. Illustrazione delle divisioni in cui si trovava il Paese e della ricerca di rappresentanze organizzate, necessarie per approdare ad un sistema parlamentare. Lezione frontale in aula con proiezione di documentari d'epoca.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video
Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

IL SISTEMA CONCENTRAZIONARIO NAZISTA

Attività: in presenza
Breve descrizione: In prossimità della Giornata della Memoria del 27 gennaio di ogni anno vengono spesso proposti eventi incentrati sull'emotività e sulla soggettività della tragedia della Shoah, e più raramente si riesce a rappresentare la complessa vastità della pianificazione nazista entro la quale si è consumata quella vicenda. Un approccio più analitico delle stagioni e delle modalità con cui il nazismo mise in campo discriminazione, deportazione e soppressione consente di riportatre in ambito etico e storiografico la più grande tragedia della modernità.
Obiettivi: Conoscere le diverse tipologie di lager e la tempistica operativa che ha provocato la fine di milioni di ebrei, di detenuti politici e militari in Germania e nell'Europa dell'Est.
Contenuti e organizzazione: Sequenza e gradualità dei processi discriminatori attuati dal regime nazista; descrizione delle caratteristiche dei principali campi di concentramento e di sterminio fino ad ora conosciuti. Focus sull'erosione dei diritti umani attraverso un Power Point essenziale e lezione frontale con altri supporti multimediali e cartografici.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video
Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

STORIA DELLA LOTTA DI LIBERAZIONE IN ROMAGNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Analisi dei principali eventi e motivi della partecipazione militare e civile alla lotta di liberazione in provincia di Ravenna e nei territori limitrofi.
Obiettivi: Orientamento ai valori della partecipazione, della democrazia e dei diritti di libertà conseguenti al passaggio dalla dittatura alla repubblica.
Contenuti e organizzazione: Un intervento in aula di due ore con proiezioni di immagini e documenti d'epoca relativi al periodo bellico sul territorio romagnolo.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 lezione di 2 ore
Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

LA GRANDE GUERRA IN EMILA-ROMAGNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Studio degli eventi, delle condizioni e delle conseguenze locali del primo conflitto sulla realtà politica, economica e sociale della regione.
Obiettivi: Analisi del rapporto fra grande storia militare europea e realtà locale.
Contenuti e organizzazione: Esame degli sviluppi, del mito e dei traumi prodotti dalla Grande Guerra con particolare attenzione alle nuove dinamiche risultanti fra i soggetti politici presenti in ambito ravennate. Lezione frontale in aula e proiezione di filmati.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 lezione di 2 ore
Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

DON GIOVANNI MINZONI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il centenario della morte e l'avvio del processo di beatificazione hanno prodotto attenzioni e studi sul giovane parroco di Argenta uccisio dai fascisti, per la sua azione pastorale e per i motivi di contrasto col nascente fascismo.
Obiettivi: Conoscenza di un illustre ravennate divenuto poi il simbolo dell'opposizione cattolica al fascismo in ambito nazionale e del clima di intolleranza e violenza fascista che, in questa regione, perdurò anche dopo la conquista del potere. Inoltre i processi farsa a carico dei colpevoli ben individuati dimostrarono il progressivo asservimento della magistratura ai voleri del regime nel corso del ventennio.
Contenuti e organizzazione: Visione di un frammento del documentario RAI dedicato all'evento e al momento storico, seguita da una lezione frontale con analisi di documenti autografi del sacerdote sulla sua esperienza di cappellano militare nella Grande Guerra e sulle iniziative sociali successivamente promosse all'interno della sua parrocchia argentana.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video
Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

GUERRA E VIOLENZA SUL CONFINE ORIENTALE

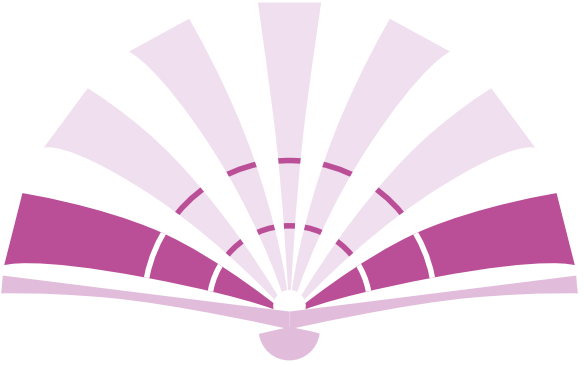
Attività: in presenza
Breve descrizione: Per comprendere meglio il Giorno del Ricordo inquadramento storico dei conflitti etnici e della frontiera contesa del Nord-Est dalla Grande Guerra al 1954. Le stagioni delle foibe.
Obiettivi: Superamento dei luoghi comuni che nel tempo hanno alimentato tensioni

interetniche e provocato l'esodo di migliaia di italiani dalle coste giuliano-dalmate. Riflessioni sul concetto di cittadinanza.
Contenuti e organizzazione: Presentazione di mappe etniche e degli eventi politico-militari che hanno drammatizzato l'Istria e la Venezia-Giulia per mezzo secolo.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 intervento in aula di 2 ore

Risorse impiegate: Dott. Giuseppe Masetti
Gratuito

Soggetto proponente:
Istituto Storico della Resistenza e dell'Età Contemporanea in Ravenna e provincia
Referente / contatti:
Giuseppe Masetti
Piazza della Resistenza 6 - Alfonsine
Tel. 0544 84302
Email: istorico@racine.ra.it



DIRITTO AL GIOCO

ASSOCIAZIONE LUCERTOLA LUDENS

UNA CASSETTA DI MONDO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Una Cassetta di Mondo, ovvero giocattoli del mondo realizzati con materiale povero è una proposta di laboratorio sulla manualità ludica e cre-attiva circoscritto ai giochi della tradizione popolare del mondo rivisitati. Attraverso di esso si esplorerà e farà esperienza di quelle piccole ma sorprendenti scoperte che ci sono in un imballaggio di legno, riscoprendo quanto esso rifletta il mondo fatto di storie e di intrecci culturali.
Il nobile legno di pioppo, che servì come supporto ai grandi pittori del nostro Rinascimento, trasformato in banale oggetto commerciale dalla modernità (come le cassette da frutta), tornerà a vivere qualche attimo di sogno nelle mani dei partecipanti al laboratorio, per farsi giocattolo e marchingegno ludico. Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco.
Obiettivi: Realizzare ad ogni incontro un piccolo manufatto ludico che permetta di:
• connettersi con altre culture e con la tradizione popolare; • acquisire piccole competenze di manualità a contatto con il legno e con piccoli attrezzi per la costruzione; • favorire un approccio poetico alla quotidianità, riuscendo a vedere in cose di uso comune oggetti impensati e che ancora meravigliano.
Contenuti e organizzazione: 1 incontro – La poesia degli oggetti: "La cassetta da frutta" di Francis Ponge. Ricordo di Giancarlo Perempruner, Maestro ludico, cantambanco e materialista felice. 2 incontro - Il Bilboquet del Re bambino e quello del popolo Inuit. 3 incontro - Il ponte delle Biglie. Le biglie, un gioco universale che sfida il tempo. 4 incontro - Una cassetta per la musica: sonagliere, carabattole e altre cose che suonano.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo. Le attività si svolgono in classe, da prevedere un altro spazio per il gioco con i manufatti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Laboratorio è per 4 classi, di 4 incontri di 2 ore ciascuno, preferibilmente al pomeriggio. Si rinvia ad un momento di programmazione l'articolazione del laboratorio e del suo sviluppo.
Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens APS
Gratuito

TOY BOXES GIOCATTOLI IN VALIGIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le Toy Boxes sono scatole/valigia contenenti una selezione di 10 giocattoli per 10 percorsi di ricerca, realizzati con materiali accessibili e semplici strumenti, giocattoli che fanno parte del vasto repertorio di giocattoli della trazione locale e universale. Come primo anno di proposta delle Toy-Boxes vede il concorso dei partecipanti alla realizzazione di parte dei contenuti stessi delle valigie. I manufatti costruiti in classe diventeranno risorse per ottenere risorse ludiche che restano sia alle classi che si sono inizialmente coinvolte sia per altri gruppi negli anni a venire, affinché si attivi un prestito gratuito. Nelle intenzioni ultime del progetto, si vedono queste Toy Boxes viaggiare di classe in classe, e con il loro procedere anche arricchirsi di contenuti nuovi (e pertinenti con i 10 percorsi di ricerca) che verranno depo-

sitati al loro interno dalle stesse classi che si sono coinvolte. Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco.

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

Contenuti e organizzazione: I 10 tipi di giocattoli (ciascuno di essi rappresentato da molteplici copie) saranno un'opportunità sia per coinvolgere con la manualità ludica e sia per attivare 10 diversi percorsi di ricerca e creatività da sperimentare in aula. Questi 10 percorsi sono identificati con le seguenti parole chiave: cittadinanza, mondialità, conflitti, giustizia, valori e prospettive, sostenibilità, interdipendenza, diritti, diversità, scienza di base, creatività e tradizione. • Esercizio della manualità ludica e cre-attiva, realizzando giocattoli che ricorrono a materiali di riuso e riciclo, con tecniche semplici e strumenti della manualità, non elettrici. • Partecipare ad uno o più percorsi di apprendimento connessi ai giocattoli che si sono costruiti, sollecitando la ricerca, la creatività e la socializzazione, entrando nel senso delle "parole chiave" sopra nominate*. • Concludere il percorso con un evento corale e partecipato, come potrebbe essere una festa della scuola e/o un evento in piazza

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Laboratorio è per 5 classi, di 4 incontri di 2 ore ciascuno, preferibilmente al pomeriggio. Si rinvia ad un momento di programmazione l'articolazione del laboratorio e del suo sviluppo.
Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens APS
Gratuito

GiocOsa CON I GIOCATTOLI DEL FAI DA TE CHE RINNOVANO LA TRADIZIONE

Attività: in presenza

Breve descrizione: GiocOsa è una mostra di piccoli giocattoli che da qualche anno a questa parte ha preso avvio a Ravenna, al seguito di percorsi di laboratorio scolastici e l'impegno di vari testimoni di cultura ludica partecipata, locali e nazionali. L'evento vuole valorizzare la partecipazione dei soggetti in crescita che - seppure nel suo piccolo – risulta di alto valore educativo, sociale e ambientale. Affianco ad una esposizione di fotografie sul gioco e la tradizione locale, molteplici saranno i dispositivi ludici che troveranno la loro collocazione, non tanto per fare bella mostra di sè, ma per incontrare visitatori che hanno voglia di cimentarsi in sfide divertenti; questo è il destino dei giocattoli della tradizione che si rinnova e che ha lunga vita, perché veramente trova riflessi nell'istinto di gioco, meravigliando le nuove generazioni, nonché stimolando le tracce mnestiche dell'adulto che è stato bambino. l'iniziativa è parte del progetto della Festa del diritto al gioco.

Obiettivi: • Promuovere buone pratiche di cittadinanza attiva attraverso la cultura ludica partecipata. • Stimolare la memoria Invitare a buone pratiche sostenibili di relazione con il mondo attraverso l'autocostruzione del giocattolo, ricorrendo a materiali di riuso e di riciclo, con strumenti della manualità (non elettrici)

Contenuti e organizzazione: GiocOsa prende avvio nel periodo tra l'11 e il 17 maggio 2026, presso palazzo Rasponi 2 in via D'Azeglio n2. ed ha due filoni tematici: la tradizione locale e il suo rinnovamento.
Così, accanto ad una mostra fotografica sul gioco tradizionale, vi saranno i giocattoli frutto dell'impegno manuale di molteplici bambini e bambine.
Nei locali della sala espositiva prenderà posto sia la mostra fotografica ha titolo

"I zòg da na vòlta" (ovvero "I giochi di una volta"), espressione del libro di Marco Botti, che illustra la cultura ludica del Ferrarese, frutto di una singolare storia di "ritrovamento" e del legame tra generazioni; e sia parte dei manufatti ludici realizzati nelle classi al seguito dei percorsi: Una cassetta di mondo, Le valigie dei giocattoli, A tavola con i giochi in argilla.
Visite guidate e laboratori per le famiglie arricchiranno l'evento, con un seminario e l'incontro con l'autore del libro.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado. Alla mostra si ospiteranno al massimo un numero di 5 classi e, visto gli spazi espositivi, sarà una classe per volta.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Le visite guidate per le classi scolastiche si effettuano al mattino dalle 9 alle 13,00 prenotazioni all'email ciao@dirittoalgioco.it
Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens
Gratuito
Note: Si invitano i docenti a programmare in anticipo l'uscita alla visita guidata della mostra GiocOsa. Alla mostra si affiancano i laboratori pomeridiani sul posto e in piazza Kennedy per le famiglie. Il progetto è parte della Festa del diritto al gioco, e concorre alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna

A TAVOLA CON I GIOCHI IN ARGILLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Sin dall'anno scorso si è avviato un dialogo e scambio proficuo con il CEMEA di Cagliari, che è stato ospitato ad aprile per portare in piazza la novità dei giochi da tavolo in ceramica, ovvero le "Ceramiche ludiche". Facendo tesoro di quell'esperienza e della relazione che nel frattempo si è approfondita con la formazione, si è elaborata una proposta di laboratorio sperimentale. In esso si combina la ricerca sul tema con la costruzione di giochi da tavolo (a percorso e/o con tessere) e alla manipolazione della creta. Con i docenti si raccoglieranno in anticipo (in sede di programmazione) su quali temi fare ricerca. Oppure affidarsi alla nostra proposta di lavoro centrata sulla riscoperta e valorizzazione delle erbe selvatiche, inappropriatamente note come erbacce o malerbe. In questo caso il laboratorio, mentre si sviluppa con la ludo-didattica, anche affronta lo stereotipo culturale, per arrivare a rivalutare e finalmente vedere, riconoscere, ciò che è costantemente evidente.
Obiettivi: • Conoscere alcune erbe selvatiche, concentrandosi su quelle del nostro territorio, magari presenti nel giardino della scuola, o nel percoso casa-scuola, di un parco limitrofo ... • Maturare un altro sguardo, un'altra considerazione su ciò che ostinatamente cresce, per arrivare a sentire con il cuore prima di condizionare con la mente. • Tradurre la conoscenza in "matematica di gioco", per arrivare ad ideare giochi a percoso o con le tessere. • Stimolare la socializzazione in tutto ciò che richiede condivisione, scambio e collaborazione.
Contenuti e organizzazione: Sarà importante informarsi e socializzare i giochi da tavolo già noti e praticati dal gruppo classe, costruendo una base linguistica comune, facendo altrettanto sul tema da indagare.
Un'uscita in giardino renderà stimolante il cercare e trovare - secondo modalità diversificate e ludiche - le erbe selvatiche che ci circondano, cominciando ad incuriosirsi e a nominare, affrontando con motivazione intrinseca il sapere. Investire tempo nel giocare giochi da tavolo noti e nuovi, confrontandosi sui motivi per cui "funzionano". A piccoli gruppi, tradurre le conoscenze assimilate sulle erbe selvatiche in domande (o altro argomento proposto dal docente), o altro che bene si associa alle meccaniche

del gioco da tavolo. Manualmente operare sul gioco, a partire da modelli che funzionano, per ricrearli e adattarli alle esigenze dell'ideazione di piccolo gruppo. Condividere i giochi ideati tra i piccoli gruppi, valutando l'esperienza, anticipando un ulteriore sviluppo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie 1° grado, per un massimo di 4 gruppi classe
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: il percorso di laboratorio ha un estensione di 6 incontri da due ore cadauno, sarà utile esercitare ulteriormente le abilità con modelli di giochi da tavolo lasciati a scuola, durante le ricreazioni
Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens
Gratuito

BIGLIAMO - GIOCARE A BIGLIE È UNA COSA SERIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio promuove il gioco con le biglie, in classe come in altri luoghi accessibili della scuola, attivando gruppi gioco orientati all'apprendimento.
Nella tradizione le biglie hanno caratterizzato il gioco autonomo in ogni luogo piano lasciato libero dagli adulti e, arrivando la bella stagione, nelle tasche dei bambini di allora era facile trovare un sacchettino di lucide sfere colorate, con cui sfidare gli amici in diversificate attività ludiche. Oggi il mercato propone soluzioni ludiche anche di grande attrazione, ma restano prefabbricate e costose. Il laboratorio vuole qualificare il Diritto al gioco nella gratuità e nel piacere di co-costruire l'apprendimento interagendo con gli altri e le altre e i materiali che si trasformano per realizzare dispositivi ludici per giocare ocn le biglie, puntando ad un sensibile valore estetico e sostenibile dei manufatti per gioco. Il percorso di laboratorio è parte del progetto della Festa del diritto al gioco.
Obiettivi: • Operare sulla manualità ludica e creativa ricorrendo a vari materiali anche di recupero, con l'invito ad usare semplici strumenti per incollare, forare, tagliare e avvitare. • Operare sulle competenze più analitico razionali • Operare sulle competenze trasversali inerenti lo scambio, il confronto, la socializzazione e la buona comunicazione che fa leva sull'empatia
Contenuti e organizzazione: "Giocare con le biglie è una cosa seria", in cui bimbe e bimbi svilupperanno protagonismo nell' ideare/realizzare giochi, ponendo questo al centro dell'attenzione metodologica. Il laboratorio avrà altresì un risvolto sul piano della promozione dei diritti secondo la Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza, a partire dal Diritto al gioco, come impegno che chiama tutti e tutte a responsabilità. Per fare questo il tema dell'inclusione sociale sarà un elemento essenziale da riconoscere ogni qualvolta si attiveranno i gruppi di gioco. Le attività di manualità ludica e cre-attiva si alterneranno a momenti di confronto di coppia, piccolo gruppo e in plenaria.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 4/5 incontri i 2 ore ciascuno programmati con i docenti. Disponibilità di coinvolgimento di massimo 4 classi
Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens APS
Gratuito
Note: PER TUTTI I PROGETTI si prevede un momento conclusivo e di valorizzazione dei manufatti realizzati all'interno di GiocOsa, tenuta presso la sala espositiva PR2 di via D'Azeglio n.2 di Ravenna dall'11 al 17 maggio 2026. Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico;

ad esempio in una piazzetta pedonalizzata del centro città, dando un segnale di forte cittadinanza attiva e di equità nell'uso degli spazi cittadini, sapendo già che l'esperienza sarà divertente e nel con tempo impegnativa, incontrando i "passanti" per invitarli ad ascoltare storie e a giocare assieme. All'organizzazione dell'Associazione il compito di costituire contesti sicuri, adeguati e valorizzanti.Il progetto è parte della Festa del diritto al gioco, e concorre alla rete delle comunità scolastiche di con-Cittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna

LITIGARE STANCA
Educare alla pace con gli strumenti dell'animazione ludica

Attività: in presenza
Breve descrizione: Decadi fa, David McKee, noto autore delle brevi storie illustrate su Elmer "l'elefante multicolorato", esordì con una prima storia che ancora pochi conoscono, e che solo di recente è stata tradotta in italiano, raccontando di "tribù di elefanti" per niente avvezzi alla diversità.
L'approccio al problema della pace nelle relazioni interpersonali, nel micro come nel macro, sembra più "abitabile" quando lo si riconduce ad un "problema di altri", e anche sembra che si ritorni a riproporre la stessa questione: perché non si impara dal passato? Certo, la chiave di volta ed il tesoro prezioso da scoprire, ciò che più di altri concorre a destrutturare l'escalation della violenza, quella in cui è chiamato il ruolo dell'adulto educatore, resta nel facilitare il confronto tra le intime - coraggiose giungerei - esperienze che si rivelano nella formula "a partire da sé", e delle possibilità che si dischiudono ricorrendo all'empatia. E questo, come il giocare, non lo si può imporre.
Obiettivi: • Conoscere più intimamente temi quali inclusione esclusione, diversità somiglianza, pregiudizio • Sperimentare vie alternative alla violenza che hanno come obiettivo il generare e non il distruggere • Farsi portatori di messaggi e gesti di pace in un'ottica di cittadinanza attiva • Coinvolgere la comunità scolastica educante nel suo insieme
Contenuti e organizzazione: Le esperienza degli anni passati ci hanno mostrato che è più fruttuoso se si approccia il tema del LITIGIO in modo indiretto, metaforicamente, parlando prima degli altri per poi arrivare a parlare di se stessi e di se stesse, ritrovandosi nel piccolo, nel vicino, nel quotidiano delle relazioni con i/le compagni/e di banco. Le attività del laboratorio prendono in considerazione diversificate modalità di interazione: dal racconto di una storia a quella di tante storie tradotte in piccolo teatro dei burattini, in cui ritrovare questioni personali; i piccoli gruppi di lavoro di ideazione e confronto che confluiscono in plenarie di condivisione; la storia illustrata che si fa manufatto auto-costruito, a cui aggiungere personali interventi; della partecipazione attiva nella ricerca di molteplici risposte imparando a so-stare nel problema; di un'analisi cognitiva della differenza tra probabile e desiderabile, nonché di come avvicinare le due "traiettorie".

Destinatari: Scuole primarie, 2° ciclo, massimo 4 classi
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Dai 4 ai 6 incontri di laboratorio, di 2 ore ciascuno, a partire da novembre 2025 a cui fare seguire l'organizzazione di 1 o 2 incontri con gli adulti della comunità educante
Risorse impiegate: il progetto vede la collaborazione tra operatori e operatrici sia dell'associazione Lucertola Ludens che di Psicologia Urbana e Creativa (PUC)
Gratuito
Note: Essenziale un incontro preparatorio di programmazione con i docenti di riferimento. I laboratori potranno fornire materiali di documentazione anonimi che potrà risultare ottimo spunto per momenti di

incontro con docenti e genitori, elaborando assieme il tema del litigio educativo. Il progetto concorre alla rete delle comunità scolastiche di conCittadini dell'Assemblea Legislativa dell'Emilia Romagna che ha come capofila l'Ass. Psicologia Urbana e Creativa. Gli incontri con i genitori e docenti sono aperti a tutta la comunità educate scolastico.

GIOCHI DI UNA VOLTA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio prende spunto per uno suo sviluppo dal libro "Giochi di una volta", in cui sono illustrati e descritti giochi e filastrocche tradizionali, prevalentemente realizzati con l'interazione corporea di bambini e bambine, anche senza oggetti ludici aggiunti. Sarà un 'ottima occasione per rievocare ed imparare giochi tradizionali non più in uso, ma che hanno una profonda storia alle spalle, anche visibile nel quadro di P. Bruegel del 1560. Facendo ricorso al peer teaching e soprattutto esercitando il problem solving, si inviterà il gruppo classe ad adattare questi giochi al tema dell'inclusione sociale, a come cambiare qualcosa del gioco senza perdere il divertimento. Imparare a descrivere un gioco, con le sue regole e circostanze, sarà un'altra importante competenza che verrà richiesta nel contesto di laboratorio, che apre alla possibilità di insegnare lo stesso a nuove persone. L'attività sarà arricchita anche dall'incontro con l'autore del libro, Marco Botti.
Obiettivi: • Socializzare giocando, per esercitare una volta in più il reciproco rispetto e comprensione • Imparare nuovi giochi che potranno poi essere esercitati in autonomia • Sensibilizzarsi all'inclusione sociale attraverso il gioco
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prende innanzitutto in considerazione quanto è già noto al gruppo classe e procede verso il nuovo e ciò che diventa oggetto di problem solving, come la trasformazione di alcuni giochi tradizionali in giochi per tutti. A supporto dell'attività una riproduzione del quadro di P. Bruegel dal titolo "La piazza dei giochi di bambini" e immagini tratte dal libro "Giochi di una volta". L'approccio al gioco tradizionale sarà fatto attraverso la visione e interpretazione dei partecipanti, prima di arrivare alla forma del passato, la costruzione della cultura ludica prende cioè inconsiderazione quanto è già in possesso delle generazioni presenti. La raccolta di opinioni e la voce narrante dei partecipanti potrà costituire un'opportunità per arricchire la mostra fotografica, associando alle immagini il vocale di chi ha giocato di giochi ritratti

Destinatari: Scuole primarie, 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Ogni laboratorio è costituito da 4 incontri, di due ore cadauno; da svolgere dopo novembre 2025
Risorse impiegate: operatori e operatrici sia dell'associazione Lucertola Ludens
Gratuito: massimo 2 classi
Note: Il laboratorio necessita di spazi liberi da ingombri, ad esempio facendo spazio al centro dell'aula, rimuovendo banchi e sedie. Il laboratorio è connesso alla mostra fotografica "Giochi di una volta" che si terrà presso palazzo Rasponie 2 di via D'Azeglio n.2 di Ravenna dall'11 al 17 maggio 2026, e anche ne costituisce un'opportunità per concorrere allo sviluppo della mostra stessa. Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico

GIOCO E PREGIUDIZI CULTURALI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio si apre a diversi generi di attività, tese a riconoscere come l'appredimento sia frutto di un

coinvolgimento, indagando su che cosa ne pensano e come vivono i bambini e le bambine di oggi questioni relative al gioco, sentite importanti, che li riguardano da vicino e nel quotidiano. La ricerca farà ricorso al gioco per socializzare e a interagire con chi solitamente non ci si confronta, al piccolo teatro, al confronto in cerchio, ai soggettivi posizionamenti, alla riflessione con il disegno. Eppure forti sono i pregiudizi degli adulti che ostacolano la libera espressione. Nel procedere, si scoprirà anche come, seppur nel loro piccolo, qualcosa di questo cercare e confrontarsi sul tema, avrà occasione di diventare un'opportunità di esercizio della cittadinanza attiva, nel progetto della Festa del diritto al gioco e conCittadini. Testi e disegni del gruppo classe diventeranno materiale per la realizzazione di un depliant a promozione del gioco e contro i pregiudizi.

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

Contenuti e organizzazione: I generi di attività di cui sopra si è trattato vengono a combinarsi con un insieme di domande "sentite".

Se rivolgessi la domanda: perché è importante giocare?"i bambini e le bambine del gruppo classe che cosa potrebbero rispondere? quanto coinciderebbe e/o quanto si distanzierebbero le risposte da ciò che hanno scoperto le scienze sociali. All'opposto, una domanda che disconferma quanto esposto prima potrebbe essere quella che considera la parte emotiva, ad esempio come ti farebbe sentire se qualcuno di importante di rivolgerebbe la frase: "Da oggi Tu non puoi più giocare!". Altro ancora potrebbe essere: "Giocare è una cosa da bambini/e", oppure "Giocare non serve a niente". E poi ancora "Prima il dovere poi il piacere?", questione tra le più difficili e controverse, in cui non si può più di tanto arrivare ad una risposta, ma di cui è bene sollecitare il dibattito, facendo emergere le diversità di vedute, affinando l'ascolto senza giudizio.

Destinatari: Scuole primarie, 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 4 incontri di laboratorio, di 2 ore ciascuno
Risorse impiegate: operatori e operatrici sia dell'associazione Lucertola Ludens
Gratuito

Soggetto proponente:
Associazione Lucertola Ludens APS
Referente / contatti:
Renzo Laporta
Viale delle Americhe, 179
Cell. 3391714686
email: associazione@lucertolaludens.it

COOP LA PIEVE

RAVENNA WEEKEND TRIP CONOSCERE I TESORI DI RAVENNA È UN GIOCO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto si propone di portare all'interno della scuola Ravenna Weekend Trip, un gioco da tavolo ideato dagli Educatori Ludici di SolCo nell'ambito del percorso Lavori in Comune. Il gioco guida i partecipanti alla scoperta di Ravenna attraverso un intreccio di 60 siti di interesse, con l'obiettivo di accumulare il maggior punteggio soddisfazione. Un viaggio ludico che stimola la curiosità, la conoscenza del territorio e l'interesse per i beni culturali. L'iniziativa promuove l'uso del gioco in scatola come strumento educativo, insegnando ai ragazzi non solo a giocare, ma anche a riflettere sulle sue dinamiche, modificarlo, integrarlo nella didattica e progettare nuovi giochi. Un approccio coinvolgente e innovativo per apprendere in modo collaborativo e creativo, valorizzando il patrimonio locale e sviluppando competenze trasversali.
Obiettivi: Utilizzando Ravenna e i suoi tesori come tabellone da esplorare, il progetto invita gli studenti a conoscere, scoprire, elaborare e apprezzare il patrimonio culturale della città. L'attività ludica diventa occasione per favorire esperienze creative, ricreative e culturali in un contesto sociale e condiviso, valorizzando il lavoro di gruppo. Il gioco stimola il rafforzamento delle abilità di base, dell'autonomia e dell'autostima, offrendo un ambiente sicuro e coinvolgente. Le funzioni trasversali del gioco consentono di affrontare temi come inclusione, socializzazione, confronto, scambio culturale, crescita personale e acquisizione di competenze. Le tematiche specifiche e gli obiettivi educativi e didattici saranno definiti in collaborazione con gli insegnanti, per integrare pienamente l'attività nel percorso didattico.
Contenuti e organizzazione: Ogni gioco da tavolo è rappresentato da un sistema di regole e da una meccanica di gioco che ne regola lo svolgimento e sollecita abilità differenti in chi lo sta giocando.RAVENNA WEEKEND TRIP viene proposto all'interno di un laboratorio in cui l'operatore ludico attraverso una serie di proposte andrà a sollecitare, ad allenare e a sviluppare le Competenze Chiave:Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione:per esprimere le proprie idee nella realizzazione del progetto;;Competenze nelle lingue straniere;Competenza matematica;Competenze di base in scienza e tecnologia;Competenze digitali;Imparare ad imparare;Consapevolezza ed espressione culturale;Spirito di iniziativa e imprenditorialità;Competenze sociali e civiche.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Classi IV e V primarie - prime, II e III secondarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: si propongono 2 laboratori di 2 h cad. ma possono essere definiti percorsi differenti
Risorse impiegate: 1 operatore ludico il quale fornirà tutto il materiale necessario all'esecuzione della attività; potrebbe essere possibile di interagire a distanza con un centro socio occupazionale per persone con disabilità per la produzione di materiale specifico
Costo: il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

TUTTINGIOCO A SCUOLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto si propone di portare all'interno della scuola l'approccio educativo dei giochi in scatola, offrendo agli studenti l'opportunità di giocare in modo consapevole ed utilizzarli anche in chiave didattica, modificarne le regole e creare di nuovi. Il laboratorio è un modello dinamico in cui il gioco strutturato diventa uno strumento del processo educativo incentivando curiosità, creativita e collaborazione. Le attività vendgono promosse per osservare e sviluppare le Competenze Chiave per l'apprendimento permanente ed esercitare le soft skills come il lavoro di squadra, la comunicazione efficace, la gestione del tempo e la risoluzione dei problemi. La didattica ludica può affrontare in modo trasversale differenti materie curriculari con collegamenti tra diverse materie oltre a tematiche complicate come ad esempio l'inclusione, la ludopatia. Offrendo una esperienza formativa coinvolgente, inclusiva e significativa.
Obiettivi: Favorire lo svolgimento di attività creative, ricreative e culturali in una dimensione sociale di gruppo condiviso; favorire il rafforzamento delle proprie abilità di base, della propria autonomia e autostima; utilizzare le funzioni trasversali del gioco per temi come inclusione, socializzazione, confronto, scambio culturale, esperienza formativa, acquisizione di abilità e capacità. Le tematiche e gli obiettivi specifici saranno definiti con gli insegnanti.
Contenuti e organizzazione: Ogni gioco da tavolo è basato su un sistema di regole e meccaniche che ne guidano lo svolgimento e stimolano abilità differenti nei giocatori. L'operatore che propone un gioco a fini educativi deve conoscere sia i prerequisiti necessari per giocare, sia gli obiettivi formativi che si intendono raggiungere: abilità da sollecitare, allenare e sviluppare. Il laboratorio mira a potenziare le Competenze Chiave per l'apprendimento permanente: comunicazione nella lingua madre, competenze nelle lingue straniere, competenza matematica, conoscenze di base in scienza e tecnologia, competenze digitali, imparare a imparare, consapevolezza ed espressione culturale, spirito di iniziativa, imprenditorialità e competenze sociali e civiche. All'interno del percorso potranno essere proposti i giochi Ravenna Weekend Trip e Comedia Purgatorio, strumenti ludico-didattici pensati per un apprendimento attivo e coinvolgente.

Destinatari: Scuola infanzia, primarie e secondarie di 1° grado. E' possibile attuare dei percorsi specifici ponte tra le scuole dell'infanzia e le scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: si propongono 3 laboratori da 2 h cad. ma possono essere definiti anche percorsi differenti
Risorse impiegate: 1 operatore ludico il quale fornirà tutto il materiale necessario all'esecuzione della attività; potrebbe essere possibile di interagire a distanza con un centro socio occupazionale per persone con disabilità per la produzione di materiale specifico
Costo: il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

Soggetto proponente:
Coop. La Pieve
Referente / contatti:
Christian Rivalta
Via Don Carlo Sala, 7 – Ravenna
Cell. 3281552787
Email: progetti.innovativi@cooplapieve.it

Note: La Cooperativa soc. La Pieve, insieme a SolCo Ravenna, opera per il miglioramento ed il mantenimento della Qualità della Vita e per lo sviluppo delle autonomie individuali e sociali delle persone con disabilità o in condizione di svantaggio. Dal 2015 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Edu-

cativi individuali l'uso del gioco da tavolo come strumento educativo e in collaborazione con Cobblepot Games e la coop Progetto Crescita è stato creato ed incentivato la formazione e lo sviluppo della figura dell'Educatore Ludico. Con la prospettiva di sviluppare, modificare, adattare ed utilizzare il gioco da tavolo come strumento educativo. Questo strumento è proposto in pluri-contesti educativi.Il progetto è continuativo con il percorso svolto in collaborazione con Cacciatori di Idee odv e del Comune di Ravenna con sede operativa presso il Centro culturale e e ricreativo RicreAzioni. www.homelessbook.it/catalogo/tuttingioco

Scienza, Tecnica, Ambiente, Sport, Salute e Benessere

Indice

IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

Il Planetario ... pag. 92
Il Museo NatuRa ... » 98

EDUCAZIONE SCIENTIFICA, TECNICA E SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

Comune di Ravenna:
- Il Centro Gioco Natura Creatività "La Lucertola" ... pag. 106
- I progetti del Decentramento ... » 107
- CEAS: progetti di educazione ambientale ... » 110

Kid Lights:
- Detective dell'Arte ... » 113
- Il vulcano calmo-Trasforma la rabbia in forza ... » 113

CESTHA Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat:
- Mia la sirenetta e il pesce senza nome ... » 115
- A nuoto lento ... » 115

Conchigliamo! Alla scoperta dei tesori del mare ... » 117
Coop La Pieve: Figli dei giganti verdi ... » 118

Teatro del Drago - Museo Casa delle Marionette:
- Robocchi-Laboratorio di riciclo creativo ... » 119
- Educare ai Diritti Umani e all'Ambiente ... » 119

Ass.ne Ortisti di Strada
- Aula all'aperto ... » 121
- Il giardino vivo ... » 121
- Gita nel frutteto ... » 122

Soc. Coop Soc. Atlantide: Terre acque e consumo consapevole ... » 123

Gruppo Hera:
- progetti per Scuole dell'Infanzia ... » 130
- progetti per Scuole Primarie ... » 132
- progetti per Scuole Secondarie di 1° grado ... » 136

Ass.ne Fatabutega: i progetti ... » 143

SPORT SALUTE E BENESSERE PER TUTTI E TUTTE

Avis Ravenna: Il valore del dono del sangue, la solidarietà del volontariato e corretto stile di vita ... pag. 148
Croce Rossa Italiana: Educazione alla sicurezza e al soccorso ... » 149
Ass.ne Tutti Meno Uno: Ghiaccio in movimento: equilibrio, gioco e creatività ... » 150
Ass.ne Marinando Ravenna: Marinando sbarca a scuola ... » 151
Clippete Cloppete: progetti di Pet Therapy ... » 152
Semi di Yoga: giochi di calma e di respiro ... » 155

OUTDOOR EDUCATION

Trail Romagna: Outdoor education: adattamento ed evoluzione ..... pag. 158

DIGITALE CREATIVO

Soc. Coop Soc. Atlantide:
ConfrontIAmoci: percorsi tra natura, percezione e Intelligenza Artificiale ..... pag. 160

BIBLIOSCIENZE

Istituzione Biblioteca Classense:
- Biblioscienze - Percorsi di divulgazione scientifica a scuola ..... pag. 162
- Chi cerca trova ..... » 162
- Codice Natura: sveliamo i segreti del mondo intorno a noi ..... » 163
- Una biblioteca spaziale: tre incontri su spazio, stelle e pianeti ..... » 163

IL POLO SCIENTIFICO DEL COMUNE DI RAVENNA

IL POLO SCIENTIFICO: UNA RISORSA PER LE SCUOLE

La cultura scientifica, elemento imprescindibile per uno sviluppo sociale ed economico sostenibile, rappresenta un obiettivo primario dell'offerta culturale del territorio. Il Polo Scientifico ne costituisce l'ambito di intervento, una proposta di fruizione relativa ai temi della sostenibilità ambientale, alla conservazione degli ecosistemi e alla valorizzazione delle scienze, in un'ottica di integrazione del patrimonio culturale complessivo. In esso sono collocati due centri di eccellenza della didattica scientifica ed ambientale: il **Planetario** e **NatuRa Museo Ravennate di Scienze Naturali**.

Il Planetario

1. L'osservazione delle stelle
2. I disegni del cielo
3. L'isola del sole
4. Luna dove sei
5. Scopriamo le stelle, come osservarle e riconoscerle
6. Alla scoperta del sistema solare
7. Meridianosauri
8. La ruota della luna/le fasi della luna
9. Il Cerca-Stella Polare
10. Il Giro del Sole
11. Il Cielo e l'Orientamento
12. Il Cielo e il Tempo
13. I Fusi orari
14. IL Sole e le stagioni
15. La bussola solare
16. Il quadrante: le misure del cielo
17. Ombre matematiche: Talete e la Piramide
18. Il moto dei pianeti
19. Lo zodiaco e le sue costellazioni.
20. Il tubo solare
21. Arte e Astronomia
22. Come scoprire i movimenti e i cambiamenti del cielo
23. In Gita sulla Luna
24. Il Cielo e l'Astronomia
25. Come nascono le stelle e il pianeti?
26. Disegnare il Cielo
27. Dante e l'Astronomia.

1. L'OSSERVAZIONE DELLE STELLE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato ai primi concetti di "osservazione" e spazialità.
Obiettivi: Educazione visiva e spaziale

Destinatari: scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

2. I DISEGNI DEL CIELO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alle costellazioni ed ai disegni immaginati nel cielo.
Obiettivi: Educazione all'immagine
Destinatari: scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

3. L'ISOLA DEL SOLE

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al Sole ed al suo movimento nel cielo.
Obiettivi: Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti

Destinatari: scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, dai 5 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

4. LUNA DOVE SEI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alle fasi lunari.
Obiettivi: Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti

Destinatari: scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

5. SCOPRIAMO LE STELLE, COME OSSERVARLE E RICONOSCERLE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Una semplice guida per cominciare ad osservare il cielo e per ricordarsi come è fatto (guida alle costellazioni ed alle storie che ci raccontano)
Obiettivi: Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

Destinatari: scuole dell'infanzia, dai 5 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 45 minuti
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 6 euro bambino/a

6. ALLA SCOPERTA DEL SISTEMA SOLARE

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Un viaggio alla scoperta dei pianeti del sistema solare.
Obiettivi: Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

Destinatari: scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

7. I MERIDIANOSAURI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: I meridianosauri sono animali preistorici prodotti fantastici la cui forma e disposizione consente, con l'esposizione al Sole di imparare le proprietà fondamentali dell'ombra e la loro relazione con la fonte luminosa.
Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole primarie, 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

8. LA RUOTA DELLA LUNA / LE FASI DELLA LUNA

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alle fasi Lunari ed alla forma della Luna. I ragazzi costruiscono un modello che mette in relazione le posizioni di Terra, Sole e Luna con le fasi osservate in cielo.

Destinatari: scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1h 45m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

9. IL CERCA-STELLA POLARE

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

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado - 8-12 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

10. IL GIRO DEL SOLE

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al movimento del Sole ed alle sue variazioni in base alle stagioni. I ragazzi costruiscono un modello che mette in relazione orizzonte, Sole ed osservatore.
Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

11. IL CIELO E L'ORIENTAMENTO

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

Destinatari: scuole primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

12. IL CIELO E IL TEMPO

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato ai moti celesti ed al loro uso per scandire il tempo. I ragazzi costruiscono un semplice cronometro notturno seguito da una prova pratica.
Obiettivi: Osservazione della natura e dei suoi cambiamenti

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

13. I FUSI ORARI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al movimento giornaliero del Sole in relazione alla nostra posizione sulla Terra. I ragazzi costruiscono uno che calcola la differenza di fuso orario (solare) tra un logo e l'altro e gli orari di partenza ed arrivo i un ipotetico viaggio in aereo.
Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

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

Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

14. IL SOLE E LE STAGIONI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al movimento del Sole ed alle sue variazioni in base alle stagioni. I ragazzi costruiscono un modello che mette in relazione la posizione di Sole e Terra e si verifica poi la rispondenza con le osservazioni.
Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

15. LA BUSSOLA SOLARE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al movimento del Sole ed al suo uso come strumento pratico per l'orientamento. I ragazzi costruiscono e provano una Bussola Solare.
Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 h
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

16. IL QUADRANTE: LE MISURE DEL CIELO

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alle misure degli angoli ed al rilevamento dei moti celesti. I ragazzi costruiscono un semplice quadrante con filo a piombo.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

17. OMBRE MATEMATICHE: TALETE E LA PIRAMIDE

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alla proporzionalità diretta ed alla sua rappresentazione grafica.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado - Consigliato III media
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

18. IL MOTO DEI PIANETI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato ai pianeti ed al loro moto apparente nella volta stellata. I ragazzi costruiscono un modello che spiega il Moto Retrogrado così come spiegato con il sistema Eliocentrico e con il sistema tolemaico.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado - dai 12 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

19. LO ZODIACO E LE SUE COSTELLAZIONI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Cupola del Planetario - Movimenti del Sole nelle diverse stagioni, orientamento col Sole, il "mappamondo

del Cielo": la sfera celeste, le costellazioni del periodo e il movimento del Cielo notturno, il polo celeste e la Stella Polare, costellazioni circumpolari e costellazioni occidue, movimento delle costellazioni occidue e somiglianze con quelli stagionali del Sole, cambiamenti del Cielo notturno nel corso dell'anno, significato delle costellazioni zodiacali e costellazioni zodiacali visibili nel periodo. Laboratorio: realizzazione di un modellino che mette in relazione le costellazioni zodiacali con le diverse posizioni della Terra nello spazio rispetto al Sole mese per mese durante il suo moto di rivoluzione.
Obiettivi: Comprensione del metodo scientifico

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

20. IL TUBO SOLARE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato al Sole ed alla misura, attraverso la geometria, della sue dimensioni.
Obiettivi: Approfondimento ed osservazione

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2h 30m
Risorse impiegate: 1 o 2 operatori
Costo: 6 euro bambino/a

21. ARTE E ASTRONOMIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alle stelle ed alla loro funzione ispiratrice per pittori, scultori, mosaicisti.
Obiettivi: Educazione all'immagine

Destinatari: scuole primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 3h
Risorse impiegate: 2-3 operatori del Planetario di Ravenna in collaborazione con GiallOCRA – didattica dell'archeologia e dell'arte.
Costo: 10 euro bambino/a

22. COME SCOPRIRE I MOVIMENTI ED I CAMBIAMENTI DEL CIELO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Guida alla scoperta dei cambiamenti del Cielo e della Natura con proposte di esperimenti e prime applicazioni del metodo scientifico; l'importanza delle costellazioni nella formulazione dei primi modelli del Cielo.
Obiettivi: Lezione introduttiva alla scoperta del cielo

Destinatari: scuola primaria 1° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

23. IN GITA SULLA LUNA

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: un viaggio alla scoperta della Luna.
Obiettivi: Lezione introduttiva alla scoperta della Luna, delle sue fasi e della sua forma.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

24. IL CIELO E L'ASTRONOMIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'importanza delle costellazioni e dei moti celesti, le loro applicazioni, l'orientamento e la misura del tempo (il movimento del Sole e le stagioni), introduzione alla geografia astronomica. Guida al riconoscimento delle costellazioni delle stelle fisse e dei pianeti.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

25. COME NASCONO LE STELLE E I PIANETI?

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Un viaggio alla scoperta della storia della nascita e dell'evoluzione delle stelle e dei pianeti.
Obiettivi: Approfondimento sul sistema solare

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

26. DISEGNARE IL CIELO

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Un breve viaggio tra il cielo e la sua rappresentazioni. Dai dipinti rupestri alle costellazioni
Obiettivi: Approfondimento sul legame tra Astronomia ed Arte

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

27. DANTE E L'ASTRONOMIA

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: il ricorso all'astronomia nella Commedia non costituisce solo un imprescindibile ricorso metaforico e simbolico, ma rappresenta la dimensione temporale che restituisce veridicità, dunque valore etico e morale all'impresa dantesca. Dante, infatti, scandisce i tempi del suo viaggio attraverso i tre regni utilizzando precisi riferimenti astronomici. La lezione sotto la cupola propone, pertanto, la lettura e l'interpretazione di alcune terzine e la conseguente visualizzazione sulla cupola del cielo descritto dal Poeta.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1h 30m
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

Soggetto proponente:
Planetario di Ravenna
Referente / contatti:
Marco Garoni
Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna
Tel. 0544 62534
Email: info@arar.it

Note: Le attività che proponiamo possono essere svolte anche online e presso gli istituti scolastici. Sono suddivise in due fasi:
1) una fase osservativa che utilizza il planetario digitale Stellarium con il quale si possono osservare i singoli fenomeni celesti da approfondire, e riconoscere le principali costellazioni del periodo ricostruendo le linee del Cielo stellato che posso servire a delinearne una prima descrizione;
2) Una trattazione del tema scelto in forma

di videoconferenza illustrata in una presentazione che verrà poi inviata e resterà a disposizione di alunni e docenti come materiale didattico, con relativi riferimenti bibliografici.

NatuRa - MUSEO RAVENNATE DI SCIENZE NATURALI

NatuRa, il Museo ravennate di Scienze Naturali "Alfredo Brandolini", è un Museo dedicato agli animali, alla natura e al territorio. Passeggiando tra le sue sale si ammira una ricchissima collezione, allestita in modo innovativo e interattivo, che coinvolge e incanta grandi e piccoli con l'ascolto di canti degli uccelli e la visione di forme e colori che suggeriscono i numerosi e affascinanti adattamenti della natura.
Il Museo è arricchito dalla presenza di un laboratorio didattico e dall'atelier dei piccoli, uno spazio interamente dedicato al gioco libero dei piccoli visitatori.
Situato all'interno della cinquecentesca osteria estense del Palazzone, nel territorio del Parco del Delta del Po, NatuRa è inoltre un punto di partenza per diverse escursioni naturalistiche a piedi, in bicicletta e in pulmino nella porzione sud delle Valli di Comacchio fino ad addentrarsi all'interno della Penisola di Boscoforte e punto di riferimento per i percorsi all'interno di Pineta di San Vitale, Pialassa della Baiona, Punte Alberete, Valle Mandriole e Bardello.
Nel Palazzone, storico edificio sede del Museo, il Centro Visita del Parco, presente insieme ai servizi museali, offre l'opportunità, mediante la ricca offerta di escursioni e di esperienze in natura, di amplificare e concretizzare gli obiettivi scientifici e didattici delle collezioni.
NatuRa ha sede nella frazione di Sant'Alberto distante pochi chilometri da Ravenna. Il Museo costituisce un innovativo centro di ricerca e di didattica scientifica.
La proposta didattica infatti, è costruita attraverso l'apprendimento sperimentale e metodologie d'avanguardia, per questo riconosciuto dalla Regione Emilia-Romagna come Museo di Qualità e accreditato come Centro di eccellenza per la didattica scientifica nell'ambito del progetto Scienza e Tecnologia. Dall'anno scolastico 2010/2011, il NatuRa ha ottenuto il riconoscimento regionale di Centri di Servizio e Consulenza per le istituzioni scolastiche autonome dell'Emilia-Romagna con il compito di valorizzarne l'attività e di fornire un utile strumento a sostegno dell'autonomia scolastica e dal 2012 NatuRa fa parte del CEAS Ravenna.

IMPORTANTE:
In conseguenza della temporanea chiusura del Museo NatuRa per lavori, si garantiscono alle Scuole del territorio comunale 20 laboratori gratuiti di 2 ore l'uno, con attrezzature, mezzi e materiali dedicati, opzionabili tra quelli presenti sul catalogo PAFT, fino a esaurimento posti.

1. LE VALLI MERIDIONALI DI COMACCHIO

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'ampio bacino delle Valli di Comacchio si allunga attraverso il Delta del Po fino a toccare la città di Ravenna. Dal Museo NatuRa partono alcuni itinerari che permettono di scoprire la porzione meridionale della valle che regala paesaggi unici e la possibilità di incontrare una ricchissima fauna. Lungo questo percorso tutto l'anno è possibile osservare i

Fenicotteri e le numerose specie di avifauna che popolano il Delta.
Obiettivi: Stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.
Contenuti e organizzazione: L'escursione a piedi si svolge sulla sponda meridionale delle Valli di Comacchio e prevede attività pratica di birdwatching con il supporto di guide esperte e l'utilizzo di cannocchiale e binocoli. Il riconoscimento delle specie botaniche è sperimentato attivamente da gruppi di alunni con l'uso di iPad del Museo. L'escursione prevede l'utilizzo di un piccolo e caratteristico traghetto necessario per attraversare il fiume Reno.

Destinatari: scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore (difficoltà: facile) Ritrovo presso Museo NatuRA - Sant'Alberto
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti
Costo: 10 euro a bambino/a comprensivo noleggio binocolo e traghetto sul Reno (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

2. TOUR IN BICICLETTA ALLA SCOPERTA DEI FENICOTTERI

Attività: in presenza
Breve descrizione: partendo dal Museo NatuRa ci si addentra nel cuore del Delta del Po, attraverso la porzione sud delle Valli di Comacchio.
Obiettivi: Stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.
Contenuti e organizzazione: L'escursione in bici permette di spingersi nel cuore della valle, alle porte dell'oasi di Volta Scirocco, e diventa un'occasione divertente e formativa di condivisione di un'esperienza in ambiente naturale. Il Museo mette a disposizione biciclette e binocoli. L'escursione prevede l'utilizzo di un piccolo e caratteristico traghetto necessario per attraversare il fiume Reno. Novità! Il percorso è disponibile anche con guida in lingua inglese metodologia CLIL

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 3 ore (difficoltà: media)
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti
Costo: 12 euro a bambino/a comprensivo noleggio bicicletta, binocolo e traghetto sul Reno (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

3. PUNTE ALBERETE, LA FORESTA ALLAGATA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Alla scoperta di uno degli ecosistemi più complessi del Parco del Delta del Po, un bosco allagato di acqua dolce dove i paesaggi sono plasmati dalle acque e dove è possibile osservare specie botaniche e animali uniche in tutto il Delta.
Obiettivi: Stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività moto-

ria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botaniche e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.
Contenuti e organizzazione: L'escursione si svolge a piedi all'interno di un percorso ad anello che tocca i più significativi punti del bosco, l'itinerario è condotto da una guida esperta e si svolge con il supporto di binocoli. E' possibile abbinare all'itinerario attività didattiche in campo con momenti di sperimentazione e di gioco, visione e manipolazione di reperti, gli studenti, divisi in gruppi, potranno utilizzare gli Ipad del Museo e cimentarsi nel riconoscimento di specie botaniche e animali.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: facile - Punto di ritrovo presso il capanno di Punte Alberete: dal parcheggio entrare dalla porticina, passare il ponte sul canale Fossatone, arrivare al capanno
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 25 partecipanti
Costo: 10 euro a bambino -(gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

4. L'ANTICA PINETA

Attività: in presenza
Breve descrizione: escursione guidata a piedi tra la millenaria Pineta San Vitale e la grande zona umida che lo lambisce
Obiettivi: sviluppare competenze di analisi scientifica; stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività moto ria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei con fronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botani che e animali e assimilare tecniche di riconoscimento.
Contenuti e organizzazione: il percorso è dedicato allo studio del Delta del Po e la storia della sua formazione, al riconoscimento delle principali specie botaniche della Pineta e a una esercitazione pratica di birdwatching sulle rive della Pialassa della Baiona con il supporto di schede e binocoli. E' possibile approfondire le tematiche con attività sul campo modulate in base all'età dei partecipanti: caccia alla traccia in Pine ta con studio del bosco utilizzando i 5 sensi; laboratorio di microscopia delle foglie; raccolta di campioni con una piccola benna e analisi micro-macroscopica degli invertebrati della Pialassa; utilizzo di applicazioni caricate su iPad che, sfruttando semplici chiavi dicotomiche, aiutano al riconoscimento delle specie botaniche della Pineta.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2,50 (difficoltà: facile) Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4. Possibilità di pranzo al sacco presso il prato antistante la Casa Pinetale.
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti
Costo: 10 euro a bambino/a (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

5. LE QUERCE DI DANTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Itinerario dedicato all'approfondimento del tema della natura in Dante e in particolare al rapporto tra il sommo poeta e la Pineta di Classe richiamata nel canto XXVIII del Purgatorio.

Obiettivi: stimolare l'osservazione e lo spirito di gruppo, promuovere esperienze in natura.
Contenuti e organizzazione: escursione naturalistica lungo il percorso "Le querce di Dante" all'interno della Pineta di Classe.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado. La modalità didattica varia in funzione dell'età del gruppo classe
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: mezza giornata (difficoltà: facile) - Punto di ritrovo presso il parcheggio del Parco 1 Maggio - Pineta di Classe - Fosso Ghiaia - Ravenna
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti
Costo: 10 euro a bambino (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

6. NATURA NELL' ORTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio dedicato alle tecniche di coltivazione di frutta e ortaggi in balconi e cortili utilizzando materiali di riciclo.
Obiettivi: Approfondire il concetto dei cicli della natura; stimolare la manualità; favorire l'utilizzo dei cinque sensi nell'analisi dell'ambiente che ci circonda; stimolare il lavoro di gruppo; trasmettere conoscenze.
Contenuti e organizzazione: L'attività prevede un'esperienza diretta di semina di una selezione di semi e l'allestimento di un piccolo orto per la classe. Durante il laboratorio è possibile approfondire i temi del guerrilla gardening e realizzare bombe di semi.

Destinatari: scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore - attività realizzabile presso l'Istituto scolastico o presso Centro Visite Cà Vecchia, Via Fossatone 4 Ravenna, con possibilità di pranzo al sacco nel prato antistante Casa pinetale
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 25 partecipanti
Costo: 8 euro a bambino - (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

7. MATEMATICA IN NATURA

Attività: in presenza
Breve descrizione: I principi della matematica trovano vita in molte forme della natura, il laboratorio propone un percorso di scoperta delle tante espressioni matematiche presenti in natura.
Obiettivi: sviluppare competenze scientifiche e di analisi; sviluppare capacità di analisi dei risultati e di discussione; rafforzare spirito di gruppo.
Contenuti e organizzazione: Alla scoperta delle tante espressioni matematiche presenti in natura, passando dalla visione della meravigliosa conchiglia del Nautilo all'utilizzo di microscopi. Durante la lezione gli studenti diventeranno parte attiva della ricerca di questi "riflessi" matematici natural

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore - attività realizzabile presso l'Istituto scolastico o presso Centro Visite Cà Vecchia, Via Fossatone 4 Ravenna, con possibilità di pranzo al sacco nel prato antistante Casa pinetale
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti
Costo: 8 euro a bambino (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatore)

8. BOSCOFORTE TRA CIELO E TERRA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un'escursione immersiva nel cuore del Delta del Po, un angolo

di biodiversità da esplorare in silenzio. I partecipanti, accompagnati da un esperto di ornitologia, osservano animali e piante rare, arricchendo l'esperienza con una checklist degli avvistamenti. Le attività sono supportate da schede didattiche, favorendo apprendimento e curiosità.
Obiettivi: Stimolare spirito di ascolto e di osservazione; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività moto ria in ambiente naturale; stimolare l'ana lisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei con fronti dell'ambiente e delle specie animali; approfondire conoscenza di specie botani che e animali e assimilare tecniche di rico noscimento.
Contenuti e organizzazione: l'escursione a piedi si svolge sulla sponda meridionale delle Valli di Comacchio e prevede attività pratica di birdwatching con il supporto di guide esperte e l'utilizzo di cannocchiale e binocoli. L'escursione prevede l'utilizzo di un piccolo e caratteristico traghetto necessa rio per attraversare il fiume Reno

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore (difficoltà: facile)
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti
Costo: 10 euro a bambino/a (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

9. LE MERAVIGLIE DEL MONDO ANIMALE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Curiosità e segreti del mondo animale. Tre laboratori a scelta
Obiettivi: Sviluppare competenze scientifiche e di analisi; approfondire la conoscenza del Regno Animale; stimolare lo spirito di osservazione, ascolto e discussione; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; rafforzare lo spirito di gruppo e il lavoro di squadra; stimolare la manualità.
Contenuti e organizzazione: Nell'ambito di questo laboratorio è possibile approfondire tematiche differenti, a scelta tra:
A - i pionieri del volo, tratta i temi degli adattamenti e delle tecniche di volo in natura. L'esperienza è arricchita da momenti di sperimentazione, analisi di penne, piume e ali di insetto con utilizzo di stereoscopi, osservazione di reperti e realizzazione creativa di un modellino di uccello in volo.
B - le squame e le penne degli animali, osservando attraverso un microscopio ottico le sorprendenti geometrie dei tegumenti. Il percorso è arricchito inoltre da osservazioni micro e macroscopiche di campioni e realizzazione creativa a imitazione della natura.
C - i sensi degli animali, dedicato alla scoperta delle affascinanti capacità che uccelli, mammiferi e rettili hanno sviluppato gli animali per percepire ciò che li circonda. Il percorso è arricchito inoltre da osservazioni micro e macroscopiche di campioni e reperti e prove pratiche.

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore. Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4, Ravenna, con possibilità, a seguire, di pranzo al sacco nel prato antistante la Casa Pinetale.
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 30 partecipanti -
Costo: 10 euro a bambino/a (gratuito insegnanti, diversamente abili e loro accompagnatori)

10. ORIENTEERING IN PINETA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Mettiamo alla prova le nostre capacità di orientamento tramite

questa esclusiva esperienza di immersione in Pineta. Dotati di mappe, bussole e voglia di esplorare, cerchiamo insieme le lanterne disposte dentro la Pineta. L'attività è preceduta da un breve modulo didattico a tema cartografico.

Obiettivi: condividere un'esperienza in natura; stimolare spirito di ascolto, di osservazione, di orientamento in outdoor; rafforzare la conoscenza del proprio territorio; incentivare attività motoria in ambiente naturale; stimolare l'analisi dell'ambiente attraverso conoscenze, strumenti e cinque sensi; rafforzare spirito di gruppo; trasmettere il rispetto nei confronti dell'ambiente e delle specie animali; sviluppare capacità di problem solving non competitivo.

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

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Mezza giornata. Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4, Ravenna, con possibilità, a seguire, di pranzo al sacco nel prato antistante la Casa Pinetale.
Risorse impiegate: 1 operatore ogni 25 partecipanti
Costo: 10 euro a bambino/a. Ritrovo presso Cà Vecchia, Via Fossatone, 4, Ravenna, con possibilità, a seguire, di pranzo al sacco nel prato antistante la Casa Pinetale

Soggetto proponente:
Centro Visite NatuRa
Via Gerrini, 60 - Sant'Alberto Ra
www.naturaravenna.it - www.amaparco.it
Referente / contatti:
Luca Alberghi
Tel./Cell. 0544 529260 / 528710 - 3355632818

EDUCAZIONE SCIENTIFICA, TECNICA E SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

CENTRO GIOCO NATURA CREATIVITÀ "LA LUCERTOLA"

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il Centro "La Lucertola", sito in Via Romolo Conti, 1 a Ravenna, è uno spazio educativo, didattico e formativo di proprietà del Comune di Ravenna attrezzato per promuovere esperienze educative significative attraverso il gioco, la partecipazione attiva dei soggetti destinatari e la metodologia della ricerca scientifica applicata.Il Centro fa oggi parte del Multicentro C.E.A.S. del Comune di Ravenna, accreditato dalla Regione Emilia Romagna (deliberazione della Giunta Regionale n. 692 del 28 maggio 2012) La finalità pedagogica che caratterizza questo spazio educativo consiste nel promuovere "esplorazioni" su temi scientifici, indagandone anche gli aspetti culturali, artistici e ludici, in un'ottica di sviluppo complessivo dell'individuo e delle sue potenzialità.
Obiettivi: • sviluppare l'educazione naturalistica, il rispetto dell'ambiente, la sostenibilità ambientale • dare impulso alle conoscenze tecniche, colmando il gender gap esistente sulle materie STEAM facilitandone l'avvicinamento da parte delle ragazze con progetti mirati • promuovere la partecipazione di bambini/e e ragazzi/e e famiglie ad eventi e attività realizzati sia al Centro che nel territorio comunale e limitrofo sui temi del Diritto al Gioco, del rispetto ambientale, di conoscenza dei luoghi naturali • realizzazione di laboratori e attività in ambito scientifico, tecnico sui temi della sostenibilità ambientale sia nelle scuole che nei locali del Centro.
Contenuti e organizzazione: Il Centro sviluppa la propria attività in diversi ambiti:
• realizza laboratori e attività in ambito scientifico, tecnico e sui temi della sostenibilità ambientale sia nelle scuole che nei locali del Centro; • propone progetti di qualificazione scolastica • promuove azioni formative e culturali rivolte a tutti gli ordini di scuola, alunni/e insegnanti genitori e alla cittadinanza anche in collaborazione con Centro di Lettura "l'Albero dei Libri" • cura Il Giocattolo Museo che raccoglie giocattoli vecchi e nuovi, spesso fatti a mano con materiali di recupero, provenienti dalla tradizione locale, ma anche da diverse regioni e terre del mondo e che promuove la cultura ludica, dove il gioco è esperienza fondamentale di libertà di apprendimento, attività essenziale per il benessere di ogni persona di ogni età. Il Giocattolo Museo può essere visitato su prenotazione da singoli, gruppi e classi.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondariedi 1° grado, famiglie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il Centro è aperto tutto l'anno (per orari vedere Note, si prevede una chiusura di 2 settimane calendarizzata ogni anno)
Risorse impiegate: Sono in atto le procedure per l'assegnazione della gestione del Centro
Gratuito: per quanto riguarda le attività pubbliche e/o rivolte alle scuole

Soggetto proponente:
Comune di Ravenna - Centro Gioco Natura Creatività "La Lucertola"
Referente / contatti:
Centro "La Lucertola"
Via Romolo Conti, 1 - Ravenna
Tel. 0544 465078
Email: lucertolacomra@racine.ra.it
Maria Grazia Bartolini
Tel. 0544 482889
E-mail: mbartolini@comune.ra.it

I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

IL MARE COMINCIA DA QUI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il percorso si svilupperà per l'intero anno scolastico in modo così strutturato:
Primo incontro in classe: all'interno del primo incontro verranno trattati e analizzati con i ragazzi i temi sensibili, come l'inquinamento, lo smog, ecc., che riconoscono come "tasti dolenti" nel loro territorio.
Seguirà una fase in cui gli studenti elaboreranno in maniera autonoma, con l'ausilio dei professori, possibili alternative per "limitare" o "eliminare" il problema.
Secondo incontro in classe: gli studenti esporranno ai ricercatori di CESTHA le possibili soluzioni individuate, presentando i loro progetti/azioni (problem solving).
Al termine del progetto sarà scelto un rappresentante per classe che, insieme ai ricercatori di CESTHA, incontreranno il Presidente del Consiglio Territoriale del Centro Urbano, consegnando le migliori soluzioni proposte per migliorare la vita in città, tutelando l'ambiente.
Obiettivi: Conoscere il nostro territorio e la sua ricchezza in habitat; evidenziare il rapporto tra uomo e ambiente, sottolineandone le problematiche; sperimentare la voglia di mettersi in gioco e di comunicare le proprie conoscenze ai ragazzi della propria generazione; apprendere le caratteristiche dell'ecosistema marino-costiero; usare in modo appropriato i concetti di biodiversità, habitat e riconoscerne i valori di peculiarità e di funzionalità; indurre al rispetto per l'ambiente nelle componenti da cui dipende la sua qualità e funzionalità; diventare cittadini attivi e consapevoli; analizzare il concetto di "PLASTIC-FREE"; far giungere gli studenti all'acquisizione di contenuti complessi e nel contempo allo sviluppo di capacità che permettano loro di operare scelte consapevoli sia nella ricerca di uno "stile di vita" da adottare, sia nei passi da compiere per l'individuazione del proseguo del proprio percorso formativo.
Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede un incontro preliminare con gli insegnanti che aderiscono al progetto e poi seguiranno i due incontri all'interno delle classi partecipanti, della durata di circa due ore ciascuno.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area Centro Urbano
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha, Centro Sperimentale per la Tutela degli Habita
Gratuito

SE IL MARE POTESSE PARLARE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto si propone di elaborare un piano educativo e didattico volto a favorire la formazione e lo sviluppo negli alunni di un'adeguata coscienza civica ed ambientale, attraverso la conoscenza di argomenti come la biologia degli animali, il loro ciclo di vita, l'inquinamento, lo sfruttamento delle risorse, la salvaguardia e la difesa dell'ambiente, senza dimenticare la storia del proprio territorio completa di tradizioni fondamentali e interconnesse con l'ambiente stesso.
Obiettivi: • conoscere il territorio in cui

si vive nella sua diversità e nei suoi valori naturali, originari e attuali; • evidenziare il rapporto tra uomo e mare nell'evoluzione dell'ambiente e del paesaggio; • riconoscere le trasformazioni ambientali naturali e quelle dovute all'attività antropica, collocando gli effetti positivi e quelli conflittuali del comportamento dell'uomo; • identificare le caratteristiche dell'ecosistema marino-costiero, le loro relazioni, gli animali e le piante; • usare in modo appropriato il concetto di biodiversità, riconoscerne i valori di peculiarità e di funzionalità; • educare al rispetto per l'ambiente nelle componenti da cui dipende la sua qualità e funzionalità; • far vivere esperienze a contatto diretto con l'ambiente; • far conoscere i nuovi indirizzi nazionali e internazionali riguardanti la conservazione della tutela del mare; • analizzare il concetto di plastic free; • sviluppare capacità che permettano di operare scelte consapevoli

Contenuti e organizzazione: Il percorso potrà essere strutturato in didattica multimediale o in uscite sul campo. Nello specifico ad ogni classe aderente (numero massimo: sette classi) si offre la possibilità di effettuare a scelta un incontro di due ore, in classe o presso il Centro Ricerche Cestha.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area Darsena
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/2026
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha, Centro Sperimentale per la Tutela degli Habita
Gratuito

A NUOTO LENTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Questo particolare progetto didattico permetterà ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze di entrare nel fantastico mondo delle tartarughe marine, scoprendone peculiarità, caratteristiche e segreti della specie presa in esame, ovvero Caretta caretta.
Obiettivi: Stimolare la conoscenza di tematiche ambientali e naturali; • promuovere la conoscenza delle tartarughe marine, ed in particolare della specie caretta caretta; • sviluppare la voglia di conoscere, imparare, scoprire; • favorire la socializzazione e l'integrazione; • promuovere la conoscenza effettiva del mondo naturale e animale tramite uscite sul campo.
Contenuti e organizzazione: Le attività proposte saranno rivolte a cinque classi del territorio; si analizzeranno con attenzione diversi aspetti e tematiche legate alla figura della tartaruga marina quali l'anatomia, la biologia e il ciclo vitale delle tartarughe marine; ci sarà un focus sulla specie caretta caretta; si vedranno poi i fattori di minaccia e le misure di conservazione. Verrà utilizzato un approccio ludico didattico per permettere un apprendimento coinvolgente, verranno messi a disposizione degli alunni e delle alunne reperti marini, appartenenti alla specie suddetta. Vi sarà un'uscita presso il Centro Cestha e l'Ospedale delle Tartarughe a Marina di Ravenna.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area del Mare
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: anno scolastico 2025/2026
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con Associazione Cestha, Centro Sperimentale per la Tutela degli Habita
Gratuito

ANIMALI SENZA ZOO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Si tratta di un percorso educativo finalizzato a conoscere, amare, prendersi cura e rispettare gli animali. Dai primi animali giocattolo di pezza ai personaggi dei cartoni animati, agli animali in carne ed ossa che vivono liberi o con noi nelle nostre case, gli animali sono una parte fondamentale nella vita sin dalla prima infanzia. Il progetto "racchiude" gli animali reali o immaginati dai bambini in uno zoo che non è un luogo di prigionia ma di felicità, di spazi liberi, di fantasia. Un progetto quindi che mira a coniugare natura, conoscenza del mondo animale e conoscenza delle diverse rappresentazioni degli animali nella cultura occidentale e non. Il titolo del progetto è ispirato ad un libro di brevi racconti di Gianni Rodari.
Obiettivi: conoscere e rispettare gli animali; • prendersi cura degli animali; • apprendere le caratteristiche degli animali reali, e di quelli simbolici; • promuovere la conoscenza degli habitat e del territorio; • favorire la capacità di espressione e dialogo; • accrescere la capacità di socializzazione; • promuovere il lavoro di gruppo e il team building;
Contenuti e organizzazione: Per i bambini più grandi (quarta e quinta primaria) il percorso si prevede venga svolto attraverso laboratori di cinema d'animazione, avvalendosi all'occorrenza della stop-motion, tecnica d'animazione che a partire da una serie di scatti fotografici attraverso il montaggio li trasforma in video (cortometraggi o brevi spot sui temi sopra elencati).
Per i bambini più piccoli (terza primaria) il percorso può essere svolto tramite laboratori espressivi, pittorici e manipolativi, non solo in classe ma anche in parchi e aree verdi insieme alle famiglie (outdoor education).

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area di Sant'Alberto e dell' area di Mezzano
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/2026
Risorse impiegate: Individuazione di soggetti terzi esperti nel settore
Gratuito

Soggetto proponente:
Assessorato al Decentramento
Referente / contatti:
Francesco Di Scianni
Via Massimo D'Azeglio, 2 - Ravenna
Tel. 0544 482269
Email: segrdecen@comune.ra.it

CEAS COMUNE DI RAVENNA - PROGETTI DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

RICICLANDINO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le scuole aderenti vengono guidate dall'organizzazione del Comune di Ravenna ed HERA, verso una pratica concreta di raccolta differenziata presso le stazioni ecologiche. Ogni conferimento effettuato vedrà la registrazione dei quantitativi mediante apposito programma informatico. L'impegno di ognuno avrà come risultato il riconoscimento di bonus economici e risme di carta ecologica alle scuole e della prevista scontistica alle famiglie.
Obiettivi: Diffusione della pratica della raccolta differenziata presso tute le scuole partecipanti, insegnanti studenti e famiglie per incidere significativamente sulle percentuali di tale tipo di raccolta nella nostra città e consolidare una "abitudine" che garantisca il miglioramento e aumento del conferimento differenziato. Una esigenza di civiltà per l'intera città che nel rispetto delle normative nazionali, regionali ed europee dovrà nei prossimi mesi imparare a gestire i propri rifiuti in maniera rigorosa
Contenuti e organizzazione: Gli studenti potranno, insieme alle loro famiglie, conferire i rifiuti presso le stazioni ecologiche del territorio, usare il tesserino riportante il barcode specifico della propria scuola rilasciato da HERA a tutti gli studenti, unitamente alla bolletta della famiglia. Tale conferimento viene registrato in un apposito programma informatico che oltre a scontare la bolletta della famiglia per tutti i rifiuti scontabili viene trasformato in incentivo economico per la scuola.
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: tutto l'anno
Gratuito

CONCORSO AMBASCIATORI CONTRO IL FENOMENO DEL LITTERING

Attività: in presenza
Breve descrizione: Campagna per contrastare il diffuso fenomeno dell'abbandono dei piccoli rifiuti di ogni genere gettati a terra. Sotto forma di concorso il progetto invita le scuole ad organizzare al proprio interno iniziative attività anche di tipo gestionale per far conoscere il tema e per mettere in campo azioni virtuose.
Obiettivi: Sensibilizzare al fenomeno negativo del gettare a terra piccoli rifiuti senza curarsi dell'ambiente e del decoro della città e dei luoghi. Un invito al rispetto e all'educazione civica che trova precise indicazioni nella normativa che ha definito sanzioni per questi gesti e deve rendere consapevoli che non collaborare al mantenimento della pulizia dei luoghi pubblici si ritorce poi in maggiori costi per la comunità nei costi per tale servizio
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: I progetti messi in campo dovranno essere documentati entro l'11 maggio 2026
Gratuito

UN PEDIBUS TARGATO RAVENNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: l Pedibus rappresenta un progetto di mobilità casa-scuola che coinvolge diversi aspetti (salute, ambiente, socialità, autonomia ecc) e una molteplicità di soggetti e relazioni sia nella scuola che nel territorio: bambine e bambini e

le loro famiglie in primo luogo ma anche scuola, volontari e istituzioni (CEAS Ravenna, Servizio Pianificazione Mobilità, Servizio Istruzione del Comune di Ravenna).
Le scuole interessate ad avviare il percorso possono segnalare il proprio interesse. Il Pedibus si propone come progetto flessibile da svilupparsi in base alle situazioni ed esigenze delle singole scuole
Obiettivi: Gli obiettivi generali del Pedibus sul territorio sono molteplici e tutti molto importanti: • Consentire ai bambini di raggiungere a piedi la scuola con sicurezza favorendo la loro autonomia • Permettere ai bambini di socializzare durante i percorsi • Favorire la conoscenza e la padronanza del territorio urbano • Sviluppare la sensibilità ecologica del bambino • Consentire una salutare attività fisica ai bambini • Ridurre le automobili circolanti, quindi il traffico e l'inquinamento
Contenuti e organizzazione: L'avvio di un pedibus prevede incontri dei servizi comunali interessati con le scuole e le famiglie per il loro coinvolgimento attivo. L'ente affiancherà le scuole interessate nelle fasi di avvio e offrirà una figura di riferimento per l'organizzazione e il mantenimento del Pedibus scolastico. E' previsto inoltre uno studio del percorso individuato per la sua messa in sicurezza da parte del servizio interessato.

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/2026
Gratuito

MESE DELL'ALBERO IN FESTA

Attività: in presenza
Breve descrizione: La pineta e le aree verdi urbane come laboratori scolastici di outdoor education. I laboratori rappresentano un insieme di pratiche formative che si basano sull'utilizzo dell'ambiente esterno come spazio privilegiato per le esperienze delle bambine e dei bambini. Un ambiente in cui si possa apprendere potenziando il rispetto dell'ambiente naturale e consentendo l'espressione di numerosi linguaggi(ludico, motorio, emotivo affettivo, sociale, espressivo, creativo)
Obiettivi: Far conoscere alle giovanissime generazioni il patrimonio di biodiversità naturale e urbana del nostro territorio in particolare delle pinete nostro bene comune da conoscere tutelare e difendere.
Contenuti e organizzazione: Giornate all'aperto dedicate a laboratori didattici e passeggiate in pineta. I laboratori che si svolgeranno in Pineta San Vitale affrontano tematiche diverse grazie ai volontari ed animatori esperti. Le classi coinvolte potranno successivamente partecipare al Concorso dedicato "Disegno l'ambiente" che designerà le opere artistiche da inserire nel CALENDAMBIENTE dell'anno successivo.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Marzo-aprile 2026
Gratuito

LABORATORI DIDATTICI "EMOZIONI CHE CAMBIANO"

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il tema dei cambiamenti climatici, sebbene in modo molto controverso, da oltre vent'anni attira l'attenzione dell'opinione pubblica di tutto il mondo. E se da una parte gli scienziati sostengono che ci sono prove che dimostrano come le attività umane, specialmente le emissioni di gas serra, siano responsabili dei cambiamenti climatici osservati, dall'altra i politici e legislatori non hanno creato negli anni "obblighi reali" che regolamentino un uso razionale delle risorse naturali del nostro pianeta, un vero sviluppo sostenibile della biosfera, lasciando la

questione alla volontà dei singoli Stati se non addirittura nelle mani dei media, che tuttalpiù possono solo enfatizzare gli aspri dibattiti tra chi lotta per un cambio di rotta e chi fa finta che i cambiamenti climatici non rappresentino un problema.
Obiettivi: • connettere le problematiche mondiali e locali, legandolo alle azioni della vita quotidiana; • miglioramento della cura' di sé, degli altri e dell'ambiente; • aumentare la conoscenza sui temi legati al cambiamento climatico
Contenuti e organizzazione: Saranno organizzati alcuni laboratori didattici di due ore ciascuno dove sarà spiegato e sviluppato un piccolo percorso a tema cambiamento climatico.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025-2026
Gratuito

PORTO, AMBIENTE E SCUOLA: INSIEME SI CAMBIA ROTTA!

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto nasce dalla sinergia tra tre attori chiave del territorio: l'Autorità di Sistema Portuale, l'ente a cui è affidato il compito di amministrare il Porto di Ravenna, il CEAS, che promuove la cultura della sostenibilità ambientale e la Scuola, che forma i cittadini di domani.
L'occasione è duplice: la realizzazione e il varo della prima imbarcazione ecologica (full electric) in Italia per la pulizia delle acque portuali (plastica, olii) dotata di apparecchiature per il monitoraggio delle matrici ambientali, e la redazione del Bilancio di Sostenibilità dell'Autorità Portuale, documento ufficiale che racconta l'impegno, le azioni e i risultati ottenuti in campo ambientale, economico e sociale.
Obiettivi: • Creare un patto educativo di comunità, collegando istituzioni, esperti di educazione ambientale e mondo della scuola. • Fornire competenze specifiche sui temi dell'Agenda 2030 e del PNRR • Far conoscere il ruolo e le funzioni dell'Autorità Portuale come motore di sviluppo sostenibile e di transizione energetica per il porto e il territorio circostante. • Tradurre concetti complessi in elaborati creativi (linguistici e artistici), stimolando il pensiero critico. • Promuovere la cittadinanza attiva e il senso di responsabilità verso il proprio ambiente di vita.
Contenuti e organizzazione: Attraverso un percorso progettuale, gli studenti e le studentesse verranno inizialmente coinvolti in una attività di formazione sui temi dell'agenda ONU 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite e del PNRR come strumento di attuazione degli obiettivi prefissati, per poter poi concorrere nel fornire un'identità alla imbarcazione ecologica (concorso di naming) e a tradurre i principi della sostenibilità in immagini creative (concorso artistico) che troveranno spazio in un documento ufficiale (il Bilancio di Sostenibilità), diventando così veri e propri partner consapevoli dell'Autorità Portuale e del CEAS. Una giuria valuterà le proposte arrivate dalle scuole per i 2 concorsi e i vincitori verranno premiati durante un evento finale presso la sede dell'Autorità di sistema portuale. I vincitori verranno premiati con un tour guidato del porto a bordo dell'imbarcazione ecologica.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, classi II e III.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: as 2025/2026
Gratuito

Soggetto proponente:
CEAS del Comune di Ravenna e Autorità di Sistema Portuale di Ravenna
Referente / contatti:
Sara Musetti
Via Berlinguer, 30 - Ravenna
Tel. 0544 482294
Email: smusetti@comune.ra.it

KID LIGHTS

DETECTIVE DELL'ARTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un laboratorio-avventura per bambini della scuola primaria, dedicato alla diagnostica dell'arte. I partecipanti vestono i panni di giovani detective dell'arte, incaricati di risolvere un misterioso caso: alcune opere d'arte nascondono messaggi invisibili a occhio nudo. Con l'aiuto di lampade UV e uno spirito d'indagine, esploreranno dipinti e manufatti alla ricerca di tracce, pigmenti alterati, dettagli nascosti e segni lasciati dal tempo. Ogni scoperta sarà un passo verso la verità. La missione stimola osservazione, logica e collaborazione, introducendo in modo giocoso e coinvolgente i principi della diagnostica non invasiva, usata da restauratori e studiosi. Un viaggio tra arte, scienza e mistero!
Obiettivi: • Avvicinare i bambini all'arte. Sviluppare capacità di osservazione e analisi. • Introdurre i concetti base della diagnostica artistica (luce UV, particolari nascosti). • Favorire un approccio scientifico all'arte e al patrimonio culturale. • Promuovere la collaborazione tra pari nella scoperta.
Contenuti e organizzazione: L'attività si sviluppa come un Edu-LARP (gioco di ruolo educativo): i bambini vestono i panni di giovani detective dell'arte, impegnati in una missione da svolgere in squadra. Ogni gruppo riceve una "valigetta investigativa" con lampade UV e riproduzioni di opere da analizzare. L'esperienza inizia con una breve introduzione ai metodi usati dagli esperti per studiare le opere d'arte, in particolare la diagnostica non invasiva. Attraverso l'esplorazione visiva e la luce ultravioletta, i bambini cercano indizi nascosti, pigmenti alterati, ritocchi o segni lasciati dal tempo. Durante l'indagine, ogni gruppo formula ipotesi e condivide le proprie scoperte. Il laboratorio si conclude con un confronto collettivo e la presentazione di alcuni celebri casi reali di restauro. L'esperienza stimola osservazione, pensiero critico e collaborazione, avvicinando in modo ludico e attivo alla scienza applicata all'arte.

Destinatari: Scuole primarie. Attività inclusiva ed accessibile.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.
Risorse impiegate: riproduzioni di quadri od altre opere d'arte, lampade UV, matite, schede di osservazione.
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

IL VULCANO CALMO – TRASFORMA LA RABBIA IN FORZA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un laboratorio esperienziale che fonde esperimenti di chimica e consapevolezza emotiva. I partecipanti vestono i panni di giovani scienziati, impegnati nella creazione di un vulcano molto particolare: il "vulcano calmo". Questo vulcano è la metafora della rabbia ed è capace di trasformare l'energia di questa emozione in qualcosa di nuovo. Utilizzando ingredienti semplici (bicarbonato, aceto, coloranti), i bambini costruiscono e fanno eruttare un piccolo vulcano controllato.

Ogni fase dell'esperimento è accompagnata da riflessioni guidate sull'emozione della rabbia: come nasce, come si manifesta nel corpo e come può essere accolta, compresa e trasformata. Un'esperienza attiva, creativa e multisensoriale che integra scienza e consapevolezza emotiva, aiutando i bambini a osservare, riconoscere e gestire le proprie emozioni con maggiore equilibrio.

Obiettivi: • Comprendere il concetto di reazione chimica in modo esperienziale. • Riconoscere e verbalizzare le emozioni. • Introdurre strategie di gestione emotiva. • Favorire l'uso della scienza come strumento di espressione e comprensione.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio è strutturato come un Edu-LARP (gioco di ruolo educativo): i bambini interpretano giovani scienziati incaricati di studiare un fenomeno speciale, il "vulcano calmo". La missione inizia con un racconto che introduce il vulcano come immagine della rabbia e della sua trasformazione. Seguono semplici esercizi di respirazione e consapevolezza corporea, utili per prepararsi all'esperimento. I partecipanti realizzano poi il proprio vulcano, utilizzando bicarbonato, aceto e coloranti, e assistono all'eruzione controllata, osservando la trasformazione fisica come parallelo di quella emotiva. Durante e dopo l'esperienza, viene guidata una riflessione collettiva sull'emozione della rabbia. Ogni bambino potrà poi rappresentare il proprio "vulcano personale". L'attività stimola osservazione, ascolto di sé, pensiero simbolico e consapevolezza emotiva.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie. Attività inclusiva

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.

Risorse impiegate: Bicarbonato, aceto, contenitori trasparenti, coloranti alimentari, schede emozionali.

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

Soggetto proponente:
Kid Lights APS - Associazione no-profit

Referente / contatti:
Chiara Pezzi
Via del Pino, 15 - Ravenna
Cell. 3472915142
E-mail: info@kidlights.it

Note: Kid Lights APS è un'associazione no profit che propone laboratori esperienziali basati su un approccio attivo, creativo e inclusivo. Integra metodologie come Edu-LARP, STEAM e soft skills training per sviluppare autonomia, collaborazione e pensiero critico. Le attività, condotte prevalentemente con materiali naturali e di recupero, si svolgono in aula o all'aperto e valorizzano l'esperienza diretta, il gioco, l'esplorazione e l'immaginazione.

CESTHA - CENTRO SPERIMENTALE PER LA TUTELA DEGLI HABITAT

MIA LA SIRENETTA E IL PESCE SENZA NOME

Attività: in presenza
Breve descrizione: Uno delle problematiche più sentite ad oggi è l'enorme e diffuso inquinamento da rifiuti solidi unito all'abbandono di questi nell'ambiente e in particolare quello marino. Attraverso l'ausilio di MIA la Sirenetta, affronteremo con i piccoli, il grave pericolo che ne deriva e come il mare e i sui abitanti vivono L'INQUINAMENTO DA RIFIUTI; con l'ausilio di una favola animata da una "vera" Sirenetta, i partecipanti verranno catapultati in fondo al mare e aiuteranno MIA a capire chi è veramente il PESCE SENZA NOME e da dove realmente arriva
Obiettivi: • sensibilizzare i bambini, attraverso la favola, alle grosse problematiche del sistema mare: inquinamento da rifiuti solidi, • problema dell'ingestione delle palstiche da parte degli esseri viventi che popolano il mare o vivono a conatto con questo fragile habitat
Contenuti e organizzazione: Favola animata da un 'educatrice che impersonificherà una sirena richiamata nel mondo degl umani da un cantastorie. La sirena MIA racconterà ai bambini un fatto successole legato all'inquinamneto marino. I bambini interagiranno con la sirena e la aiuteranno a capire che cos'è l'inquinamento marino. Al termine della favola interattiva, per ricordare ai bambini l'esperinza verrà eseguito un piccollo laboratorio manuale

Destinatari: Scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Laboratorio didattico presso la scuola aderente (salone, aula o gairdino) o spiaggia. Durata: 1 ora
Risorse impiegate: 2 educatori ambientali
Gratuito / Costo: 8 euro

A NUOTO LENTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: il Mare Adriatico offre tesori inestimabili e affascianti, uno su tutti sono sicuramente LE TARTARUGHE MARINE. Spesso ci si pongono domande svariate su questi animali? Da dove arrivano? come vivono? Perché fanno il nido lungo le spiagge? Questo particolare modulo didattico permetterà ai ragazzi di entrare nel fantastico mondo delle tartarughe marine, scoprirne peculiarità, caratteristiche e segreti
Obiettivi: • Permettere alle nuove generazioni di entrare a conatto con animali stupendi e affascinanti come le tartrughe marine; • capire le caratteristiche di questi animali e le minacce a cui costantemente vengono sottoposte a causa dell'uomo
Contenuti e organizzazione: Nello specifico verranno trattate le seguenti tematiche: • anatomia, biologia e ciclo vitale delle tartarughe marine; • focus particolare sulla specie Caretta caretta; • fattori di minaccia e misure di conservazione da attuare. Verranno messi a disposizione degli alunni reperti marini appartenenti alla specie in esame.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado, dai 3 anni in su
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: visita guidata presso il centro recupero tartartughe marine della durata di: • per la Scuola dell'Infanzia 40 min.; • per le Scuole primarie e secondarie 1,30 ore

Risorse impiegate: biologi marini
Costo: Scuole dell'Infanzia 5 euro a partecipante; Scuole primarie e secondarie di 1° grado 6,50 euro a partecipante.
Accompagnatori e portatori di disabilità aderiscono a titolo gratuito

Soggetto proponente:
CESTHA Centro Sperimentale per la Tutela degli Habitat APS in collaborazione con Consorzio di Bonifica della Romagna
Referente / contatti:
Sara Segati
Via Molo Dalmazia, 49 - Marina Di Ravenna
Cell. 3518544072
Email: info.cestha @gmail.com

CONCHIGLIAMO!
Alla scoperta dei tesori del mare

Attività: in presenza
Breve descrizione: il laboratorio svela la sorprendente vita dei molluschi marini (biologia), con un ricco approfondimento del rapporto tra le conchiglie e l'Uomo, dalla preistoria ad oggi. Durante lo svolgimento, la parte didattica sarà intervallata da momenti di manualità creativa dove si imparerà il metodo per realizzare una collezione. Per i nidi e le scuole d'infanzia i contenuti e lo svolgimento sono adattati all'età, con attività già sperimentate.
Obiettivi: • educare alla conoscenza e al rispetto del mare, creando un legame emozionale con gli esseri viventi; • scoprire l'affascinante mondo dei molluschi marini attraverso la raccolta e il riconoscimento delle loro conchiglie; • incentivare curiosità, creatività e fantasia attraverso le attività manuali; • promuovere l'attività all'aria aperta. Per i più piccoli si lavora sui sensi, sul tatto, sui colori, sulle forme, sui suoni.
Contenuti e organizzazione: con l'obiettivo di mettere ordine alla propria raccolta di conchiglie, conosceremo da vicino i molluschi marini, le loro strane abitudini di vita, le loro forme gigantesche e microscopiche con l'aiuto di diversi supporti visivi, diversi oggetti, materiali e reperti biologici di cui parlare e toccare con mano, infine si vedranno alcuni strani ritrovamenti che possiamo fare in spiaggia. Sorprendente è la dimostrazione dello stretto rapporto che le conchiglie hanno avuto con l'Uomo sin dall'antichità in diversi aspetti della nostra vita. Per la parte creativa, con cartoncini e colla ognuno realizzerà la propria scatola da collezione, piena di conchiglie del mare Adriatico. Il vero filo conduttore del progetto è il rispetto per l'ambiente marino, obiettivo possibile quando lo si conosce e si ama. Per la realizzazione del laboratorio si utilizzeranno linguaggi appartenenti ad ambiti scientifici, artistici, figurativi e plastici. Le conchiglie e i materiali cartacei necessari sono forniti.

Destinatari: nidi e scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 lezione di 2 ore con proiezione di slide e frammenti video
Risorse impiegate: 1 esperto
Costo: 5 euro a partecipante

Note: Delio Mancini, già collaboratore di centri educativi e centri estivi dell'infanzia, mette in campo più di trent'anni di collezionismo e ricerche nell'alto Adriatico, alimentati da curiosità per questi animali. Dal desiderio di trasmettere questa passione e di renderla disponibile veramente a tutti, nel 2020 ha pubblicato un libro fotografico sulle conchiglie del nord Adriatico per valorizzare la loro bellezza, inoltre nello stesso anno ha cominciato a svolgere questo laboratorio unico nel suo genere e apprezzato per la completezza degli argomenti trattati.

Soggetto proponente:
Delio Mancini
Referente / contatti:
Delio Mancini
Cell. 351 5959667
FB e Instagram: conchigliamolab
Email: conchigliamo@gmail.com

Note: i laboratori sono diversificati nella forma e nei contenuti in base all'ordine di scuola e al programma didattico, in coordinamento con i docenti.

I FIGLI DEI GIGANTI VERDI

Attività: in presenza
Breve descrizione: La Farnia di Dante, il Pino di Teodorico, il Platano di Galla Placidia ed il Ginkgo Biloba di Anita Garibaldi sono questi i quattro alberi iconici della nostra città, monumenti vegetali vicini a monumenti di pietra, scelti per raccontare una storia delle creature viventi. Il progetto promuove la possibilità
Obiettivi: conoscere la città attraverso il tempo. Vicino a queste creature ci si diverte a confrontare l'età degli alberi con le vicende umane. Saranno esercitati l'attenzione verso l'ambiente, la biodiversità, l'incluione e il rispetto della natura e delle persone.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio sarà strutturato in accordo con gli insegnanti e potrà svolgersi all'interno del contesto classe, includendo la visione del filmato/cartone animato realizzato da Panebarco per La Pieve e Sol.Co., nell'ambito di un progetto promosso da Slow Food Ra ApS. Sarà possibile organizzare la messa a dimora dei semi degli alberi iconici, abbinati a un'attività di scoperta di personaggi storici, con deposito dei semi in vasetti personalizzati. Le piante germogliate potranno arricchire i parchi scolastici, le case delle famiglie partecipanti o, tramite la rete delle cooperative sociali, essere donate alla città. È prevista inoltre l'organizzazione di una gita al centro RicreAzioni e al suo parco funzionale o al CSO Sant'Antonio e alla sua fattoria, per ampliare l'esperienza educativa con momenti di contatto diretto con la natura e il territorio.

Destinatari: Scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontrio da 2h in cui potranno essere coinvolti le ragazze ed i ragazzi che frequentano i CSO della cooperativa. IRispetto alle visite potrà essere svolta presso le sedi definite.
Risorse impiegate: Almeno un educatore della cooperativa accompagnati le ragazze ed i ragazzi che frequentano i CSO della cooperativa.
Gratuito: potrà essere chiesto un contributo per l'acquisto del materiale (ad es. vasetti e terriccio)

Soggetto proponente:
Cooperativa soc. La Pieve
Referente / contatti:
Christian Rivalta
Via Don Carlo Sala, 7 - Ravenna
Cell. 3281552787
Email: progetti.innovativi@cooplapieve.it

Note: La Cooperativa soc. La Pieve, insieme a SolCo Ravenna, opera per il miglioramento ed il mantenimento della Qualità della Vita e per lo sviluppo delle autonomie individuali e sociali delle persone con disabilità o in condizione di svantaggio. Dal 1998 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Educativi individuali l'utilizzo delle attività occupazionali come strumento educativo. Attraverso il progetto I FIGLI DEI GIGANTI VERDI promosso da Slow Food Ra Aps si è prodotto un percorso che ha portato alla realizzazione di un cartone animato commissionato alla Panebarco. Presso i CSO Sant'Antonio e la sua fattoria ove attraverso le serre ed il garden per la produzione di piante stagionali e decorative e diversi animali di bassa corte, un asinello e due Alpaca oppure presso il parco del CSO RicreAzioni ed il suo parco nato per il recupero ambientale è vanto la promozione di questo percorso culturale.

TEATRO DEL DRAGO

ROBOCCHI
Laboratorio di riciclo creativo

Attività: in presenza
Breve descrizione: Anche in casa c'è un mondo da scoprire. Nei cassetti, sotto al letto, nell'armadio persino dentro al bidone dell'immondizia si nascondono personaggi strambi e misteriosi, tutti con tantissime storie da raccontare. Sono i Robocchi e si rintanano proprio dappertutto. A volte sembrano calzini spaiati, forchette arrugginite, vecchi scarponi, lampade rotte... Ma non lasciatevi ingannare. Basta guardarli nel modo giusto, da una prospettiva un po' diversa e sono pronti a prendere vita. La caffettiera rovesciata diventa la testa di un robot, la scopa della cucina è un cantante rock e attenzione a quel libro impolverato, perché... morde! Robocchi è un'introduzione giocosa al mondo del riciclo creativo e del teatro di figura, a partire dalla pratica artistica del ready made.
Obiettivi: Obiettivo è utilizzare alcune metodologie della didattica esperienziale per creare un'occasione di stimolo della creatività individuale e di condivisione offrendo ai bambini e alle bambine stimoli immaginativi per riscoprire e trasformare l'ambiente domestico e scolastico e sperimentare in prima persona pratiche di riciclo, per capirne l'importanza. L'apprendimento di tecniche e principi di manipolazione del teatro di figura offrirà lo spunto per la riflessione su tematiche legate al rapporto dell'uomo con l'ampiente e all'impatto delle nostre scelte quotidiane. Obiettivo è anche stimolare il pensiero laterale, la capacità di problem solving e creare un ambiente cooperativo in cui la diversità diventa risorsa collettiva.
Contenuti e organizzazione: Verranno sperimentati diversi modi per animare l'oggetto, attraverso l'apprendimento dei principi e delle tecniche di manipolazione del teatro di figura. Parallelamente verranno affrontati in modo dinamico e coinvolgente alcuni temi riguardanti l'impatto ambientale e lo smaltimento dei rifiuti. Al bambino verranno insegnate tecniche e mostrati possibilità e stimoli ma grande spazio sarà lasciato alla creatività personale. Alla fine di ogni lezione verranno offerti alcuni spunti per continuare il gioco e la storia del proprio personaggio in autonomia. Verranno realizzati brevi video-spettacolo creati collettivamente.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da 1 a 3 incontri di 1 h 30 minuti
Risorse impiegate: 1/2 operatori
Costo: da concordare

EDUCARE AI DIRITTI UMANI E ALL'AMBIENTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio sul ciclo di vita di una maglietta: "La nostra maglietta parla!". Discussioni, scrittura e disegni.
Questa attività fa parte della formazione proposta dal Consiglio d'Europa: il sistema pedagogico utilizzato è quello non formale dell' Experiental Learning, che integra e adegua diverse tecniche utili al conseguimento degli obiettivi preposti: teatro di figura, teatro dell'oppresso, discussioni, simulazioni, giochi di ruolo, riflessioni etc.
Da 10 anni Teatro Del Drago si occupa di Educazione ai Diritti Umani nelle scuole.

Questa attività dà l'avvio ad una sezione su l'Educazione ai diritti umani e all'ambiente. Ci preoccupiamo giustamente del riscaldamento globale ma poco si parla dell'impatto che l'industria tessile ha sull'ambiente. Il consumo dei vestiti e la produzione di questi è aumentata del 400 per cento negli ultimi anni e il cosiddetto "Fast fashion" porta con se inquinamento e sfruttamento del lavoro minorile. Che cos'è un etichetta? Quanta acqua serve per produrre una maglietta? Dove nasce il cotone? Qual'è il ciclo di vita di una maglietta? Possiamo fare qualcosa noi per migliorare la situazione? Queste sono alcune delle domande che guideranno il laboratorio per affrontare i temi dell'ambiente, della povertà e dello sfruttamento minorile. In questo laboratorio i ragazzi saranno portati a osservare le loro etichette e scopriranno che gli oggetti hanno una storia complessa. Non rivedranno ma più una t-shirt allo stesso modo!

Obiettivi: Sviluppare comprensione sul tema del commercio, della globalizzazione e dell'ambiente. Incoraggiare un consumo responsabile, consapevole e sostenibile. Sviluppare idee su come è possibile sostenere i diritti umani attivamente.

Contenuti e organizzazione: Dopo un'introduzione generale sui diritti umani si darà l'avvio al laboratorio. La classe verrà divisa in gruppi e si partirà con l'osservazione delle loro etichette (sui vestiti e sugli oggetti). Seguirà un lavoro di gruppo che porterà i ragazzi a scoprire il giro del mondo che una maglietta fa prima di arrivare sullo scaffale e l'utilizzo delle risorse necessarie! Si concluderà guardando un breve video d'animazione realizzato dal consiglio d'Europa sull'argomento.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore
Risorse impiegate: 1 operatore
Gratuito

Soggetto proponente:
Teatro del Drago / Famiglia d'Arte Monticelli
Referente / contatti:
Elena Casadei
Via Venezia, 26 - Ravenna
Cell. 339 4537022
Email: educareaidirittiumani@gmail.com, compagnia@teatrodeldrago.it

ASS.NE ORTISTI DI STRADA

AULA ALL'APERTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'aula all'aperto è un invito a passare maggior tempo a contatto con la Natura, sapendo quanto questo abbia un impatto positivo sul benessere dei bambini, contribuendo, attraverso l'esplorazione del verde acuire i sensi e l'attenzione. Promuove l'autonomia e realizzazione di sé. L'aula all'aperto permette di vivere lo spazio all'aperto con attività come per esempio letture, pittura en plan air, lezioni di scienze.
Obiettivi: • Co-progettazione degli elementi da inserire nell'aula • Realizzazione degli arredi • Sviluppo della qualità • Implementare la capacità di lavorare in gruppo • Aumento dell'autoregolazione emotiva attraverso il contatto con gli elementi naturali • Sviluppo dell'attenzione e della concentrazione
Contenuti e organizzazione: L'attività si svolge in tre incontri di 2h ciascuno in presenza di due operatori. Si lavorerà in giardino, inizialmente verranno presentati dei prototipi per poi cominciare a co-progettare e quindi costruire gli arredi: sedute e tavoli, mangiatoie per uccelli, case per insetti, sonagli costruiti con elementi naturali, pergole.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 3 incontri da 2 h ciascuno
Risorse impiegate: 2 operatori dell'associazione
Costo: il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

IL GIARDINO VIVO

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'Italia è uno tra i paesi con più biodiversità, per svelare questa ricchezza anche a scuola proponiamo la creazione di un angolo del giardino dove ricreare un habitat più "selvatico" ricco di varietà di piante. Questo spazio facilita attività didattiche come: creazione di erbari, conoscenza del ciclo di vita delle piante e del concetto stesso di biodiversità.
Obiettivi: • Creazione di uno spazio circoscritto dove coltivare diverse specie vegetali • Conoscenza botanica e approfondimento di conoscenze scientifiche quali la biodiversità, interrelazione fra specie vegetali e animali. • Predisporre alla cura, all'ascolto degli altri esseri viventi.
Contenuti e organizzazione: Due incontri da 2h: un primo incontro frontale di avvicinamento al concetto di biodiversità e di piantumazione dell'aiuola. Un secondo incontro a distanza di tempo per osservare insieme la crescita delle piante e arricchirla con nuovi elementi, come ad esempio la costruzione di Bugs hotel (casette per gli insetti impollinatori).

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 incontri da 2 h - Si preferiscono i periodi autunnali o da inizio marzo in avanti
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

GITA AL FRUTTETO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Dal 2018 l'Associazione si occupa di curare un Frutteto aperto a tutti, ricco di biodiversità: piante da frutto ma anche aromatiche, piante spontanee, piante da fiore, siepi. Le classi sono invitate a visitare lo spazio in presenza di un operatore, per scoprirne i segreti e le curiosità e realizzare insieme un'attività manuale-pratica.
Obiettivi: • Conoscenza del concetto di biodiversità • Scoprire cos'è un giardino naturale • Aumento dell'autoregolazione emotiva attraverso il contatto con gli elementi naturali • Conoscere tecniche di coltivazione naturale • Approfondimento della scienza botanica • Educazione alla lentezza riprendendo la pedagogia della lumaca di Gianfranco Zavalloni

Contenuti e organizzazione: 1 incontro da 2 o 3 h da svolgersi all'interno del Frutteto (via Patuelli, quartiere San Giuseppe) in presenza di 2 operatori. Dopo una visita guidata allo spazio andremo a realizzare delle "bombe di semi", con argilla e semi di diverse varietà. Una tecnica per diffondere biodiversità in città.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: il costo dell'attività sarà comunicato e/o concordato direttamente con le scuole/classi interessate

Soggetto proponente:
Ortisti di Strada associazione di promozione sociale
Referente / contatti:
Veronica Parato
Cell. 3492867031
Email: ortistidistrada@gmail.com

SOC. COOP SOC. ATLANTIDE: TERRE, ACQUE E CONSUMO CONSAPEVOLE

IMPARAMBIENTE: BEE BRAVE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Attraverso storie, giochi e attività creative, bambine e bambini scoprono che gli oggetti possono avere una seconda vita! Partendo da materiali di recupero, costruiscono insieme simpatici razzi riciclabili e si cimentano in divertenti missioni con piccoli robottini programmabili, sviluppando il pensiero logico e la capacità di trovare soluzioni ai problemi. Un laboratorio che unisce manualità, creatività e prime competenze STEAM, per accompagnare i più piccoli alla scoperta del valore delle cose e del rispetto per l'ambiente... divertendosi!
Obiettivi: Il laboratorio ha l'obiettivo di sensibilizzare studentesse e studenti ai comportamenti virtuosi, farli ragionare sul consumo eccessivo delle risorse e intrudurre semplici concetti di programmazione, pensiero computazionale e robotica.
Contenuti e organizzazione: Con un approccio dinamico e giocoso, la classe ha la possibilità di approfondire l'importanza del recupero dei materiali, risolvendo problemi e compiendo missioni di crescente difficoltà. Per portare a compimento le imprese assegnate, bambine e bambini dovranno pilotare piccoli robot detti Bee-Bot in un'esperienza di coding a piccoli gruppi, utile per potenziare il team working e la capacità di problem solving collegata alle missioni assegnate. L'attività si concluderà con un laboratorio creativo dedicato alla realizzazione di piccoli razzi a propulsione, ottenuti dall'assemblaggio di materiali di riuso, totalmente riciclabili.

Destinatari: Scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: I laboratori possono essere modulati nel numero di incontri e nella durata su richiesta dei docenti
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice a classe/sezione
Costo: Modulo da 1 incontro (2 ore): a partire da 130 euro, iva 5% compresa
Modulo da 2 incontri (4 ore): a partire da 250 euro, iva 5% compresa

IMPARAMBIENTE: ESPLORATORI DELLA BIODIVERSITÀ

Attività: in presenza
Breve descrizione: Attraverso un'attività ispirata al metodo IBSE, studenti e studentesse suddivisi in gruppi, esploreranno temi legati alla biodiversità e alla tutela degli habitat tramite box contenenti reperti animali e immagini. Ogni box rappresenterà aspetti specifici del territorio, come invertebrati, crani di piccoli mammiferi e tracce animali. Gli incontri stimoleranno un processo deduttivo, dove studenstesse e studenti, formulando domande, costruiranno un percorso logico per esplorare il patrimonio ambientale locale e riflettere sulla sua protezione e fruizione sostenibile. Le classi delle scuole secondarie di I grado rielaboreranno la storia sotto forma di storytelling, mentre i più piccoli creeranno un lapbook, una mappa concettuale tridimensionale. L'approccio attivo, creativo e divertente favorirà un apprendimento coinvolgente.
Obiettivi: Il laboratorio ha l'obiettivo di sensibilizzare studenti e studentesse all'importanza della tutela degli habitat e della biodiversità come patrimonio del genere umano
Contenuti e organizzazione: L'attività è in-

trodotta mediante supporti visivi digitali per introdurre in modo coinvolgente e ludico i concetti di biodiversità e habitat, tramite immagini e esempi. La classe poi divisa a gruppi è coinvolta in un'attività stimolante di deduzione a partire da indizi per poi rielaborare e condividere con gli altri gruppi il risultato delle considerazioni fatte

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. In base alla classe gli argomenti vengono trattati con metodologie e progettazioni adeguati al target coinvolto.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: I laboratori possono essere modulati nel numero di incontri e nella durata su richiesta dei docent
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice a classe/sezione
Costo: Modulo da 1 incontro (2 ore): a partire da 130 euro, iva 5% compresa
Modulo da 2 incontri (4 ore): a partire da 250 euro, iva 5% compresa
Uscita sul territorio (mezza giornata): a partire da 150 euro, iva 5% compresa
Uscita sul territorio (giornata intera): a partire da 180 euro, iva 5% compresa

IMPARAMBIENTE: NATURALMENTE GENIALI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Cosa accomuna un cactus, una foca e un camaleonte? La straordinaria capacità di adattarsi all'ambiente. In questo laboratorio, la classe scopre le strategie evolutive di piante e animali nei contesti più estremi: deserti, ghiacci, oceani e rocce. Si inizia con un'osservazione scientifica guidata, osservando con microscopi e stereoscopi campioni vegetali e animali. Poi l'esperienza si trasforma in una restituzione creativa realizzando un Atlante degli adattamenti, unendo illustrazione scientifica e testo descrittivo. Un'occasione per collegare forma e funzione, riflettere sul contesto ecologico e le possibili minacce ambientali, e sviluppare spirito critico e comunicazione scientifica.
Obiettivi: Stimolare la curiosità scientifica di studenti e studentesse, promuovendo la comprensione dei meccanismi di adattamento degli organismi all'ambiente e sviluppando competenze di osservazione, analisi e comunicazione.
Contenuti e organizzazione: L'attività si apre con un'introduzione sugli ambienti estremi e sugli adattamenti evolutivi mediante un'osservazione scientifica diretta di campioni animali e vegetali, utilizzando microscopi e stereoscopi. Seguono momenti di confronto e discussione guidata, in cui si collegano struttura e funzione degli organismi osservati. Infine, la classe elabora un "Atlante degli adattamenti", combinando illustrazione scientifica e testi descrittivi, con un approccio interdisciplinare che valorizza sia le competenze scientifiche che quelle artistiche e comunicative.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: I laboratori possono essere modulati nel numero di incontri e nella durata su richiesta dei docent
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice a classe/sezione
Costo: Modulo da 1 incontro (2 ore): a partire da 130 euro, iva 5% compresa
Modulo da 2 incontri (4 ore): a partire da 250 euro, iva 5% compresa
Uscita sul territorio (mezza giornata): a partire da 150 euro, iva 5% compresa
Uscita sul territorio (giornata intera): a partire da 180 euro, iva 5% compresa

IL BUONO CHE C'È - VIAGGIO DI SCOPERTA DEL TERRITORIO ATTRAVERSO I SUOI PRODOTTI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: IL BUONO CHE C'È - Viaggio di scoperta del territorio attraverso

i suoi prodotti è l'occasione per diffondere la conoscenza del territorio in cui ragazze e ragazzi vivono in termini di filiera, produzioni locali, storia e tradizione e per diffondere la consapevolezza che dalle proprie scelte dipende il futuro delle risorse e dell'ambiente, con l'acquisizione di competenze traducibili in seguito in comportamenti più consapevoli e responsabili. Il progetto è promosso da Commercianti Indipendenti Associati Soc.Coop.-associata Conad ed è quest'anno alla sua X edizione.
Obiettivi: Il progetto di propone di promuovere un rapporto equilibrato con il cibo, nella consapevolezza del ruolo che il cibo ha sullo stato di benessere personale; educare al gusto e alla conoscenza dei prodotti, stimolando gli alunni ad approfondire la propria cultura alimentare nei confronti della filiera produttiva e delle produzioni locali e di qualità, quelle a km 0, e quelle legate alle tradizioni culturali del territorio; promuovere il consumo critico e consapevole e il recupero delle risorse, con la conseguente riduzione degli sprechi; stimolare una rilfessione in merito all'acquisto di prodotti con imballaggio ridotto e facilmente differenziabile, rafforzare le competenze trasversali fondamentali per il raggiungimento di tutti gli obiettivi dello sviluppo sostenibile
Contenuti e organizzazione: Il progetto si articola in 3 incontri, due appuntamenti in classe ed una uscita didattica (a classi singole o appaiate) presso uno dei punti vendita Conad più vicini alla scuola. Nel primo incontro gli alunni acquisiranno nozioni sui prodotti a Km0, di qualità, biologici, ecc. ma anche sulle corrette abitudini alimentari e sull'importanza della lettura dell'etichetta, come strumento per reperire tutte le informazioni utili al consumatore. L'uscità didattica sarà l'occasione per mettere a frutto quanto imparato, attraverso una simulazione di spesa in cui gli alunni andranno a scegliere i prodotti in maniera consapevole, al fine di realizzare una ricetta sostenibile.
Nel terzo incontro le classi, con l'aiuto dell'educatore e dei docenti, creeranno un elaborato finale, rielaborando l'esperienza di spesa e mettendo in evidenza le tematiche che più li hanno colpiti durante la visita guidata al punto vendita

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Percorso adatto per il secondo ciclo delle scuole primarie e per le classi della scuola secondaria di I grado di Ravenna.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il percorso è strutturato in 2 incontri in classe della durata di 3 ore complessive, intervallati da una uscita didattica di 1 ora presso un punto vendita Conad vicino alla scuola
Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale in classe e durante ogni uscita
Gratuito: il percorso è totalmente gratuito, qualora fosse necessario il servizio di trasporto in occasione della uscita didattica tutte le spese sono coperte dal progetto

Soggetto proponente: Il progetto è promosso e finanziato da Commercianti Indipendenti Associati Soc.Coop.-associata Conad. Il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop.Sociale p.a
Referente / contatti:
Maria Elena Sillingardi
Email: buonochece@atlantide.net

IMMAGINE RETE SALVIAMO IL NOSTRO PIANETA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Attività ricreativa incentrata sul tema dei cambiamenti climatici, rivolta a studenti e studentesse per insegnare il legame tra cambiamenti climatici e l'importanza delle piante: durante il laboratorio scoprono come la CO2, un gas serra in eccesso nell'atmosfera, contribuisca al riscaldamento globale. Viene spie-

gato come gli alberi e le piante assorbano la CO2 attraverso la fotosintesi, aiutando a contrastare gli effetti del cambiamento climatico. Infine, ogni alunno/alunna crea un piccolo semenzaio, piantando semi e imparando che coltivare alberi e piante è un'azione semplice ma fondamentale per proteggere il pianeta.

Obiettivi: Sensibilizzare studenti e studentesse sul legame tra piante e cambiamenti climatici, promuovendo la comprensione del ruolo delle piante nella riduzione della COÐ e sviluppando comportamenti ecologicamente responsabili fin dalla prima infanzia, attraverso attività pratiche e coinvolgenti.

Contenuti e organizzazione: L'attività si apre con una breve introduzione sui cambiamenti climatici, spiegata in modo semplice e visivo. Si illustra il concetto di gas serra e in particolare della COÐ, collegandolo al riscaldamento globale. Studenti e studentesse scoprono il ruolo fondamentale delle piante e degli alberi nell'assorbire la COÐ grazie alla fotosintesi. Attraverso momenti di gioco e manipolazione, si esplorano concetti scientifici di base. La parte finale del laboratorio è dedicata alla realizzazione di un piccolo semenzaio personale: ogni alunno/alunna pianta dei semi, da curare a casa, comprendendo l'importanza concreta e quotidiana di prendersi cura della natura. L'esperienza è arricchita da momenti creativi e narrativi, per rafforzare l'apprendimento in modo ludico e memorabile.

Destinatari: Scuole primarie: le attività saranno modificate e adattate in base alla fascia d'età
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice per ogni classe
Gratuito

EFFETTO SERRA IN BARATTOLO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio ludico-scientifico offre ai bambini e alle bambine l'opportunità di esplorare l'"effetto serra" in modo interattivo e coinvolgente. Attraverso esperimenti pratici, come la creazione di modelli in miniatura che simulano il riscaldamento dell'atmosfera, i partecipanti potranno osservare come i gas serra intrappolino il calore. Questa esperienza renderà il concetto più tangibile e stimolerà la loro curiosità scientifica. In aggiunta alla sperimentazione, il laboratorio prevede momenti di discussione sulle cause dell'effetto serra e sui comportamenti sostenibili che ogni alunno/alunna può adottare nella vita quotidiana, come il risparmio energetico e l'uso di mezzi di trasporto ecologici. Alla fine dell'attività, i partecipanti porteranno a casa nuove conoscenze e idee pratiche per contribuire alla lotta contro il cambiamento climatico.

Obiettivi: Far comprendere ai bambini e alle bambine il meccanismo dell'effetto serra e la sua influenza sul clima, stimolando la curiosità scientifica, la capacità di osservazione e il pensiero critico attraverso la sperimentazione diretta e il confronto in gruppo.

Contenuti e organizzazione: L'attività inizia con una breve introduzione al concetto di effetto serra e ai gas che lo provocano, attraverso immagini e domande stimolo. I bambini e le bambine sono poi divisi in piccoli gruppi e coinvolti in un esperimento pratico: la costruzione di un "barattolo serra", un modello che mostra come l'accumulo di COÐ possa trattenere calore. Vengono raccolti i dati e osservati i cambiamenti di temperatura all'interno del barattolo. Segue una discussione guidata su ciò che è stato osservato, per riflettere sulle cause antropiche del fenomeno e su comportamenti virtuosi che possono contribuire a ridurre le emissioni (risparmio energetico, mobilità sostenibile, ecc.). L'ap-

proccio laboratoriale e cooperativo rafforza la partecipazione attiva e la condivisione delle conoscenze.

Destinatari: Scuole primarie: le attività saranno modificate e adattate in base alla fascia d'età
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice per ogni classe
Gratuito

ROTTE MIGRATORIE E CAMBIAMENTI CLIMATICI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio didattico è progettato per coinvolgere i ragazzi e le ragazze nell'esplorazione dei cambiamenti delle rotte migratorie degli uccelli in relazione ai cambiamenti climatici. Durante l'attività, i partecipanti utilizzeranno una mappa del mondo per tracciare le rotte migratorie di diverse specie di uccelli, analizzando come fattori climatici, come temperature e disponibilità di cibo, influenzino i loro spostamenti. Le schede tecniche fornite con informazioni specifiche sugli uccelli – come habitat, comportamenti migratori e minacce – permetteranno agli studenti di approfondire la conoscenza di ciascuna specie e di discutere l'impatto del cambiamento climatico sulla biodiversità. Questo approccio pratico stimola curiosità e consapevolezza ecologica, incoraggiando un impegno attivo nella conservazione della natura.
Obiettivi: Favorire la comprensione del legame tra clima e migrazioni animali, sviluppare consapevolezza sull'impatto dei cambiamenti climatici sulla biodiversità e incoraggiare l'osservazione della natura e il pensiero sistemico nei ragazzi e nelle ragazze.
Contenuti e organizzazione: L'attività si apre con un'introduzione interattiva sul fenomeno delle migrazioni animali, con un focus sugli uccelli. Viene presentata una grande mappa su cui i partecipanti tracciano le rotte migratorie di alcune specie selezionate, sulla base di dati climatici e biologici. Le schede fornite includono informazioni su habitat, stagionalità e minacce legate ai cambiamenti climatici. I ragazzi e le ragazze lavorano in piccoli gruppi con approccio STEAM e attività ludiche, collegando i cambiamenti nelle rotte migratorie alle variazioni ambientali. Il laboratorio si conclude con una riflessione condivisa sulle azioni quotidiane per salvaguardare gli ecosistemi e su come anche piccoli gesti possano avere un impatto sul benessere delle specie migratorie.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice per ogni classe
Gratuito

L'OCEANO CAMBIA COLORE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio didattico mira a sensibilizzare i ragazzi e le ragazze sui cambiamenti climatici, focalizzandosi sull'acidificazione degli oceani, la tropicalizzazione dei mari e lo sbiancamento dei coralli. Gli studenti esploreranno come l'aumento della CO2 atmosferica influisca sulla chimica dell'acqua, abbassando il pH e compromettendo l'ecosistema marino. Attraverso esperimenti pratici, come la simulazione dell'acidificazione con materiali sicuri, i partecipanti osserveranno gli effetti diretti sulla vita marina, in particolare sui coralli, essenziali per la biodiversità degli oceani. Il laboratorio comprenderà anche una discussione sulla tropicalizzazione, in cui acque più calde attraggono specie tropicali, alterando gli equilibri ecologici. Con risorse visive e schede informative, i

ragazzi e le ragazze impareranno a riconoscere i segnali di sbiancamento dei coralli e le conseguenze per l'ambiente marino e le comunità umane.
Obiettivi: Sensibilizzare i ragazzi e le ragazze sugli effetti dei cambiamenti climatici sugli ecosistemi marini, in particolare acidificazione e sbiancamento dei coralli, stimolando la capacità di analisi, la consapevolezza ambientale e la responsabilità verso la tutela del mare.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio comincia con una panoramica sui fenomeni che alterano gli oceani: l'acidificazione, lo sbiancamento dei coralli e la tropicalizzazione. Si svolgono esperimenti dimostrativi per osservare come l'aumento della CO2 acidifichi l'acqua e danneggi organismi marini con guscio calcareo. I partecipanti analizzano fotografie e video di barriere coralline sane e sbiancate, imparando a riconoscerne le differenze. Con il supporto di materiali didattici e schede informative, viene esplorato il concetto di equilibrio ecologico. In piccoli gruppi si discutono le conseguenze sulle specie marine e sulle comunità umane. L'attività si chiude con un confronto su possibili azioni di salvaguardia e sull'importanza di ridurre l'impatto umano sugli oceani. L'approccio cooperativo rafforza l'empatia e il coinvolgimento personale verso la causa ambientale.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice per ogni classe
Gratuito

Soggetto proponente:
Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.
Referente / contatti:
Farnia Senni
Via Levico, 4 - Cervia (RA)
Tel. 0544 965806
Email: farnia.senni@atlantide.net

Note: Atlantide, società cooperativa che svolge dal 1990 la propria attività nei settori dell'Ambiente, dell'Educazione, della Cultura e del Turismo, ha costruito una rete capillare di collaborazioni con scuole, università, centri di ricerca, amministrazioni locali e realtà produttive. Le proposte qui presentate da Coop Atlantide rientrano nell'ambito di Immagine Rete, progetto selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile e coordinato dal Consorzio Solco Ravenna. Il progetto si propone di affrontare le sfide legate ai cambiamenti climatici, esplorandone cause, conseguenze e azioni che possiamo intraprendee nel nostro piccolo per fare la differenza.

LA MIA ACQUA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Progetto didattico per la valorizzazione delle fonti di approvvigionamento idrico e del territorio promosso da Romagna Acque Società delle Fonti spa, con l'obiettivo di portare nelle scuole la conoscenza dell'Acquedotto della Romagna e delle principali fonti idriche della provincia di Ravenna.
Obiettivi: Il progetto ha l'obiettivo di rafforzare la consapevolezza ambientale delle nuove generazioni, promuovendo una sensibilità concreta verso la tutela delle risorse naturali, con particolare attenzione all'acqua. In sinergia con la scuola e le istituzioni del territorio, si intende favorire la diffusione di conoscenze e comportamenti responsabili legati all'uso consapevole del patrimonio idrico, stimolando l'adozione di buone pratiche quotidiane per il risparmio e la gestione sostenibile dell'acqua. Il percorso mira inoltre a sviluppare competenze trasversali fondamentali per il raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030, promuovendo la comprensione degli ecosistemi acquatici e dei servizi ecosistemici ad essi collegati. Attraverso attività

educative e riflessioni guidate, si invita a riconoscere il ruolo centrale dell'essere umano nel rapporto con l'ambiente, nella prospettiva di un futuro più equo e sostenibile.

Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede modalità differenziate in base al grado scolastico. Per il primo ciclo della scuola primaria è proposto un incontro in aula con lettura guidata di un albo illustrato e attività di coding a gruppi, per stimolare la riflessione sul valore dell'acqua e promuovere comportamenti responsabili. Per il secondo ciclo della primaria e per la secondaria di primo grado sono previsti due appuntamenti: un primo incontro in classe con attività ludico-didattiche dedicate al ciclo dell'acqua e alle fonti locali di approvvigionamento; un secondo incontro a scelta tra un'uscita didattica (mezza giornata) presso un impianto di potabilizzazione di Ravenna o un laboratorio STEM in aula, con esperimenti su cambiamenti climatici e gestione sostenibile delle risorse.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Tutti: 1 incontro in classe 2 ore. Secondo ciclo primaria e secondaria di 1° grado: secondo incontro uscita di mezza giornata o in alternativa secondo incontro in classe di 2 ore

Risorse impiegate: 1 educatrice o educatore ambientale a incontro

Gratuito: Il percorso è totalmente gratuito per quanto riguarda le attività didattiche, sia incontro in classe che uscita. Sono a carico della scuola le spese per il servizio di trasporto in occasione della uscita didattica

Soggetto proponente: il progetto è promosso e finanziato da Romagna Acque-Società delle Fonti spa. Il coordinamento e la realizzazione degli incontri sono a cura di Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a

Referente / contatti:

Carola Zanleone
Via Levico, 4 - Cervia (RA)
Cell. 342 8593459
Email: carola.zanleone@atlantide.net

GRUPPO HERA - LA GRANDE MACCHINA DEL MONDO 2025/26

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

SCUOLE DELL'INFANZIA

IL MONDO È DI TUTTI
Tema: sostenibilità

Attività: in presenza
Obiettivi: Bambine e bambini esplorano il tema della sostenibilità attraverso un divertente ed emozionante percorso ludico teatrale guidato da un educ-attore attraverso un racconto teatralizzato; la sezione è coinvolta attivamente e partecipa alla narrazione delle avventure di personaggi che suggeriscono agli "antagonisti" del racconto spunti e idee per poter migliorare le loro abitudini ed essere più sostenibili.
Contenuti e organizzazione: Il racconto ha come protagonista Zoe, una bambina pigra e poco rispettosa dell'ambiente che un giorno si imbatte in un oscuro personaggio, il Signor Fumone. Zoe inizia così a comprendere quanto sia importante rispettare la Terra e le sue risorse e intraprende un'avventura insieme ad alcuni amici come Zazi, la piccola ape solitaria, Rughetta la tartaruga e Spillone il cactus, tutti pronti ad aiutare e dare suggerimenti a favore della sostenibilità. Zoe comprende che siamo tutti connessi e che la vita di ognuno dipende strettamente dai comportamenti corretti di tutti. Al termine della rappresentazione teatrale bambine e bambini saranno coinvolti in un momento di confronto per riprendere e comprendere meglio i contenuti più importanti affrontati durante la narrazione.
Destinatari: scuola dell'infanzia, sezioni dei 4 e 5 anni. Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola. Prima del laboratorio, vengono inviate ai docenti alcune istruzioni per costruire alcuni semplici oggetti che i bambini utilizzano durante la rappresentazione.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: l'attività prevede un incontro della durata di circa 1,5 ore a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale
Gratuito

SE GLI ALBERI POTESSERO PARLARE!

Temi: acqua, ambiente

Attività: in presenza
Obiettivi: Bambine e bambini esplorano il tema dell'importanza dell'acqua attraverso un racconto teatralizzato; la sezione è coinvolta in un dialogo con un personaggio guida che racconterà la sua storia suggerendo spunti e idee per poter migliorare le loro abitudini ed essere più sostenibili.
Contenuti e organizzazione: La Grande Quercia guiderà le bambine e i bambini in un racconto che ripercorre la sua lunga vita dove ha visto l'uomo cambiare pian piano il modo di vivere non curandosi più della natura ma inquinando e sfruttando le risorse della Terra, in particolare l'acqua così indispensabile, preziosa e fondamentale anche per tutti gli animali e le piante. Bambine e bambini saranno poi coinvolti in divertenti attività di collaborazione a piccoli gruppi per per far comprendere le azioni green e comportamenti sostenibili. Il laboratorio si conclude con un momento di confronto in cerchio per ripercorrere quanto appreso. La Quercia infine si congratula con le bambine e i bambini per il loro impegno, li coinvolge con una canzone animata da ballare tutti insieme e consegna a ciascuna bimba e bimbo il Patentino "Amico della Natura 10 e lode" per suggerire 10 azioni green di risparmi

Destinatari: Scuole dell'infanzia, sezioni dei 4 e 5 anni. Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: l'attività prevede 1 incontro della durata di circa 1,5 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/educatore ambientale
Gratuito

VIETATO NON TOCCARE!

Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Breve descrizione: La Grande Macchina del Mondo è il programma gratuito di iniziative didattiche promosse dal Gruppo Hera nelle scuole, dall'infanzia alla secondaria di 2° grado. Si tratta di un'ampia offerta formativa volta alla diffusione della cultura della sostenibilità nelle giovani generazioni, costruita prendendo come riferimento i cambiamenti, le strategie e i comportamenti definiti negli obiettivi (17 goals) promossi dall'Agenda ONU 2030 di cui il progetto sviluppa in particolare i goals dello sviluppo sostenibile del territorio, dell'uso intelligente delle risorse acqua ed energia, l'uso efficiente delle risorse ambientali e la corretta gestione dei rifiuti nell'ottica di favorire l'economia circolare.
Lo scopo del progetto è di proporre ad alunne, alunni, agli insegnanti e alle famiglie, strumenti e stimoli utili per favorire il cambiamento dei comportamenti e degli stili di vita.

Obiettivi: Grazie a questo laboratorio si potranno scoprire alcune caratteristiche dell'acqua con giochi di travaso e galleggiamento, sperimentare la versatilità dei materiali di recupero attraverso il gioco e la costruttività e dar vita al concetto di energia attraverso giochi di luce e ombra
Contenuti e organizzazione: Laboratorio ludico-esperienziale che prevede l'allestimento di alcune postazioni di sperimentazione con attività giocose e didattiche per bambine e bambini, declinate in base alla tematica scelta. Nei panni di una "guida museale", l'educatore racconterà, un po' triste e demoralizzato, che nel proprio museo incontra poche bambini e bambine decidendo quindi di portare nelle scuole un po' di esposizioni. Saranno allestite alcune postazioni di sperimentazione con attività giocose e didattiche, differenti a secon-

da della tematica scelta. Le bambine e i bambini della sezione potranno toccare e sperimentare i vari giochi ruotando da una postazione all'altra, guidati e accompagnati dall'educatrice o dall'educatore e dalle insegnanti presenti; come tanti piccoli ricercatori, avranno così l'opportunità di apprendere giocando e poter scoprire l'acqua, la luce e i materiali.

Destinatari: scuole infanzia, sezioni dei 4 e 5 anni. La partecipazione prevede il coinvolgimento di minimo 2 sezioni.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di circa 1,5 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/ educatore ambientale
Gratuito

Soggetto proponente:
Le attività sono realizzate dal Gruppo Hera S.p.A e coordinate, per il territorio di Ravenna, da Atlantide, Soc Coop. Sociale p.a.
Referente / contatti:
Maria Elena Gelli
Via Levico 4/A - Cervia (Ra)
Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide) -
Cell. 335 1746793
Email: mariaelena.gelli@gmail,com

Note: Per fare domanda di partecipazione alle attività didattiche de "La Grande Macchina del Mondo" è necessario collegarsi al sito www.gruppohera.it/scuole, scegliere il livello scolastico, il tema, il percorso e compilare la form online del modulo di domanda di partecipazione all'attività. La form sarà attiva dal settembre a novembre 2025. Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema: acqua, energia, ambiente (rifiuti), sostenibilità. Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri: • precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2024/25 • numero di classi per scuola • attenzione territoriale • ordine di arrivo.
Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività che si svolgeranno indicativamente da gennaio a giugno 2026.

SCUOLE PRIMARIE

CHE SPETTACOLO LA SCIENZA!
Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: Le bambine e i bambini esplorano il tema della sostenibilità attraverso un divertente ed emozionante percorso ludico teatrale guidato da un "educ-attore" attraverso un racconto teatralizzato; la sezione è coinvolta attivamente e partecipa alla narrazione delle avventure di personaggi che suggeriscono agli "antagonisti" del racconto spunti e idee per poter migliorare le loro abitudini ed essere più sostenibili.
Contenuti e organizzazione: Le educatrici e gli educatori, che vestono i panni di due scienziate/i, coinvolgono le classi con divertenti esperimenti chimici e fisici utili a comprendere la natura di grandi fenomeni naturali.Gli esperimenti sono declinati in base al tema prescelto: TEMA ACQUA: esperimenti sull'evaporazione, miscibilità dei liquidi, acidità delle sostanze per comprendere e approfondire ciclo naturale e antropico dell'acqua e le sue criticità come inquinamento e crisi climatica. TEMA AMBIENTE: accattivanti esperimenti per conoscere i principali materiali utilizzati dall'uomo (metallo, vetro, plastica, carta) e comprendere temi legati alla differenziazione dei rifiuti e l'economia circolare. TEMA ENERGIA: esperimenti, modellini e uso di prototipi per spiegare concetti relativi all'utilizzo dell'energia partendo dall'utilizzo di fonti rinnovabili. Al termine dello spettacolo la classe riceve materiale didattico per la realizzazione e l'approfondimento di nuovi esperimenti.

Destinatari: scuole primarie 2° ciclo; l'attività prevede un incontro in presenza (Science Show) di 2 ore a classi accorpate (minimo 2 massimo 4 classi per ogni show) con la possibilità di richiedere, in aggiunta, 1 incontro di restituzione di 1 ora, facoltativo, in presenza, a classi singole. E' necessario uno spazio ampio che ospiti comodamente tutte le classi e dotato possibilmente di impianto audio e videoproiezione.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: L'attività prevedere 1 incontro della durata di 2 ore a classi accorpate e 1 eventuale incontro di approfondimento della durata di 1 ora
Risorse impiegate: 2 educatrici/ educatori ambientali
Gratuito

CORSA CONTRO IL TEMPO
Temi: ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: Bambine e bambini esplorano il tema dell'importanza dell'acqua attraverso un racconto teatralizzato; la sezione è coinvolta in un dialogo con un personaggio guida che racconterà la sua storia suggerendo spunti e idee per poter migliorare le loro abitudini ed essere più sostenibili.
Contenuti e organizzazione: Il percorso vuole far sperimentare a bambine e bambini, tramite il plogging, un'attività di cittadinanza attiva con lo scopo di renderli più consapevoli sul tema dei rifiuti e più attenti nei confronti del rispetto e della cura dei luoghi frequentati nella quotidianità.Ogni azione e scelta che compiamo individualmente ogni giorno ha un suo riflesso non solo sulla nostra vita, ma anche sull'intero Pianeta. Tutti noi, in quanto cittadini del mondo, dobbiamo contribuire a prendercene cura, attraverso comportamenti e azioni virtuose.
Destinatari: scuole primarie; La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola. L'attività si svolge in presenza, a classi singole. L'area in cui svolgere l'attività di plogging verrà concordata con la scuola al momento del contatto con l'educatrice o l'educaore. Si consiglia di suddividere la classe in piccoli gruppi di lavoro
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

SPRECO ZERO
Temi: sostenibilità

Attività: in presenza
Obiettivi: Approfondire con i bambini in modo divertente e partecipativo le diverse forme di spreco delle risorse e capire come limitarle. Il percorso sviluppa il concetto di spreco in tutte le sue forme e propone una occasione concreta per permettere ai bambini di riflettere sulla limitatezza delle risorse del nostro pianeta, come per esempio il suolo, l'acqua, l'aria, e sull'uso responsabile che l'uomo dovrebbe farne.
Contenuti e organizzazione: Gli alunni vengono inizialmente coinvolti in un brainstorming attraverso opportuni video e immagini che stimolano riflessioni e considerazioni sull'argomento. Successivamente si passa ad un grande gioco a squadre appositamente ideato che prende spunto dai più noti giochi da tavolo: un grande tabellone con un percorso da completare, una pedina per ogni squadra, il dado per avanzare all'interno di un percorso a caselle e carte imprevisti/probabilità con prove e sfide di vario genere (pictionary, taboo, quiz, mimi). Inoltre, per rendere il gioco più coinvolgente, viene inserita nel gioco la tecnologia dell'AR+, grazie alla quale i bambini e le bambine possono accedere a contenuti aumentati che rendono le sfide ancora più accattivanti. Le squadre si sfidano per scoprire quali azioni e comportamenti quotidiani virtuosi possono avere un impatto positivo sull'am-

biente e possono portare ad una risoluzione del problema dello spreco di risorse naturali, materiali ed energia.
Destinatari: scuole primarie 2° ciclo; Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola. Per svolgere il laboratorio e necessario uno spazio di circa 10 mq per poter disporre i tabelloni e favorire il movimento dei bambini durante il gioco di gruppo.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

I ROBOT AMICI DELL'AMBIENTE
Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: Il laboratorio ha l'obiettivo di far apprendere in modo divertente e dinamico le nozioni di base della programmazione, sviluppare il pensiero computazionale e affrontare le tematiche ambientali. Il gioco del coding è una innovativa attività di programmazione informatica in forma ludica. La classe ha a disposizione un kit per il coding, composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone di gioco.
Contenuti e organizzazione: I bambini sperimentano e imparano il linguaggio di programmazione dei robot attraverso giochi di movimento, dove devono esercitarsi sull'orientamento nello spazio: a turno i bambini sono invitati a proporre, ai propri compagni, sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione, per raggiungere un traguardo finale attraverso un metodo efficace e divertente che allena la capacità mentale nel risolvere i problemi. Successivamente elaborano le istruzioni sequenziali per far muovere direttamente i robot. I Bee-Bot vengono così animati su di un grande tabellone illustrato (diversificato a seconda del tema affrontato acqua\ energia\ ambiente) attraverso percorsi che dipendono dalle scelte dei bambini; la programmazione fatta dai bambini deve alla fine riuscire a spostare i robottini su alcuni elementi chiave a sfondo ambientale, permettendo di risolvere problemi "da grandi" in maniera divertente e stimolante.
Destinatari: scuole primarie 1° ciclo; il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola. Occorre avere a disposizione uno spazio di almeno 10 mq per favorire il movimento dei bambini e il gioco di gruppo.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/ educatore ambientale
Gratuito

L'ISPETTORE RIFIUTONI E IL CASO "DIFFERENZIATA"
Tema: ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: Il nostro personaggio guida, un sagace ispettore ferratissimo sul tema dell'economia circolare, con uno strumento di eccezione, il cassonetto trasparente di Hera, cerca di "far luce" sul complesso mondo dei rifiuti e sull'importanza della raccolta differenziata di qualità. Ma l'impresa è difficile, i rifiuti sono molti e spesso mal differenziati e l'Ispettore ha bisogno dell'aiuto degli alunni per districare l'intricata matassa e arrivare alla soluzione. Grazie ad attività dinamiche e divertenti il laboratorio coinvolge gli studenti e li rende protagonisti attivi del cambiamento.
Contenuti e organizzazione: L'ispettore Rifiutoni, dopo essersi presentato, introduce il tema dell'incontro e, con l'ausilio del cassonetto trasparente e dell'occhio attento di

ragazze e ragazzi, individua gli errori più comuni commessi dai cittadini quando si tratta di separare i rifiuti.
In seguito la classe, divisa in due squadre, partecipa alle "Olimpiadi del cassonetto" una sfida per differenziare al meglio un cumulo di rifiuti grazie anche al supporto di un tablet dotato dell'applicazione di Hera per fare bene la raccolta differenziata "Il Rifiutologo". Infine l'Ispettore ripercorre insieme alle alunne e alunni le principali filiere del recupero dei rifiuti e propone una discussione sul luogo comune "Tanto poi mettono tutto insieme", che mina il successo della raccolta differenziata di qualità. A conclusione dell'esperienza, se tutte le prove saranno state superate, è previsto un riconoscimento per la classe e la consegna a ciascuno di loro del report "Sulle tracce dei rifiuti".

Destinatari: scuole primaria 2° ciclo; il laboratorio si svolge in presenza, a classi singole. La partecipazione prevede l'iscrizione di un minimo di 2 classi per ogni scuola. L'attivita puo essere svolta all'aperto (cortile della scuola o parco/piazza posto nelle vicinanze) o in uno spazio ampio all'interno dell'edificio scolastico collocato al piano terra, per permettere la consegna e la corretta collocazione del cassonetto trasparente.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 1,5 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

UN FLIPBOOK PER L'AMBIENTE
Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: Il laboratorio consente di implementare la creatività e la capacità di team working e di narrazione di ciascun partecipante e di creare contenuti e messaggi animati legati alla tutela delle risorse idriche, creando il proprio flipbook animato: un libro fatto di pagine con disegni leggermente diversi che, quando sfogliato rapidamente, sembra creare un'animazione. L'obiettivo finale è quello di di creare un video animato con gli elaborati di tutte le classi partecipanti.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio porta a riflettere sull'importanza di ogni singola azione, nel processo di creazione dell'animazione così come per tutelare l'ambiente attraverso le piccole scelte di ciascuno nella vita quotidiana, che possono avere un grande impatto sul risultato finale. Per svolgere l'attività la classe viene suddivisa in gruppi e i componenti di ciascun gruppo sono chiamati a riflettere sugli impatti che l'uomo può arrecare al pianeta, ma anche sulle azioni concrete che ciascuno può mettere in campo. A seguire viene poi introdotto lo strumento del flipbook e la sua tecnica di realizzazione e, una volta appresi gli elementi tecnici di base, la classe inizia un nuovo lavoro, creando personaggi e oggetti che modificati leggermente da un foglio al successivo permetteranno di creare una "animazione" capace di trasmettere contenuti e messaggi.

Destinatari: scuole primarie 2° ciclo; l'attività prevede 1 incontro di 2 ore in presenza, a scuola, a classi singole. La partecipazione al progetto prevede l'iscrizione di un minimo di 2 classi per ogni scuola
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole.
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

LA BOTTEGA DA VINCI
Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: offrire a bambine e bambini

un'esperienza creativa e pratica, dove il riutilizzo degli oggetti diventa occasione per dare nuova vita a materiali di scarto. Grazie al tinkering, ogni partecipante esplora liberamente, sperimenta soluzioni e stimola la fantasia.
Contenuti e organizzazione: La prima parte dell'attività è dedicata all'approfondimento del tema scelto e a sviluppare allo stesso tempo capacità di pensiero critico e creativo: partendo da esperienze quotidiane e domande semplici, le bambine e i bambini vengono guidati alla scoperta dell'importanza e dell'utilizzo consapevole, sostenibile e responsabile dell'energia, dell'acqua o dei rifiuti. Successivamente, divisi in gruppi, si dedicano ad attività pratiche e creative: per l'acqua, progettano un percorso creativo con materiali di recupero, sperimentando il movimento dell'acqua e riflettendo sulla sua conservazione; per l'energia, costruiscono un mulino a vento alimentato motorino elettrico, esplorando la conversione dell'energia in movimento; per i rifiuti, realizzano un razzo con materiali di recupero da lanciare, sperimentando in modo divertente l'importanza del riuso.

Destinatari: scuola primaria 1° ciclo; attività prevede 1 incontro di 2 ore in presenza, a scuola, a classi singole. La partecipazione al progetto prevede l'iscrizione di un minimo di 2 classi per ogni scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/ educatore ambientale
Gratuito

Note: Per fare domanda di partecipazione alle attività didattiche de "La Grande Macchina del Mondo" è necessario collegarsi al sito www.gruppohera.it/scuole, scegliere il livello scolastico, il tema, il percorso e compilare la form online del modulo di domanda di partecipazione all'attività. La form sarà attiva dal settembre a novembre 2025. Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema: acqua, energia, ambiente (rifiuti), sostenibilità. Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri: • precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2024/25 • numero di classi per scuola • attenzione territoriale • ordine di arrivo.
Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività che si svolgeranno indicativamente da gennaio a giugno 2026.

Soggetto proponente:
Le attività sono realizzate dal Gruppo Hera S.p.A e coordinate, per il territorio di Ravenna, da Atlantide, Soc Coop. Sociale p.a.
Referente / contatti:
Maria Elena Gelli
Via Levico 4/A - Cervia (Ra)
Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide) -
Cell. 335 1746793
Email: mariaelena.gelli@atlantide.net

SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO

RIFIUTI ELETTRONICI, CHE STORIA!
Tema: ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: L'obiettivo è quello di coinvolgere ragazze e ragazzi in un laboratorio di tinkering per far scoprire loro che cosa si nasconde dietro ai RAEE, perché è importante differenziarli e considerarli come risorse e dar loro la possibilità di utilizzare la fantasia per inventare piccoli meccanismi elettrici. Si evidenziano così le virtù del modello circolare di economia, rigenerativo e ricostitutivo rispetto a quello lineare.
Contenuti e organizzazione: Dopo un brainstorming sul tema dei Rifiuti da Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche (RAEE) e l'economia circolare, la classe

suddivisa in piccoli gruppi viene coinvolta nello smontaggio di alcuni apparecchi elettrici ed elettronici per scoprirne i componenti e i materiali preziosi nascosti al loro interno, attività che diventa spunto di riflessione su come un rifiuto speciale possa diventare risorsa. Nella seconda parte del laboratorio, per sperimentare in modo pratico l'economia circolare, ai ragazzi viene chiesto di ri-utilizzare alcuni di questi componenti per inventare piccoli meccanismi elettrici con emissioni sonore, luminose o con funzioni di movimento.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/ educatore ambientale
Gratuito

UN TESORO D'ACQUA

Attività: in presenza
Obiettivi: Il laboratorio è progettato per integrare conoscenze scientifiche e competenze pratiche, valorizzando la collaborazione tra pari e promuovendo un apprendimento attivo e inclusivo. L'obiettivo è guidare la classe alla scoperta del ciclo tecnologico dell'acqua attraverso esperienze coinvolgenti e stimolanti, favorendo una comprensione profonda dei processi e sviluppando in loro una maggiore consapevolezza sull'importanza della gestione sostenibile di questa risorsa preziosa.
Contenuti e organizzazione: L'attività si sviluppa attraverso una caccia al tesoro didattica allestita fuori e/o dentro la scuola. Grazie al contesto ludico e a un ambiente emotivamente stimolante studentesse e studenti diventano protagonisti del processo di apprendimento e vengono guidati a scoprire, tappa dopo tappa, le 8 fasi fondamentali del ciclo tecnologico dell'acqua (captazione, potabilizzazione, stoccaggio, distribuzione, uso domestico/industriale, rete fognaria, depurazione e restituzione in ambiente). La classe viene suddivisa in squadre, ognuna delle quali affronta prove differenti, tra cui enigmi, piccoli esperimenti, attività motorie e osservazioni guidate. L'attività può essere ambientata fuori e/o dentro l'edificio scolastico (cortile, aula, corridoi, ecc.), oppure in un'area verde vicina.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore, in presenza e a classi singole.
Risorse impiegate: 1 educatrice/ educatore ambientale
Gratuito

CHE FINE HA FATTO IL DOTTOR GREEN?

Tema: sostenibilità

Attività: in presenza
Obiettivi: Questa originale attività, che vuole stimolare l'interesse della classe sul rispetto dell'ambiente e delle sue risorse, è basata su una dinamica avvincente degna di un giallo poliziesco, in cui studenti e studentesse si calano nel ruolo di eco-investigatori, per risolvere un "crimine ambientale", la misteriosa scomparsa del Dottor Green, avvenuto all'interno di una grande scuola cittadina. L'obiettivo è quello di trattare i temi della sostenibilità ambientale in modo nuovo e frizzante, attraverso un gioco di ruolo che stimoli le capacità di intuizione e di problem-solving di ragazze e ragazzi
Contenuti e organizzazione: L'incontro in classe è condotto da un educatore nei pan-

ni di un commissario di Polizia Ambientale che ingaggia i ragazzi per aiutarlo a risolvere il mistero. L'attività si sviluppa come un divertente gioco di ruolo in cui i gruppi investigativi formati da ragazze e ragazzi (le Squadre Investigative Ambientali) ispezionano "virtualmente" i diversi locali della scuola alla ricerca del maggior numero di indizi possibile che permettono di individuare i possibili colpevoli.
Destinatari: scuole secondarie 1° grado; Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice/ educatore ambientale
Gratuito

COPIANDO S'IMPARA
Tema: sostenibilità

Attività: in presenza
Obiettivi: Grazie alle attività sviluppate nel laboratorio le ragazze e i ragazzi hanno l'opportunità di affacciarsi all'affascinante mondo della biomimetica, il diffuso settore della ricerca ispirato alle soluzioni escogitate in natura, da vegetali e animali, per rendere i processi e i prodotti dell'uomo più sostenibili; studentesse e studenti potranno inoltre comprendere come il genere umano può trovare soluzioni e migliorare la propria condizione sul pianeta ispirandosi a ciò che la natura ci mette a disposizione.
Contenuti e organizzazione: Dopo una prima parte introduttiva e di brainstorming, la classe, divisa in piccoli gruppi, si cimenta nell'osservazione di alcuni campioni naturali attraverso l'utilizzo di microscopi e strumentazioni analogiche e digitali messe a disposizione. Segue una fase di elaborazione e ricostruzione delle informazioni, attraverso la creazione di mappe concettuali che evidenziano la relazione tra i modelli naturali osservati e le tecnologie attualmente a disposizione dell'uomo per poi andare a ipotizzare, nell'ultima parte del laboratorio, come queste tecnologie biomimetiche potranno aiutarci a centrare gli obiettivi di sostenibilità necessari per la salvaguardia e la prosperità del nostro pianeta.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

PODCAST ACADEMY
Tema: ambiente

Attività: in presenza
Obiettivi: Il laboratorio è incentrato sulla creazione di contenuti audio, il mezzo di comunicazione che permette di sviluppare numerose competenze trasversali, come ad esempio: capacità di ascolto, competenze organizzative, creative ed autoriali, relazionali e digitali. Confrontandosi e lavorando in piccoli gruppi, ragazze e ragazzi sviluppano le proprie competenze comunicative ed espressive, nonché la capacità di lavorare in team. Studentesse e studenti avranno così l'occasione di riflettere sull'utilizzo che facciamo delle risorse del nostro Pianeta e sul percorso che fanno i rifiuti una volta che li abbiamo smaltiti, scoprendo dapprima da dove arrivano ed infine come si possono recuperare o riciclare. Ci si soffermerà su quelli che sono i rifiuti "particolari" come RAEE, indumenti o batterie e ogni studentessa e studente potrà esprimere il proprio punto di vista, raccontando qualche episodio vissuto, sotto forma di podcast.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si sviluppa in due incontri: il primo incontro in classe è utile per gettare le basi per la creazione di un podcast: che cos'è un podcast, i format, le componenti, come si struttura una puntata, qual è la strumentazione necessaria, oltre all'approfondimento tematico su diversi aspetti legati all'energia e al suo utilizzo, che permetterà di avviare il lavoro di produzione del proprio script, mentre nel secondo incontro i ragazzi e le ragazze interpreteranno e registreranno i testi da loro elaborati.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; l'attivita prevede 2 incontri ciascuno di 2 ore. Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 incontri in presenza della durata di 2 ore ciascuno, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

CHANGE THE WORLD
Tema: sostenibilità

Attività: in presenza
Obiettivi: Il laboratorio coinvolge le ragazze e i ragazzi verso temi d'attualità, attraverso il dialogo e il confronto ed incoraggiando la cittadinanza attiva. Studentesse e studenti potranno sperimentare in prima persona le strategie più efficaci per giungere a decisioni condivise simulando, attraverso un avvincente dibattito le dinamiche dell'ONU in stile MUN (Model United Nations), il lavoro degli ambasciatori all'interno di una grande assemblea mondiale in cui sono rappresentati tutti gli Stati.
Contenuti e organizzazione: Divisi in gruppi gli alunni si sfideranno in un gioco di ruolo, ponendo domande e cercando soluzioni creative a problemi reali legati agli SDGs e vicini alla loro esperienza come ad esempio: la fast fashion, lo spreco alimentare, la crisi climatica. L'educatore medierà il dibattito, fornendo materiali di supporto per facilitare la discussione. Le soluzioni emerse per risolvere, migliorare o limitare gli effetti delle situazioni prese in esame, verranno raccolte e condivise sul sito "Hera per le scuole" per ispirare le altre classi a fare la differenza.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

CITIZEN SCIENCE
Tema: EchoSoil

Attività: in presenza
Obiettivi: Le classi prendono parte al progetto internazionale EchoSoil (https://echosoil.eu/it), che mira a migliorare la conoscenza e la consapevolezza dei cittadini dell'Unione Europea sul tema del suolo. Ragazze e ragazzi, supportati dall'utilizzo di kit e protocolli appositamente strutturati, sono coinvolti attivamente attraverso azioni di monitoraggio che approfondiscono i diversi aspetti necessari alla valutazione dello stato di salute dei suoli, valutandone struttura, tessitura, presenza di inquinanti e la loro biodiversità.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si sviluppa in due incontri: • nel primo incontro l'educatrice o l'educatore approfondisce il tema della citizen science andando a definire prima di tutto cos'è il suolo, per poi concentrarsi sulle sue caratteristiche, funzioni e i servizi ecosistemici che offre, e introducendo il protocollo di monitoraggio

con le sue modalità e materiali. • Il secondo incontro è dedicato all'uscita sul territorio per la raccolta dei dati, accompagnati dall'educatrice o dall'educatore che guida studentesse e studenti nell'utilizzo della strumentazione, nelle osservazioni e nella condivisione dei dati raccolti con la comunità scientifica.
Il secondo incontro è dedicato all'uscita per la raccolta dei dati presso giardini, parchi cittadini, aree verdi urbane o naturali, accompagnati dall'educatore che guida gli studenti nell'utilizzo della strumentazione, nelle osservazioni e nella condivisione dei dati raccolti con la comunità scientifica attraverso la piattaforma del progetto.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; Il laboratorio si svolge a sezioni singole. La partecipazione prevede un minimo di 2 sezioni per scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: • 1 incontro di 2 ore, in presenza, a scuola, a classi singole • 1 uscita di 2 ore nel sito di analisi, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

L'ISPETTORE RIFIUTONI E IL CASO "DIFFERENZIATA"
Tema: ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza
Obiettivi: Il nostro personaggio guida, un sagace ispettore ferratissimo sul tema dell'economia circolare, con uno strumento di eccezione, il cassonetto trasparente di Hera, cerca di "far luce" sul complesso mondo dei rifiuti e sull'importanza della raccolta differenziata di qualità.
Ma l'impresa è difficile, i rifiuti sono molti e spesso mal differenziati e l'Ispettore ha bisogno dell'aiuto delle alunne e degli alunni per districare l'intricata matassa e arrivare alla soluzione.
Grazie ad attività dinamiche e divertenti il laboratorio coinvolge ragazze e ragazzi e li rende protagonisti attivi del cambiamento.
Contenuti e organizzazione: L'ispettore Rifiutoni, dopo essersi presentato, introduce il tema dell'incontro e, con l'ausilio del cassonetto trasparente e dell'occhio attento dei ragazzi, individua gli errori più comuni commessi dai cittadini quando si tratta di separare i rifiuti. In seguito la classe, divisa in due squadre, partecipa alle "Olimpiadi del cassonetto" una sfida per differenziare al meglio un cumulo di rifiuti grazie anche al supporto di un tablet dotato dell'applicazione di Hera per fare bene la raccolta differenziata "Il Rifiutologo".

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; il laboratorio è rivolto alle classi PRIME, si svolge in presenza, a classi singole. La partecipazione prevede l'iscrizione di un minimo di 2 classi per ogni scuola. L'attività può essere svolta all'aperto (cortile della scuola o parco/piazza posto nelle vicinanze) o in uno spazio ampio all'interno dell'edificio scolastico collocato al piano terra, per permettere la consegna e la corretta collocazione del cassonetto trasparente.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro in presenza della durata di 1,5 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale
Gratuito

ITINHERARIO INVISIBILE: VISITE GUIDATE AGLI IMPIANTI
Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza / online
Obiettivi: L'Itinherario invisibile permette a ragaze e ragazzi dagli 11 ai 13 anni di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dall'essere umano per garantire la gestione delle risorse acqua, energia e rifiuti.

Contenuti e organizzazione: La visita reale permette alle classi di visitare fisicamente gli impianti Hera per "toccare con mano" i processi dei cicli tecnologici finalizzati alla gestione e utilizzo delle risorse ambientali fondamentali per il gnere umano.La visita reale prevede che la classe sia accompagnata fisicamente da un educatrice o da un educatore all'interno degli impianti lungo un percorso appositamente organizzato e predisposto insieme ai tecnici Hera per garantire la massima sicurezza.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; La partecipazione prevede un minimo di 2 classi per scuola. La visita reale prevede 1 uscita a uno o piu impianti per il ciclo scelto, in presenza all'impianto, di 2 ore a impianto, a classi singole. L'elenco degli impianti visitabili è consultabile sul sito www.gruppohera.it/scuole. Il costo e l'organizzazione del trasporto è a carico della scuola.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 uscita in presenza all'impianto di 2 ore, a classi singole. Per i siti in cui sono presenti più impianti possibilità di visitare nella stessa mattina 2 impianti (circa 4 ore).
Risorse impiegate: 1 educatore ambientale
Gratuito: il costo e l'organizzazione del trasporto all'impianto è a carico della scuola

ITINHERARIO INVISIBILE: VIRTUAL TOUR DEGLI IMPIANTI

Temi: acqua, energia, ambiente (rifiuti)

Attività: in presenza / online
Obiettivi: L'Itinherario invisibile permette alle ragazze e ai ragazzi dagli 11 ai 13 anni di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dal genere umano per garantire la gestione delle risorse acqua, energia e rifiuti. La visita avviene attraverso 2 possibili modalità di esperienza.

Contenuti e organizzazione: La visita virtuale con virtual tour: prevede un incontro in classe in presenza con un educatrice o educatore che introduce la tematica e illustra le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'impianto scelto (potabilizzatore Val di Setta, centrale di cogenerazione di Imola, impianto di selezione + termovalorizzatore di Granarolo dell'Emilia, impianto Aliplast di raccolta, riciclo e rigenerazione della plastica e novità 2024-2025 depuratore di Cesena) attraverso la visione di un realistico video in Realtà Virtuale. La visita virtuale con collegamento in diretta (solo per le classi TERZE) è una esperienza molto interessante che permette di scoprire le fasi del ciclo di depurazione delle acque. L'attività prevede un incontro in classe condotto da un educatore che si collega in diretta con un inviato speciale presso il Depuratore di Cesena (FC) che riprende e mostra in diretta le principali sezioni dell'impianto.

Destinatari: scuole secondarie 1° grado; il laboratorio si svolge in presenza, a classi singole. La partecipazione prevede l'iscrizione di un minimo di 2 classi per ogni scuola. La visita virtuale con virtual tour prevede 1 incontro in presenza di 2 ore, a classi singole. La visita virtuale con collegamento in diretta è rivolta solo alle classi TERZE, prevede 1 incontro in presenza, a classi singole. Necessita di LIM con collegamento a internet stabile e un device per il collegamento dotato di casse e microfono adeguati per garantire una buona qualita audio-video.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: • Visita virtuale con virtual tour: 1 incontro in presenza di 2 ore, a classi singole • Visita virtuale con collegamento in diretta: 1 incontro in presenza di 2 ore, a classi singole
Risorse impiegate: 1 educatrice /educatore ambientale per visita virtuale; 2 educatori ambientali per la visita virtuale con collegamento in diretta
Gratuito

Soggetto proponente:
Le attività sono realizzate dal Gruppo Hera S.p.A e coordinate, per il territorio di Ravenna, da Atlantide, Soc Coop. Sociale p.a.

Referente / contatti:
Maria Elena Gelli
Via Levico 4/A - Cervia (Ra)
Tel. 0544 965806 (Coop. Atlantide) -
Cell. 335 1746793
Email: mariaelena.gelli@atlantide.net

Note: Per fare domanda di partecipazione alle attività didattiche de "La Grande Macchina del Mondo" è necessario collegarsi al sito www.gruppohera.it/scuole, scegliere il livello scolastico, il tema, il percorso e compilare la form online del modulo di domanda di partecipazione all'attività. La form sarà attiva da settembre a novembre 2025. Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema: acqua, energia, ambiente (rifiuti), sostenibilità. Le domande di partecipazione saranno selezionate in base ai seguenti criteri: • precedenza alle classi escluse nell'a.s. 2024/25 • numero di classi per scuola • attenzione territoriale • ordine di arrivo.
Gli insegnanti selezionati saranno poi contattati per programmare le attività che si svolgeranno indicativamente da gennaio a giugno 2026.

FATABUTEGA

BUGS HOTEL

Attività: in presenza
Breve descrizione: Realizzazione di una casetta che offrirà riparo agli insetti utili (coccinelle, farfalle, maggiolini, ecc) presenti nel giardino della scuola durante la difficile stagione invernale. Un contributo al mantenimento della biodiversità delle città sempre meno ospitali nei confronti di questi nostri piccoli amici.
Obiettivi: Conoscere e osservare gli insetti, in particolare le specie impollinatrici.
Contenuti e organizzazione: Con assi di legno, ritagli di falegnameria, canne, pigne, legnetti, vecchi mattoni e tegole ecc, i bambini realizzeranno una struttura a basso impatto ambientale e ad alto impatto emotivo da installare in giardini e orti scolastici

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1/2 incontri di 2 ore ciascuno, in classe
Risorse impiegate: 1 operatore per classe/sezione
Costo: 8 euro a bambino/incontro

GEODI DELLE MERAVIGLIE

Attività: in presenza
Breve descrizione: veri gioielli della natura, i geodi ci stupiscono con esemplari di rara bellezza. Ne scopriremo le origini geologiche e i luoghi, in Italia e nel mondo, che ne sono più ricchi. Ispirandoci a questi sorprendenti "sassi", li riprodurremo utilizzando lane cardate che infeltriremo con acqua calda e sapone
Obiettivi: Partendo da semplici nozioni di geologia, incuriosire i bambini e incentivare la loro manualità creativa. L'utilizzo di lane coloratissime, il tepore dell'acqua e i particolari movimenti delle mani favoriranno il coinvolgimento sensoriale mentre il lavorare lento e il ripetersi dei gesti un piacevole rilassamento
Contenuti e organizzazione: La feltratura è un'arte che ha radici antiche, che incentiva l'utilizzo della lana di pecora (sempre più spesso smaltita come rifiuto!), che ha un basso impatto ambientale ed un alto valore manuale e creativo. Con semplici materiali quale lana, sapone e acqua si realizzeranno "soffici geodi" che, una volta tagliati, ci regaleranno un'esplosione di colori

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe
Risorse impiegate: 1 operatore per classe
Costo: 8 euro a bambino

AQUILONI CHE PASSIONE!

Attività: in presenza
Breve descrizione: Costruire e far volare un aquilone è, da sempre, una attività ludico-creativa che appassiona adulti e bambini. Nel rispetto della tradizione, costruiremo "baccalà volanti" che solcherannoi il cielo aiutati dal vento
Obiettivi: Sviluppare la manualità creativa delle bambine e dei bambini. Riscoprire il gioco all'aria aperta, imparare tecniche di costruzione di altri tempi
Contenuti e organizzazione: Ogni partecipante realizzerà un variopinto aquilone con

carta oleata e crespa, stecche in canna e nastro adesivo. Potrà decorarlo a piacere e imparare a farlo volare

Destinatari: Scuola infanzia, primarie e secondarie d 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe o in esterno
Risorse impiegate: 1 operatore per classe
Costo: 10 euro a bambino

SCARABOT E ARTBOT

Attività: in presenza
Breve descrizione: Uno ScaraBot è un automa, costruito con materiale di recupero, che è in grado di muoversi e disegnare. La CyberArt, ormai sempre più di moda tra i ragazzi, è il prodotto del lavoro di un automa e di un umano che, insieme, creano arte
Obiettivi: Incentivare la manualità creativa e fornire ai bambini/ragazzi semplici nozioni di circuiti elettrici e robotica. Sviluppare il senso artistico e il gioco scientifico.
Contenuti e organizzazione: Con scatolette di tonno o piselli, vasetti di yogurt e altro, tutto rigorosamente di recupero, daremo vita a piccoli bobot che, alimentati da un motorino, filo elettrico, ventolina e pile, disegneranno per noi artistiche opere d'arte utilizzando pennarelli e pastelli

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe
Risorse impiegate: 1 operatore per classe
Costo: 10 euro a bambino

GIOCATTOLI DELLA TRADIZIONE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Giocattoli della tradizione, trottole, paracadutini, ronzatori, girandole, macchinine,bamboline, ecc. da costruire insieme ai bambini utilizzando materiali di recupero nell'ottica della pedagogia dell'essenziale
Obiettivi: Incentivare la manualità creativa, il rispetto per l'ambiente e il valore delle tradizioni. Promuovere il gioco come fondamentale esperienza di crescita intellettuale del bambino
Contenuti e organizzazione: Riscoprire il piacere di costruire insieme un giocattolo utilizzando legno, plastiche, stoffe, carte, ecc, decorarlo e poi giocare tutti insieme!

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe
Risorse impiegate: 1 operatore esterno
Costo: 8 euro a bambino

LOMBRICANDO

Attività: in presenza
Breve descrizione: I lombrichi, come tanti aratri in miniatura, dissodano il terreno e lo rendono più fertile. Con palette, lenti d'ingrandimento e microscopio impareremo a conoscere questi utilissimi animali e costruiremo una "casa" per osservarli nel loro instancabile lavoro. La lettura di un albo illustrato a tema introdurrà il laboratorio.
Obiettivi: Far conoscere il mondo sotterraneo popolato da da animali che sono fondamentali per la vita sul pianeta.
Contenuti e organizzazione: Realizzare assieme a bambini e bambine un lombricaio per poter osservare, senza recare loro disturbo, questi infaticabili produttori di humus.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore in classe
Risorse impiegate: 1 operatore per classe
Costo: 8 euro a bambino

VISITE GUIDATE IN NATURA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Visite guidate agli ambienti naturali, Pineta di San Vitale, foresta allagata di Punte alberete, dune e litorale, per incentivare la conoscenza del territorio, così importante per la crescita e la formazione dei più giovani.
Obiettivi: Imparare a riconoscere le specie vegetali e animali presenti nei vari ambienti, la loro interazione e l'importanza della biodiversità.
Contenuti e organizzazione: Le visite saranno svolte da guide con patentino europeo, con pluriennale esperienza. I partecipanti saranno accompagnati in un percorso di conoscenza ludico-didattico, adattato alle varie fasce d'età.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: mezza giornata
Risorse impiegate: 1 Guida ambientale
Gratuito / Costo: 10 euro a bambino

Soggetto proponente:
Associazione Fatabutega
Referente / contatti:
Beatrice Ballanti
Cell. 339 8426263
Email: fatabutega@gmail.com

Fatabutega è una realtà consolidata nel mondo ludo-didattico della provincia di Ravenna. Collabora con altre associazioni, cooperative, enti, parchi, istituzioni pubbliche e private. Finalità dell'Associazione è favorire la realizzazione di una società basata su un equilibrato rapporto uomo-natura e su un modello di sviluppo economico e sociale orientato in senso ecologico e rispettoso delle diversità culturali. Gli operatori di Fatabutega hanno esperienze pluriennali nel settore ludo-didattico e background formativi e di lavoro che spaziano in ambiti scientifici, naturalistici, storici e artistici.

SPORT, SALUTE E BENESSERE PER TUTTI E TUTTE

IL VALORE DEL DONO DEL SANGUE: LA SOLIDARIETÀ DEL VOLONTARIO E IL CORRETTO STILE DI VITA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto è stato sviluppato in modo organico, da una esperta in comunicazione, con un percorso che parte dalla scuola primaria per proseguire nella secondaria di primo grado. Nella scuola primaria, la sensibilizzazione avviene attraverso interventi attivi con i ragazzi, spiegando le importanti funzioni del sangue, terminando con un giorco interattivo / di ruolo fra i ragazzi. Nella secondaria di primo grado dopo una introduzione sul valore del volontariato, prosegue con un cartone animato sul sangue, di seguito vengono spiegate le varie funzioni vitali del sangue e i gruppi sanguigni.
Obiettivi: Sensibilizzare al volontariato i ragazzi della primaria in particolar modo sul dono del sangue, del plasma e midollo osseo. L'imprtanza che ha il sangue e il plasma per la vita degli esseri umani. L'importanza che ricopre uno stile di vita corretto e sano.
Contenuti e organizzazione: Il progetto è mirato a far conoscere meglio il valore del sangue e del plasma per la vita, si parla di un corretto e sano stile di vita, spiegando l'importanza del volontariato ed il senso del "donare agli altri" senza avere nulla in cambio. L'intervento è di circa due ore, in presenza, dove un volontario e/o esperto in comunicazione espone interagendo con i ragazzi sull'argomento sangue e volontariato spaziando sulla donazione di sangue plasma e cellule staminali.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, classi V primarie e classi II scuola secondaria di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: esperto di comunicazione e/o volontario e/o medico/infermiere
Gratuito

Soggetto proponente:
Associazione Volontari Italiana Sangue Provinciale Ravenna ODV in collaborazione con ADMO Emilia-Romagna
Referente / contatti:
AVIS Provinciale Ravenna ODV
Via T. Gulli, 100
Tel./Cell. 0544 421180 - 327 0328262
settorescuola.ravenna.provinciale@avis.it

Note: AVIS ODV è un'associazione di volontariato che promuove il dono del sangue su tutto il territorio nazionale e nella Svizzera italiana, fondata a Milano nel 1927. Nel territorio della Romagna le AVIS Provinciali sono anche affidatarie della raccolta del sangue per l'intera comunità.

EDUCAZIONE ALLA SICUREZZA E AL SOCCORSO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Fra gli obiettivi di Croce Rossa Italiana sono presenti attività di educazione sanitaria, rivolte alla popolazione e alle scuole. La formazione di CRI prepara istruttori con competenze in specifiche disciplone: questa attività sarà condotta da Monitori di primoSoccorso, atti all'insegnamento di prevenzione e Prino Soccorso. L'attività è finalizzata ad insegnare a bambini e a ragazzi come eseguire una corretta chiamata di soccorso, e come compiere manovre salvavita quali: la posizioen laterale di sicurezza, la rianimazione cardio-polmonare e la disostruzione.
Obiettivi: fornire i principi fondamentali per riconoscere una situazione di emergenza, effettuare una corretta chiamata di soccorso ed eseguire le prime manovre salvavita

Contenuti e organizzazione: Dopo una prima breve parte teorica su elementi di primo socorso e di BLS (Basic Life Support) gli studenti saranno invitati ad eseguire la simulazione di una chiamata di soccorso e di manovre salvavita su appositi manichini

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, classi III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Monitori di Primo Soccorso
Gratuito

Soggetto proponente:
Croce Rossa Italiana - Comitato di Ravenna
Referente / contatti:
Maria Grazia Marini
Via Gorizia, 11 - Ravenna
Cell. 3297507977
mariagrazia.marini@emiliaromagna.cri.it

ASSOCIAZIONE TUTTI MENO UNO

GHIACCIO IN MOVIMENTO: EQUILIBRIO, GIOCO E CREATIVITÀ

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto propone un'esperienza motoria coinvolgente e innovativa: attività di pattinaggio artistico su ghiaccio presso la pista allestita in Piazza Kennedy a Ravenna, durante l'orario di Educazione Fisica. Attraverso un percorso graduale e adattato ai livelli della classe, gli studenti saranno guidati alla scoperta di uno sport affascinante che unisce tecnica, coordinazione e creatività. L'attività rappresenta un'occasione per potenziare abilità motorie specifiche, sperimentare il lavoro di gruppo e vivere un'esperienza educativa fuori dal contesto scolastico tradizionale.
Obiettivi: • Promuovere il movimento in un contesto motivante e sicuro. • Sviluppare equilibrio, controllo del corpo e consapevolezza motoria. • Rafforzare le dinamiche di gruppo attraverso giochi e coreografie. • Offrire un'occasione inclusiva di crescita personale e sportiva. • Stimolare la creatività attraverso l'espressione corporea in musica.
Contenuti e organizzazione: Osservazione iniziale del livello motorio degli studenti. • Riscaldamento mirato e approccio graduale al pattinaggio. • Attività base: camminare sul ghiaccio, stare in equilibrio, frenare. • Esercizi individuali, a coppie e in piccoli gruppi. • Percorsi dinamici, giochi cooperativi e prove di squadra. • Movimento ritmico e costruzione di semplici coreografie. • Attenzione costante alla sicurezza e alla gestione dello spazio.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da novembre a gennaio, una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1 tutor
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

Soggetto proponente:
Associazione Culturale "TUTTI MENO UNO"
Referente / contatti:
Giovanna Vigilanti
Via Lago Ceresio, 42 - Ravenna
Cell. 3494252573
Email: tuttimenouno.ets@gmail.com

Note: "Tutti meno uno" è un'Associazione Culturale e Compagnia Teatrale affiliata UILT con sede a Ravenna. Promuove la contaminazione delle arti attraverso oltre 90 iniziative realizzate negli ultimi quattro anni, sia in presenza che online. Le attività spaziano tra teatro, poesia, danza, musica, arti visive e performance, con corsi di recitazione, serate comiche e culturali, karaoke e laboratori per bambini a partire dai 3 anni. L'Associazione collabora con varie realtà locali e organizza eventi-spettacolo in grandi parchi all'aperto o privati, portando l'arte in contesti accessibili e immersivi. Ha inoltre sviluppato progetti originali di divulgazione dantesca, che sperimentano linguaggi come il futurismo e il pattinaggio artistico di figura. Tra questi, Il Sogno – spettacolo che mette in dialogo il futurista Boccioni e Dante – rappresenta il fiore all'occhiello delle sue produzioni teatrali. Ha realizzato tre spettacoli natalizi unendo recitazione e pattinaggio artistico su ghiaccio.

MARINANDO SBARCA A SCUOLA

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: insegnare agli alunni i primi rudimenti della navigazione a vela, rispetto ambientale. Forme d'inquinamento marittimo e soluzioni: Orientamento con utilizzo di strumenti di navigazione: Laboratori di manualità (costruire una bussola – Una piccola imbarcazione – imparare nodi marinari – ripiegamento e giochi con le vele). Trasmettere il senso del lavoro di gruppo e l'importanza della collaborazione
Obiettivi: sensibilizzare gli studenti alle peculiarità e al rispetto del territorio in cui vivono; Creare fin dall'infanzia, una cultura di solidarietà e consapevolezza verso le "diversità"; Arricchire gli studenti di nuove nozioni, anche se solo essenziali, da spendere in futuro, nello sport o in qualsiasi altra attività legata alla navigazione a vela; Sviluppo dell'autonomia nel rispetto di sé e degli altri; Condivisione delle esperienze vissute.
Contenuti e organizzazione: l mare. Il vento. Storia. Geografia. Tecniche manuali. La barca a vela.
Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: in funzione all'avanzamento dei programmi scolastici. Sviluppato in 3 incontri di 2 ore per classe secondo le tematiche scelte dell'insegnante.
Risorse impiegate: materiale e personale fornito dall'Associazione.
Costo: 5 euro per alunno/a

Soggetto proponente:
Associazione Marinando Ravenna ODV
Referente / contatti:
Sante Ghirardi
Cell. 339 801688
Email: ghirardi@marinando.ra.it

CLIPPETE CLOPPETE - PROGETTI DI PET THERAPY

PERCORSO CAREZZA NEL GIARDINO DELL'ASILO "CON L'ASINO E IL PONY"

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto si articola in 3 incontri di 2 ore presso la scuola o un parco pubblico nelle vicinanze, prevedono la partecipazione, in ogni incontro, di due nostri operatori ed almeno un educatore della scuola dell'infanzia. In tutti gli incontri è compresa una parte teorica con attività propedeutica all'incontro con gli animali, alla quale segue la parte pratica di relazione con essi.
Obiettivi: Promuovere attività all'aria aperta • Conoscere gli Animali del progetto, scoprendone colori, odori, forme e modalità comunicative nuove, affinare un' uso integrato dei sensi e aprirsi alla conoscenza e all'apprezzamento della diversità intesa come multiformità e diversità dell'essere. • Sperimentare la diversità nel gruppo come ricchezza, la cura verso l'altro e il benessere che ne deriva. • Scoprire nuove modalità e strategia di approcciarsi ad un'esperienza (problem solving), affinare le competenze pro sociali e scoprire modalità efficaci di relazionarsi con l'animale e con il gruppo.
Contenuti e organizzazione: Nel primo incontro è prevista la partecipazione di due asini. Nel secondo incontro è prevista la partecipazione di due pony. Nel terzo incontro è prevista la partecipazione di un pony e di un asino. Gli incontri prevedono lo svolgimento di attività di relazione con gli animali (attività di cura e di gioco) a piccoli gruppi (massimo 3-4 bambini alla volta per animale) al fine di operare raffronti con il mondo animale, ricercando similarità e differenze, sperimentare le capacità di comprensione, comunicazione e gestione degli animali coinvolti, implementando il proprio senso di autoefficacia e di autostima.

Destinatari: Bambini con bisogni speciali e la loro classe, come attività educativa si può proporre anche in assenza di bambini con bisogni speciali.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il periodo di svolgimento si dovrà concordare in base alla stagione ed alle condizioni metereologiche, nel giardino della scuola per 3 incontri di 2 ore ciascuno in base al numero dei bambini
Costo: 35 euro l'ora per operatore per un minimo di 2 operatori che può variare in base al numero dei bambini coinvolti.
Spese per trasporto animali euro 30 per giornata.

OGGI... IMPARIAMO DAGLI ASINI

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'Outdoor education con l'asino è un opportunità perché: la comunicazione con un animale è inclusiva, non avviene con l'uso della parola e coinvolge tutti, anche chi timidamente non riesce ad esprimersi o chi ha un deficit del linguaggio. Essendo una comunicazione di natura semplice il tema di questa appartiene a tutti: grandi, piccoli o con bisogni speciali. Contiene i campi d'esperienza, fondamentali nell'apprendimento delle nozioni rafforzate da una esperienza connotata emotivamente. Contiene le potenzialità didattiche insite nella valorizzazione dell'ambiente esterno come spazio di apprendimento. Promuove l'educazione

ambientale, alla cittadinanza attiva e alla sostenibilità come cornice di riferimento etica e pedagogica.
Obiettivi: • Offrire una esperienza didattico-educativa in uno spazio aperto lasciando il contesto classe • facilitare i processi affettivi, relazionali ed emozionali che sono di rinforzo per gli apprendimenti, attraverso l'incontro con la diversità di cui è portatore l'animale, senza far emergere quei caratteri di conflittualità ed autoaffermazione e competizione che normalmente nascono nella relazione tra i pari. • Aumentare l'apprendimento attraverso la riduzione dello stress e l'aumento del senso di efficacia grazie all' esperienza di relazione con l'animale • Apprendere a cooperare con i compagni nella risoluzione di piccoli problemi o strategie da trovare assieme al gruppo (problem solving) • Favorire esperienze per incrementare la sicurezza interiore del singolo • Promuovere la prosocialità per contrastare le difficoltà che oggi si presentano nella vita scolastica
Contenuti e organizzazione: Si propone di sostituire una lezione di didattica in classe con una lezione all'aperto di mattina o pomeriggio in compagnia degli asini. L'esperienza sarà funzionale all'apprendimento di contenuti inerenti il programma scolastico coordinandosi con gli insegnanti per definire materia e argomento della lezione. La durata dell'intervento è di 2 ore con la presenza di 2 operatori più un incontro funzionale alla programmazione che richiedono gli insegnanti.

Destinatari: Bambini con bisogni speciali e la loro classe, come attività educativa si può proporre anche in assenza di bambini con bisogni speciali.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il periodo di svolgimento si dovrà concordare in base alla stagione ed alle condizioni metereologiche, nel giardino della scuola per 4 incontri di 2 ore ciascuno in base al numero dei bambini
Costo: lezione con gli asini euro 35 l'ora per operatore. Progettazione da definire con gli insegnanti euro 20 l'ora. Trasporto animali euro 30 a giornata.

PROGETTI DI ATTIVITÀ ASSISTITA (PET THERAPY) CON L'ASINO O IL CANE IN AULA E IN GIARDINO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le attività interne ad ogni singolo incontro toccheranno dimensioni di relazione di conoscenza reciproca e comunicazione, stimolando il bambino a mettere in relazione i propri comportamenti con quelli dell'animale; cura e accudimento, gestione e gioco collaborativo e seguiranno le esigenze emerse dai soggetti frequentanti e dagli animali coinvolti con esperienze tattili positive e stimolazione del contatto fisico bambino-animale.
L'ASINO e L'ATTIVITÀ ASSISTITA
L'asino è un animale che presenta sviluppate caratteristiche di riflessività, lentezza, tranquillità, prudenza, sicurezza e fermezza, dolcezza, estrema socievolezza.
IL CANE e L'ATTIVITÀ ASSISTITA
Il cane è un animale sociale altamente relazionale, per caratteristiche di specie, di razza e soggettive è estremamente sensibile alla comunicazione corporea, si presta ad essere coinvolto in numerose attività di relazione e con varie tipologie di utenza
Obiettivi: Promuovere attività all'aria aperta • Conoscere gli Animali del progetto, scoprendone colori, odori, forme e modalità comunicative nuove, affinare un' uso integrato dei sensi e aprirsi alla conoscenza e all'apprezzamento della diversità intesa come multiformità e diversità dell'essere. • Sperimentare la diversità nel gruppo come ricchezza, la cura verso l'altro e il benessere che ne deriva. • Scoprire nuove modalità e strategia di approcciarsi ad un'esperienza (problem solving), affinare le competenze pro sociali e scoprire mo-

dalità efficaci di relazionarsi con l'animale e con il gruppo.
Contenuti e organizzazione: Gli animali preparati e monitorati, si prestano ad essere coinvolti in numerose attività di relazione e con varie tipologie di utenza. Le attività con l'asino si possono svolgere nel giardino o nel parco pubblico vicino, con il cane sia all'interno che all'esterno. Nell'intervento con gli animali è possibile riconoscere una prima fase più strutturata, dove la relazione tra l'utente e l'animale viene guidata dall'operatore, una seconda fase in cui può nascere uno scambio più spontaneo tra animale e ragazzo/a. Gli incontri, con cadenza settimanale hanno l'obiettivo, attraverso la continuità, di strutturare una relazione con l'animale coinvolto valorizzando il benessere personale e di gruppo.
Gli incontri avranno una struttura di base che prevede una fase di apertura-accoglienza e una fase conclusiva, di raccolta del vissuto. Il progetto prevede una fase preliminare per valutare il taglio da apportare al percorso sulla base delle specifiche esigenze dei bambini/ragazzi coinvolti.

Destinatari: progetto pensato per piccoli gruppi massimo 5/6 bambini con bisogni speciali e la loro classe
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Incontri di 2 ore, massimo 5 incontri, in base al numero dei ragazzi sarà possibile organizzare più turni nella giornata. Il periodo per le attività all'esterno va scelto in base al meteo.
Costo: 35 euro/ora per operatore, il numero degli operatori varia in base al numero dei bambini. Per l'attività con gli asini vanno aggiunti 30 euro di trasporto animali a giornata, per l'attività con i cani vanno aggiunti 10 euro di trasporto animali a giornata

TO' C'E' UN ASINELLO NEL GIARDINO DELLA SCUOLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto si articola in 3 incontri di 2 ore presso la scuola o un parco pubblico nelle vicinanze, prevedono la partecipazione, in ogni incontro, di due/tre nostri operatori ed almeno un educatore della scuola dell'infanzia e 2 o 3 asini. In tutti gli incontri è compresa una parte teorica con attività propedeutica all'incontro con gli animali, alla quale segue la parte pratica di relazione con essi.
Obiettivi: Promuovere attività all'aria aperta • Conoscere gli Animali del progetto, scoprendone colori, odori, forme e modalità comunicative nuove, affinare un' uso integrato dei sensi e aprirsi alla conoscenza e all'apprezzamento della diversità intesa come multiformità e diversità dell'essere. • Sperimentare la diversità nel gruppo come ricchezza, la cura verso l'altro e il benessere che ne deriva. • Scoprire nuove modalità e strategia di approcciarsi ad un'esperienza (problem solving), affinare le competenze pro sociali e scoprire modalità efficaci di relazionarsi con l'animale e con il gruppo.
Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede 3 incontri con i nostri asini: STELLINA e RUGIADA. Durante ogni incontro verrà proposta una differente attività. Primo incontro: Cura, coccole. Secondo incontro: cibo. Terzo incontro: Giro in sella e conduzione. Gli incontri prevedono lo svolgimento di attività di relazione con gli animali a piccoli gruppi (massimo 3/4 bambini alla volta per animale)

Destinatari: Bambini con bisogni speciali e la loro classe, come attività educativa si può proporre anche in assenza di bambini con bisogni speciali.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il periodo di svolgimento si dovrà concordare in base alla stagione ed alle condizioni metereologi-

che, nel giardino della scuola per 3 incontri di 2 ore ciascuno in base al numero dei bambini
Costo: 35 euro l'ora per operatore per un minimo di 2 operatori che può variare in base al numero dei bambini coinvolti.
Spese per trasporto animali euro 30 per giornata.

Soggetto proponente:
Clippete Cloppete - Associazione Sportivo Dilettantistica
Referente / contatti:
Monia Mazzanti
Cell. 3881169404
Email: clippetecloppeteasd@gmail.com

SPORT, SALUTE E BENESSERE PER TUTTI E TUTTE

SEMI DI YOGA: GIOCHI DI CALMA E DI RESPIRO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un ciclo di 6-8 incontri di mezz'ora ciascuno dove i bambini possono sperimentare attraverso il gioco dello yoga e i sensi giochi di calma e di respiro.
Obiettivi: • Conoscere il proprio corpo giocando • Stimolare l'attenzione e la concentrazione • Stimolare l'ascolto verso se e verso l' altro • Rilassamento • Introdurre Routines del respiro per portare calma e gioia
Contenuti e organizzazione: Le sessioni sono composte da gruppi di 6-7 bambini per i Nidi d'Infanzia e di 10 bambini per le Scuole dell'Infanzia (dove è possibile lavoarre sull'educazione emozionale)
il progetto prevede un minimo di 6 incontri un massimo di 12, includendo una pratica insieme ai genitori. L'attività prevede movimento consapevole, giochi di attesa, ascolto e il rilassamento. I mtateriali sono portati dall' esperta. Si richiede uno spazio da concordare con l'Esperta. Le sessioni si svolgono dalle 9,50 alle 10,20 e dalle ore 10,30 alle 11,00.

Destinatari: Nidi e scuole d'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 6- 8 Incontri da concordare a partire da metà Gennaio 2026
Risorse impiegate: Stanza o spazio a disposizione per il gruppo dei bambini, una presa elettrica
Costo: contributo da concordare con il Nido o la Scuola dell'infanzia

Soggetto proponente:
Silvia Santucci
Referente / contatti:
Silvia Santucci
Via F.lli Garavini, 38
Cell. 3920005160
Email: silviasantucci@yahoo.com

OUTDOOR EDUCATION

OUTDOOR EDUCATION: ADATTAMENTO ED EVOLUZIONE

Attività: in presenza
Breve descrizione: le nuove scoperte in campo antropologico hanno permesso di reinterpretare la preistoria e di riscrivere l'evoluzione umana. L'ecologia umana alias il rapporto uomo ambiente è la disciplina scientifica che studia questa relazione dimostrando che il genere homo nel processo di ominazione è stato e lo è tuttora influenzato dai cambiamenti climatici. Il metodo più semplice per divulgare questo complesso argomento è l'outdoor educational, attività teoriche e pratiche per dimostrare la voglia di adattamento, ricerca e scoperta che ci accompagna da 6 milioni di anni
Obiettivi: rilettura aggiornata dell'evoluzione umana con la consapevolezza di tutti gli sforzi messi in campo per sopravvivere ricreando delle situazioni tipo che ci hanno accompagnato fin ai giorni d'oggi. Con il Surviving variante eco-sportiva e diportistica, basata su giochi e test di simulazione non a rischio, specialmente coi principianti, sia sul piano motorio e psicofisico, per l'analisi delle dinamiche comportamentali all'interno di un gruppo e per le tecniche e le tattiche adoperate per la risoluzione dei problemi.
Contenuti e organizzazione: Trail Romagna è la passione di alcuni amici per la natura, il movimento e la gioia di stare insieme. Scoperta, valorizzazione, ecocompatibilità, antiche tradizioni, fruizione innovativa e tanta tantissima propensione alla promozione del territorio, al benessere e all'energia di muoversi insieme in natura, sono le linee guida di un lavoro quotidiano di organizzazione di eventi. Nell'ottica di sviluppo delle attività sportive l'outdoor sono saliti alla ribalta i concetti di ecologia umana e outdoor educational che in collaborazione dell'associazione italiana guide sopravvivenza A.I.G.S. sono i cardini per un nuova frontiera delle attività sportive eco-dinamiche

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado; classi 3/4/5 scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 6 ore totali 2 ore lezione frontale 4 ore di attività
Risorse impiegate: 2 formatori
Costo: 8 euro a partecipante

Soggetto proponente:
Trail Romagna Associazione Sportiva Dilettantistica affiliata, Uisp, ASC, Riconosciuta CONI e Ministero dello sport e Salute
Referente / contatti:
Ciro Costa
Cell. 3317158142
Email: cirocosta65@gmail.com

DIGITALE CREATIVO

ConfrontIAmoci - PERCORSI TRA NATURA, PERCEZIONE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto, realizzato grazie al contributo di Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, unisce educazione ambientale, alfabetizzazione digitale, consapevolezza critica e percezione, offrendo a studentesse e studenti un'esperienza che intreccia osservazione, tecnologia e riflessione. L'attività inizia con un'immagine naturalistica scattata dalle classi durante un'uscita in un'area verde (parco, giardino o spazio naturale vicino alla scuola). A partire da questa immagine, i partecipanti sono stimolati a elaborare una descrizione dettagliata, ricca di sfumature. Le parole scelte diventano input per un generatore di immagini AI, che produce visualizzazioni diverse, influenzate dalla sensibilità di ciascuno. Il percorso culmina in un poster collettivo, che dà forma visiva alla diversità percettiva, e in un evento finale aperto al pubblico, per condividere l'esperienza e riflettere sulla pluralità degli sguardi
Obiettivi: Il progetto intende stimolare la consapevolezza che l'osservazione è influenzata da esperienze, sensibilità e cultura personali; promuovere il confronto tra percezione umana e lettura automatica della realtà; sviluppare spirito critico, capacità descrittive e collaborazione, affinando l'attenzione verso l'ambiente. Il progetto offre a studentesse e studenti l'opportunità di riflettere sulle potenzialità e sui limiti della tecnologia, allenando lo sguardo e il pensiero critico. Valorizza inoltre la pluralità dei punti di vista come ricchezza collettiva, promuovendo inclusione e dialogo tra diversità. L'esperienza culmina in un poster collettivo e in un evento finale che consente di condividere le riflessioni con la comunità scolastica, creando una rete di apprendimento collaborativo. Favorendo una maggiore consapevolezza e un approccio critico alla tecnologia, il progetto contribuisce a formare cittadini più responsabili e consapevoli del loro ruolo nel mondo digitale e sociale
Contenuti e organizzazione: Attraverso la creazione guidata di immagini con l'intelligenza artificiale, a partire da fotografie scattate direttamente da studentesse e studenti, i partecipanti sperimentano concretamente come la realtà venga "filtrata" da chi la osserva. L'elaborazione collettiva finale, che culmina nella realizzazione di un poster e di un manifesto, diventa una metafora visiva della pluralità di sguardi sul mondo. Il percorso formativo si articola in due incontri in aula e un'uscita sul campo, in un ambiente naturale o in un'area verde prossima alla scuola. Se necessario e in accordo con i docenti, il percorso può essere adattato a contesti diversi, prevedendo attività interamente in aula tramite l'uso di immagini e video. Il progetto è infatti pensato per essere facilmente adattabile e replicabile, rispondendo alle esigenze specifiche di ciascun contesto scolastico.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 incontri in aula e un'uscita sul campo, in un ambiente naturale o in un'area verde prossima alla scuola
Risorse impiegate: 1 educatore/educatrice a classe/sezione
Gratuito

Soggetto proponente:
Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.
Referente / contatti:
Farnia Senni
Via Levico 4/A - Cervia (RA)
Tel. 0544 965806
Email: farnia.senni@atlantide.net

BIBLIOSCIENZE

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

BIBLIOSCIENZE. Percorsi di divulgazione scientifica a scuola

Attività: in presenza
Obiettivi: obiettivo principale del progetto è il coinvolgimento su tematiche scientifiche e ambientali.
Contenuti e organizzazione: Ai ragazzi e alle ragazze che frequenteranno i laboratori verranno innanzitutto forniti gli elementi di base per capire la scienza e distinguerla dalla pseudoscienza; vale a dire distinguere tra linguaggio emotivo e linguaggio razionale fondato su dati, valutare le fonti e chi può essere considerato esperto e perché, saper riconoscere ciò che viene diffuso in particolare tramite i social network o i blog sul web. Altro obiettivo è quello di dare valore all'uso della biblioteca come fonte di conoscenza e permettere ai ragazzi di riconoscerla come luogo di scambio e di crescita personale e critica. La divulgazione per ragazzi tra scienza e conoscenza individua quale obiettivo principale quello di guidare bambini e ragazzi alla scoperta dell'universo della divulgazione scientifica, storica ed artistica e della letteratura non-fiction per ragazzi.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Gli incontri dovranno effettuarsi entro dicembre 2025. La durata degli incontri è di circa 1 ora e mezza/2 ore
Gratuito

Note: Biblioscienze è un progetto del sistema bibliotecario dell'Istituzione Classense promosso in collaborazione con il Multicentro CEAS RA21 del Servizio Ambiente ed Energia del Comune di Ravenna e realizzato da Tecnoscienza (www.tecnoscienza.it). Sono previsti diversi laboratori distribuiti nelle biblioteche del territorio:Casa Vignuzzi Ravenna, Biblioteca O. Guerrini Sant'Alberto, Biblioteca M. Valgimigli Santo Stefano, Biblioteca C. Omicini Castiglione di Ravenna, Biblioteca A. Ottolenghi Marina di Ravenna, Biblioteca Fuori... legge Piangipane.

Soggetto proponente:
Istituzione Biblioteca Classense

CHI CERCA TROVA

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'attività consiste nella risoluzione a gruppi di prove ludiche attraverso la consultazione di libri di divulgazione scientifica. Gli argomenti oggetto dei giochi attraversano molte discipline ma hanno in comune il focus sull'apporto delle scienziate alla ricerca, portando all'attenzione scoperte e nomi purtoppo poco conosciuti.
Obiettivi: Chi cerca trova ha l'biettivo di accrescere la consapevolezza delle giovani e dei giovani sulle questioni del "gender dream gap": lo stereotipo che le bambine e le ragazze siano meno brave dei compagni maschi nelle materie scientifiche, complici i pregiudizi e la mancanza di modelli di riferimento. Inoltre il percorso consente di ampliare la conoscenza ed il merito spesso negati alle grandi donne scienziate del passato e del presente. In questo, le attività proposte si inseriscono nell'obiettivo a lungo termine della Biblioteca Classense di sensibilizzare trasversalmente tutte le fasce d'età all'inclusione, uguaglianza e pari opportunità.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Biblioteca Holden 2 ore ogni incontro - E' necessaria la prenotazione via email. Iscrizioni entro il 31/10/2025.
Risorse impiegate: bibliotecarie Classense
Gratuito

Soggetto proponente:
Istituzione Biblioteca Classense

CODICE NATURA: SVELIAMO I SEGRETI DEL MONDO INTORNO A NOI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Escursioni e/o laboratori didattici alla scoperta della natura che ci circonda. In collaborazione con Centro Visite NatuRa – S. Alberto (Ra) Atlantide Soc. Coop. Sociale
Contenuti e organizzazione: 6 laboratori indirizzati alle scuole primarie da scegliere fra i seguenti:
LAB 1 – La matematica in natura (lab. al chiuso). Alla scoperta delle tante espressioni matematiche presenti in natura
LAB 2 – Boscoforte tra terra e cielo (escursione all'aperto). Un'escursione immersiva nel cuore del Delta del Po
LAB 3 – Passeggiata nelle Valli meridionali di Comacchio (escursione all'aperto). Escursione a piedi immersi nel paesaggio delle Valli alla scoperta della fauna del Parco
LAB 4 – Comportamenti animali (lab con eventuale escursione all'aperto). Laboratorio didattico su temi di etologia
LAB 5 – Cartografia per tutti – dalla bussola a Google Maps (lab al chiuso)
Punto di incontro per le escursioni via Nigrisoli, 148 Sant'Alberto (parcheggio Pro loco)

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore ciascuno, i laboratori si svolgono nel periodo tra settembre e dicembre.
Risorse impiegate: Educatori e educatrici scientifiche Coop. Atlantide
Gratuito

Soggetto proponente:
Coop. Atlantide in collaborazione
con Istituzione Biblioteca Classense

Note: I laboratori sono su prenotazione. Quelli al chiuso possono essere svolti nelle biblioteche di Casa Vignuzzi, Holden, Ada Ottolenghi di Marina di Ravenna, Celso Omicini Castiglione di Ravenna, Fuori ... Legge Piangipane, Manara Valgimigli Santo Stefano.

UNA BIBLIOTECA SPAZIALE: TRE INCONTRI SU SPAZIO, STELLE E PIANETI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto "Una biblioteca spaziale" unisce astronomia, arte, storia e scienze spaziali per favorire in modo divertente l'apprendimento delle nozioni astronomiche e delle scienze collegate allo spazio e contribuire a scardinare i pregiudizi di genere che ancora affliggono la ricerca scientifica e l'immaginario collettivo.

Obiettivi: Offrire un approccio originale allo studio dell'astronomia e portare alla luce le innumerevoli e necessarie connessioni tra diverse discipline al fine di costruire un sapere unico e sfaccettato.
Contenuti e organizzazione: Il progetto è suddiviso in tre incontri
1. A come Astronoma: una ricercatrice in astrofisica a disposizione di ragazze e ragazzi che avranno modo di scoprire in che cosa consiste il mestiere "del fare ricerca"

sui temi più attuali dell'astronomia e delle scienze legate allo spazio.
2. Laboratorio pratico con giochi, esperimenti ed indovinelli a tema astronomico
3. Laboratorio restitutivo: i ragazzi e le ragazze realizzeranno a casa o a scuola (con materiali propri e indipendenti) un elaborato artistico (poesia, disegno, mosaico, collage ...) che possa raccontare e rappresentare le loro suggestioni sugli argomenti trattati e che presenteranno il giorno del laboratorio.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Primarie 2° ciclo, secondarie classi prime
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il percorso si snoda in tre incontri a cadenza abbastanza ravvicinata.
Risorse impiegate: I laboratori sono condotti da Daria Dall'Olio, ricercatrice post-dottorato presso l'Università diBologna, l'INAF-Istituto di Radioastronomia e l'Osservatorio Spaziale di Onsala (Svezia); si occupa di radioastronomia e studia la formazione di stelle. Ha sviluppato e condotto numerosi progetti di divulgazione realizzati con ARAR presso il Planetario di Ravenna, tra cui "Costellazione Manga" in collborazione con ASCIG e "Give me Five-Planetario amico delle donne" in collaborazione con Linea Rosa e Fidapa, entrambi portati a livello internazionale e presentati a numerosi congressi di settore.
Gratuito

Soggetto proponente:
Istituzione Biblioteca Classense
Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@classense.ra.it

Note: Sono previsti alcuni laboratori distribuiti nelle biblioteche del territorio:Casa Vignuzzi e Holden Ravenna, Biblioteca M. Valgimigli Santo Stefano, Biblioteca C. Omicini Castiglione di Ravenna, Biblioteca A. Ottolenghi Marina di Ravenna, Biblioteca Fuori... legge Piangipane.

Arti e Lettura

Indice

BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA:

Centro di Lettura "L'Albero dei Libri" ..... pag. 170

Ufficio Politiche Giovanili: Arte e Infanzia in Aula Blu PR2
Storie di immagini che parlano e cercano lettori ..... » 171

Istituzione Biblioteca Classense: i progetti ..... » 172

LETTURE, ATTIVITÀ, LABORATORI

UO Politiche per l'Immigrazione e la Cittadinanza:
Percorsi di lettura e incontro con l'Autore - Festival delle Culture 2026 ..... pag. 184

Ass.ne Fatabutega:
- Lettura tra conte, filastrocche e numeri ..... » 185
- Letture in musica ..... » 185

Libreria per ragazzi MOMO: i progetti ..... » 186

Associazione Tutti meno uno: i progetti ..... » 190

PREISTORIA IN GIOCO

Archeologia preistorica:
- (Prei)storia in gioco. Arte preistorica ..... pag. 200
- Preistoria in gioco ..... » 200

CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

Museo Nazionale di Ravenna:
- Una favola di Museo ..... pag. 204
- La Natività in Museo ..... » 204
- Gli affreschi da Santa Chiara si raccontano ..... » 204
- Le erbe dei monaci ..... » 205
- Mestieri al Museo ..... » 205
- Sulla tavola olio e uovo ..... » 205
- L'Antico Egitto: il peso del cuore ..... » 206
- Ravenna romana: gente di mare ..... » 206
- Galla Placidia, una regina in città ..... » 206
- Teodorico, un re in città ..... » 207
- Geometrie al mausoleo ..... » 207
- Un re a palazzo ..... » 207
- Birdwatching in basilica ..... » 208
- Apollinare, un santo più dolce del miele ..... » 208
- Andiamo in villa! ..... » 208

MAR- Museo d'Arte della Città di Ravenna:
- Tessere di sogni: Chagall in mosaico ..... pag. 210
- Chagall in mosaico ..... » 210
- Un mondo di pixel ..... » 211
- La tavolozza delle emozioni ..... » 211
- Lascia il segno! ..... » 211
- Movimento, ritmo, andamento ..... » 212

Centro Studi Archeologia dell'Adriatico:
- Costruiamo la storia: l'archeologo e i suoi aiutanti ..... » 213
- Ravenna: una macchina del tempo ..... » 213

Fondazione Parco Archeologico di Classe-RavennAntica:
- La didattica del Museo Classis ..... » 215
- La didattica di RavennAntica al MAR ..... » 219
- Museo Dante e Casa Dante ..... » 221
- Le visite guidate di RavennAntica ..... » 222
- MDT Museo Didattico del Territorio - Fare lo Storia con la storia ..... » 225
- Le Giornate del Patrimonio ..... » 230

SISAM - Scuola Int.le Studi d'Arte del Mosaico e dell'Affresco: i Progetti ..... » 233

MOSTRE, MUSICA E ATTIVITÀ ESPRESSIVE

Fiab Ravenna: La bici che vorrei - Concorso di pittura sul tema della bici ..... pag. 238

Educ'Arte: canto -recitazione- musical ..... » 239

Il viaggio di Oltre a noi: Oltre a noi ..... » 240

Tititom: Subito (presto) musica insieme ..... » 241

Comune di Ravenna: i progetti del Decentramento ..... » 242

CISIM - Il lato oscuro della costa:
Fogli bianchi – Laboratorio di rap ..... » 245

Kid Lights:
- Tocchiamo l'arte ..... » 246
- Missione fumetto: le storie perdute dell'Oca Gugù ..... » 246

Immaginante-Laboratorio Museo Itinerante:
Acqua Acque mostra gioco alla scoperta di suoni, forme, colori ..... » 248

Il Planetario:
- Disegnare il cielo con un dito ..... » 249
- Arte e Astronomia ..... » 249

Il Sorriso di Giada: Coloriamo il mondo con la fantasia ..... » 250

Ass.ne Amici del Mulino Scodellino: Mulino Didattico ..... » 251

Ass.ne Jazz Network: Pazzi di Jazz 2026 ..... » 252

TEATRO PER BAMBINI /E RAGAZZI/E

Ravenna Teatro: La stagione dei Teatri 2025/26: spettacoli per le scuole ..... pag. 254

Teatro del Drago - Museo la Casa delle Marionette: gli spettacoli, i progetti ..... » 262

CINEMA E FOTOGRAFIA

Ass.ne Zirialab: Idee in movimento: laboratorio di Cinema e Counseling ..... pag. 266

BIBLIOTECHE E CENTRI DI LETTURA

CENTRO DI LETTURA "L'ALBERO DEI LIBRI". Giocare con i libri per formare il bambino lettore

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il Centro Di Lettura, nato come servizio di consultazione e prestito libri gratuito per bambini/e, genitori e scuole, conserva ancora oggi le sue caratteristiche delle origini - gratuità, accessibilità, flessibilità. Dato il suo patrimonio di oltre 8.500 titoli, dal 2005 è entrato nella Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino ed è aperto al pubblico per il prestito libri. Al mattino è uno spazio didattico di supporto alle scuole della fascia 0-11 anni. Ha come finalità la promozione del libro e della lettura per il benessere psicofisico di bambini e bambine, sia nel contesto familiare, sia in quello scolastico, in accordo con i progetti nazionali 0-5 anni "Nati per leggere" e "Nati per la musica" ai quali aderisce. Ha sviluppato negli anni varie attività di carattere pedagogico e didattico legate a lettura e libri rivolte alle scuole, alle famiglie, agli insegnanti, nell'intento di suggerire modalità ludiche, creative e coinvolgenti che avvicinino i/le bambini/e alla lettura.
Obiettivi: • Promozione della cultura del libro a partire dalla prima infanzia, grazie alla mediazione dell'adulto. • Promuovere la lettura in età scolare attraverso strategie di animazione del libro ludiche e divertenti. • Sviluppare il pensiero divergente/creativo a partire dal libro, attraverso il laboratorio creativo e di costruzione.
Contenuti e organizzazione: Le seguenti proposte si svolgono al mattino e sono a cura dell'operatrice del Centro. Si organizzano per una sezione/classe per volta su appuntamento e si realizzano nell'arco di 1/2 ore a seconda dell'attività. Alcune di queste si possono combinare fra loro: • Visita guidata del Centro: sale e scaffali, la legenda, i libri, la catalogazione, il prestito, i servizi, l'uso di Scoprirete, domande libere... (da 6 anni, 1 h) • Consultazione libera e/o prestito alle scuole (d'infanzia e asili nido, primarie primo ciclo, 1 h) •Lettura/e ad alta voce e/o con proiezione delle immagini (da 2 anni, 15'-1 h) • Lettura seguita da animazione alla lettura (da 5 anni) • "Leggere su supporti diversi: dal libro all'app", sperimentale (2-5 anni) • Indicazioni per realizzare llaboratori espressivi o di costruzione a tema (da 3 anni) • Indicazioni per realizzare laboratorio di costruzione del libro (età 4-11 anni) • Redazione di bibliografie tematiche su richiesta.
Destinatari: nidi e scuole infanzia. Scuole primarie - Bambini/e e ragazzi/e, familiari, educatori, insegnanti, studenti, sezioni/classi, cittadini
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Orari di apertura per le scuole da settembre a giugno dal lunedì al giovedì dalle ore 9.30 alle 13, per il prestito ad insegnanti e per le sezioni / classi accompagnate da insegnanti, su appuntamento
Risorse impiegate: Operatrice culturale del Centro di Lettura e collaborazioni diverse
Gratuito

Soggetto proponente:
Comune di Ravenna - Centro di Lettura per l'infanzia L'Albero dei Libri
Referente / contatti:
Stefania Lucca
Via Romolo Conti, 1 - Ravenna
Tel. 0544 482571
Email: alberodeilibri@comune.ra.it

Note: Eventuali richieste provenienti dalle scuole, che esulano dalle attività proposte dal Centro e/o che prevedano consulenza e/o supporto a progetti specifici nuovi o già avviati, dovranno essere richiesti preventivamente alla Dirigente della U.O. Qualificazione e Politiche Giovanili indicativamente entro novembre 2025.

"ARTE INFANZIA IN AULA BLU" Storie di immagini che parlano e cercano lettori

Attività: in presenza
Breve descrizione: il Punto Prestiti Aula Blu offre anche la sezione Arte Infanzia, con un'attenzione particolare al settore della fotografia. Questo segmento è destinato a introdurre i bambini al mondo della fotografia in modo coinvolgente e formativo. La nostra selezione di libri include ed espone opere che spiegano le basi della fotografia in termini semplici e accessibili, adatte ai giovani lettori. Sono presenti anche raccolte di immagini straordinarie che mostrano la bellezza del mondo attraverso l'obiettivo. I testi scelti sono pensati per stimolare la curiosità e l'immaginazione dei bambini, aiutandoli a sviluppare uno sguardo critico e la passione per l'arte fotografica. Troverete libri che esplorano vari aspetti della fotografia, dalla tecnica all'arte di raccontare storie attraverso le immagini. Questo settore non solo educa i bambini alle nozioni fondamentali della fotografia, ma li incoraggia anche a sperimentare con la propria creatività.
Obiettivi: il nostro obiettivo è creare un ambiente dove i bambini possano esplorare il loro potenziale creativo e sviluppare nuove competenze artistiche. Attraverso il settore della fotografia, i bambini imparano non solo a vedere il mondo con occhi nuovi, ma anche a catturare e condividere le loro prospettive uniche. Questo spazio accogliente e stimolante è ideale per coltivare l'amore per l'arte e la creatività fin dalla giovane età, fornendo risorse e opportunità che ispirano e educano.
Contenuti e organizzazione: si propone alla scuola la possibilità di frequentare gli spazi dell'Aula Blu su prenotazione negli orari di apertura (dal lunedì al venerdì dalle ore 9 alle ore 12) o in altri orari da concordare.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da concordare in base alle esigenze delle/degli insegnanti.
Gratuito

Soggetto proponente:
Amministrazione comunale
Referente / contatti:
Laura Basigli
Via M. D'Azeglio, 2
Tel. 0544 482330
Email: palazzorasponi2@comune.ra.it

Note: L'Aula Blu si trova in via Massimo d'Azeglio, 2 Ravenna - piano terra - prima porta a sinistra dall'ingresso.
Per maggiori informazioni, richieste di appuntamenti o libri in prestito a distanza inviare una mail a palazzorasponi2@comune.ra.it o telefonare al numero 0544 482330 dal lunedì al venerdì dalle ore 9 alle ore 12.
Il catalogo dei libri è consultabile online sul sito del PR2, nella sezione Aula Blu, al seguente link: www.palazzorasponi2.com/aulablu/

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

ALLE ORIGINI DEL LIBRO MODERNO: dai manoscritti ai libri a stampa nelle collezioni antiche della Biblioteca Classense

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto propone un percorso di storia del libro che offre l'opportunità, attraverso l'esame diretto degli esemplari, di conoscere l'aspetto dei libri circolanti nella seconda metà del XV secolo, un momento cruciale nella storia del libro, in cui convivono e competono i manoscritti e i primi prodotti dell'arte tipografica. La raccolta classense di incunaboli offre numerosi esempi dell'influenza che i modelli manoscritti esercitarono sull'aspetto dei nuovi libri; emblematiche le edizioni a stampa su pergamena, tra cui la Bibbia stampata da Nicolas Jenson a Venezia nel 1476, e le edizioni riccamente miniate da esperti decoratori di manoscritti, come la celebre edizione della Naturalis Historia di Plinio il Vecchio stampata a Venezia da Giovanni da Spira nel 1469. Per la Biblioteca Classense il progetto rappresenta un'importante momento di valorizzazione del patrimonio storico e un'occasione di fruizione di un bene pubblico da parte delle nuove generazioni
Obiettivi: Il progetto intende promuovere la conoscenza del patrimonio antico della Biblioteca Classense, ripercorrendo la storia del libro moderno a partire dalle sue origini: le testimonianze manoscritte e a stampa del XV secolo.
Contenuti e organizzazione: L'incontro sarà articolato in una introduzione storica alla Biblioteca Classense e alla sua collezione antica e alle principali tecniche di produzione del libro, che consentirà agli studenti di conoscere e poi riconoscere le caratteristiche materiali di manoscritti e libri a stampa. Successivamente saranno presi in esame alcuni esempi in originale di libri circolanti nel XV secolo. In particolare, attraverso il confronto di manoscritti e incunaboli (i primi libri stampati alla fine del XV secolo), si esamineranno le caratteristiche materiali che sono all'origine delle imprese dei primi tipografi. Partendo dagli incunaboli si seguiranno poi le vicende del libro a stampa alla scoperta delle innovazioni che faranno del libro del XVI secolo il vero libro moderno.

Destinatari: Scuole primarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontri di circa 2 ore
Gratuito

Referente / contatti:
Floriana Amicucci
Tel. 0544 482132; 337 1410066
Email: manoscrittierari@comune.ra.it

VISITA GUIDATA ALLA MOSTRA LA LIBRERIA DEI CAMALDOLESI A RAVENNA. DALLA BIBLIOTECA MONASTICA ALLA CLASSENSE

Attività: in presenza
Breve descrizione: La mostra racconta la storia della biblioteca camaldolese conservata in Classense: si tratta del cuore del patrimonio librario della biblioteca, poi accresciuto fino ai giorni nostri. La narrazione comincia dal trasferimento dei monaci da Classe a Ravenna, avvenuto dopo la battaglia del 1512, e arriva fino alla soppressione del monastero in età napoleonica, con un'attenzione particolare agli acquisti del primo Settecento di Pietro Canneti, al quale si deve la costituzione della

biblioteca monastica come la conosciamo ancora oggi e l'edificazione della libreria antica, oggi Aula Magna.
Obiettivi: Il percorso offre la possibilità di vedere manoscritti e volumi antichi, per sensibilizzare bambini e ragazzi alla bellezza, al rispetto e alla conservazione dei beni librari e culturali.
Contenuti e organizzazione: La visita guidata, curata da bibliotecarie e bibliotecari, è legata al periodo di allestimento della mostra, dal 17 ottobre 2025 al 17 gennaio 2026. Per le scuole primarie, la visita (più breve) si completa con un laboratorio di scrittura con l'utilizzo di vari strumenti (calamo, penna d'oca ecc.)

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 1 ora e mezza
Risorse impiegate: Bibliotecari e bibliotecarie
Gratuito

Referente / contatti:
Marta Zocchi
Tel. 0544 482151 (dalle 9 alle 13)
Email: segreteriaclas@comune.ra.it

Note: È necessaria la prenotazione via email alla referente indicata; il laboratorio per le scuole primarie è indicato per il secondo ciclo e si svolgerà solamente in orario mattutino.

A CACCIA DI FIGURE E SIMBOLI DI ANIMALI PRESENTI IN CLASSENSE

Attività: in presenza
Obiettivi: Lavorare con le immagini, comprendere il messaggio e la funzione che l'animale ha nell'iconografia analizzata, conoscere e comprendere l'importanza della Classense come patrimonio artistico e culturale della propria città. Con la lettura delle favole si affrontano temi utili per la comprensione delle proprie emozioni e lo sviluppo dell'empatia.
Contenuti e organizzazione: Attraverso un percorso all'interno della biblioteca se ne illustreranno gli spazi e in particolare ci si soffermerà sulle immagini di animali presenti nelle architetture e pitture degli spazi monumentali della Classense (colomba,aquila,leone,gatto,civetta,pavone,delfino) raccontando sia il significato simbolico dell'animale connesso con il contesto della rappresentazione, sia il loro significato simbolico nell'immaginario collettivo. Per le alunne e gli alunni di scuola primaria il percorso si concluderà in Holden con un'attività laboratoriale: colorare le immagini di alcuni animali visti durante il percorso nella biblioteca. Per le alunne e gli alunni della scuola secondaria di primo grado il percorso si concluderà in Sala del Mosaico con la lettura di una/due favole con protagonisti gli animali e l'invito alla classe a fare una riflessione sulle caratteristiche degli animali presi in esame quali specchio delle caratteristiche della società umana.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 100 minuti
Risorse impiegate: spazi della biblioteca, bestiari antichi, medievali, favole. Stampe b/n e colori.
Gratuito

Referente / contatti:
A. Serena Raccuglia
Tel. 0544 482108
Email: manoscrittierari@comune.ravenna.it

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Attività: in presenza
Breve descrizione: «La vita è più divertente se si gioca» (Roald Dahl): il prota-

gonista di questo incontro è il gioco e, in particolare, i giochi da tavolo. La Biblioteca Classense conserva una collezione di circa trecento giochi con tavoliere, databili dalla fine del Seicento ai giorni nostri e di varia provenienza: soprattutto italiana ma anche francese, olandese, tedesca, inglese. Saranno proprio gli esemplari della biblioteca ad essere oggetto delle analisi e delle riflessioni dei ragazzi.
Obiettivi: Far conoscere tipologie di gioco diverse da quelle generalmente praticate oggi dai ragazzi; offrire spunti di riflessione sui cambiamenti sociali e culturali intercorsi nel tempo; sensibilizzare gli studenti all'approccio con documenti antichi originali.
Contenuti e organizzazione: L'incontro prevede: 1. breve introduzione sul gioco e sulla sua storia; 2. presentazione di alcuni esemplari classensi di tipologie diverse (giochi di percorso, di dadi, ad estrazione); 3. eventuale laboratorio di creazione di un gioco (da fare a gruppi) oppure prova di gioco, da concordare con gli insegnanti.
Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Bibliotecarie
Gratuito
Note: È necessaria la prenotazione; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici; è possibile concordare lo svolgimento dell'incontro in tempi più brevi.

LEGGERE LE FIGURE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le immagini hanno da sempre una forte valenza narrativa e un ruolo di primo piano all'interno della nostra vita: non sempre, però, consideriamo con attenzione quello che vediamo. In questo incontro proveremo a "leggere" uno dei dipinti più famosi conservati in Classense, Le nozze di Cana del pittore ravennate Luca Longhi (1507-1580). Il dipinto offre tanti spunti di riflessione e può essere esaminato da molti punti di vista, da quello della composizione e dell'organizzazione dello spazio a quello della scelta cromatica, da quello sociale e di costume a quello storico-artistico e stilistico.
Obiettivi: Favorire le capacità di analisi delle immagini e di discussione e interazione di gruppo.
Contenuti e organizzazione: L'incontro prevede: 1. introduzione al dipinto con indicazioni relative alla composizione dell'immagine; 2. divisione in gruppi e elaborazione di una breve analisi dell'opera che dovrà tenere conto delle indicazioni preliminari

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: circa 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Bibliotecarie
Gratuito

Referente / contatti:
Daniela Poggiali
Tel. 0544 482112 - 482118
Email: dpoggiali@classense.it

Note: È necessaria la prenotazione; è possibile concordare approfondimenti tematici legati ai percorsi di studio scolastici; è possibile concordare lo svolgimento dell'incontro in tempi più brevi: in questo caso non si prevede un lavoro in gruppi ma una discussione generale.

Nel 1803, in seguito alle soppressioni napoleoniche dei beni monastici, l'Abbazia di Classe, con la sua libreria, edificata fra XVII e XVIII secolo dall'abate Pietro Canneti, fu eletta a sede della biblioteca civica di Ravenna. Negli spazi monumentali della Classense furono raccolti anche i fondi librari dei più importanti complessi conventuali e abbazie della città. Tra i fondi più antichi si annoverano codici manoscritti, incunaboli, edizioni a stampa di pregio, autografi, ma-

noscritti musicali, ricchissimi carteggi, raccolte di grafica quali disegni, xilografie, incisioni su rame, litografie. Numerosi i fondi speciali, di grande ricchezza e varietà documentaria. Nel corso degli ultimi due secoli, ai fondi monastici delle abbazie si sono aggiunte le donazioni di importanti biblioteche private, come quella dell'architetto Camillo Morigia (1743-1795) e dello storico dell'arte Corrado Ricci (1858-1934), e le acquisizioni di intere collezioni come quella formata dalla famiglia Spreti e la Raccolta Dantesca Olschki, la più completa collezione di prime e rare edizioni dedicata all'opera di Dante Alighieri.

LEGGERE CON LA SCUOLA. SPUNTINI DI LETTURA IN CLASSE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto prevede letture ad alta voce di libri e albi illustrati e il prestito dei libri subito dopo il termine dell'incontro. Il prestito alla classe dura fino alla fine dell'anno scolastico.
Obiettivi: Obiettivo fondamentale insieme alla diffusione della conoscenza di buone letture dedicate ai bambini e alle bambine è l'educazione alla lettura.
Contenuti e organizzazione: Per ogni classe viene predisposto un pacchetto di libri vari tra narrativa, fumetti e divulgazione scientifica. L'incontro prevede la presentazione e la lettura di alcune pagine tratte da alcuni di essi in modo da incuriosire e spingere alla lettura autonoma. Per motivi organizzativi è previsto un numero predeterminato di incontri e pertanto si procederà a soddisfare le richieste privilegiando i plessi del forese e/o privi di biblioteca scolastica. La durata degli incontri è di circa 1 ora per classe

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Risorse impiegate: Iscrizioni entro il 31/10/2025. Gli incontri verranno calendarizzati a partire da novembre 2025 fino ad aprile 2026, dal mercoledì al venerdì
Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

Note: Si accettano iscrizioni per le classi esclusivamente via mail alle referenti indicate. Se i bambini e le bambine non sono già in possesso della tessera della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino è possibile scaricare il modulo di iscrizione qui www.classense.ra.it/iscrizione-e-informazioni/. I moduli compilati e firmati dai genitori, e accompagnati dalla fotocopia fronte e retro di un documento di identita del genitore che ha firmato vanno consegnati nella biblioteca più vicina. L'iscrizione e il prestito sono gratuiti.

LA SCOPERTA DELLA BIBLIOTECA: VISITA GUIDATA ALLA BIBLIOTECA CLASSENSE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Visite guidate al complesso monumentale Classense e ai servizi bibliotecari
Obiettivi: Il progetto intende promuovere la scoperta degli spazi monumentali del complesso Classense e dei servizi bibliotecari
Contenuti e organizzazione: La visita guidata, curata dai bibliotecari e dalle bibliotecarie, comprende gli spazi monumentali della biblioteca storica compresa l'Aula Magna e la sezione moderna con i servizi di prestito. Durante la visita sono previste attività che rendono i visitatori e le visitatrici protagoniste di osservazioni e ricerche di particolari artistico-architettonici.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: La durata è di circa

1 ora e mezza. La durata può essere dimensionata ad 1 ora escludendo la visita all'Aula Magna
Risorse impiegate: Bibliotecarie e bibliotecari dipendenti della Biblioteca Classense e volontari/e del Servizio civile nazionale
Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

Note: E' necessaria la prenotazione via email alle referenti indicate. Si accettano prenotazioni durante tutto l'anno scolastico ma con almeno 1 settimana di anticipo.

LIBRI ALL'ANGOLO con Alfonso Cuccurullo

Attività: in presenza
Breve descrizione: Lezioni/spettacolo sulla lettura espressiva rivolta esclusivamente alle classi della secondaria di 1° grado delle scuole del territorio extraurbano
Contenuti e organizzazione: Nella Lezione-spettacolo di narrazione si affronteranno sul ring vari generi letterari GIALLO/ HORROR, CLASSICI/ RACCONTI. Nei vari round si alterneranno narrazioni, frammenti di letture, albi illustrati, interrogativi sospesi, colpi di scena, finali irrisolti, autori pesi mosca e pesi massini e suggerimenti bibliografici per promuovere i classici e le novita del panorama letterario per ragazzi/e. Le attivita si svolgeranno mediante letture di testi, a cura di Alfonso Cuccurrullo esperto di narrazione e letteratura.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: La durata degli incontri e di circa 1,15-30 minuti
Risorse impiegate: Alfonso Cuccurullo
Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

Note: E' necessaria la prenotazione via email. Gli incontri si svolgono tra novembre 2025 e gennaio 2026 in date fisse che verranno comunicate in seguito

XANADU

Attività: in presenza
Breve descrizione: E' un progetto per ragazze e ragazzi basato su libri, fumetti, canzoni e film, diffuso in molte biblioteche e scuole italiane, e ha vinto diversi premi, tra cui quello del Ministero per i Beni Culturali come miglior progetto sulla lettura. Si rivolge agli e alle studenti dalla II media alla IV superiore di tutta Italia
Obiettivi: Obiettivo fondamentale insieme alla diffusione della conoscenza di buone letture dedicate ai ragazzi e alle ragazze è l'educazione alla lettura
Contenuti e organizzazione: Si parte da alcuni libri fondamentali, ognuno rappresentativo di un tema o di un genere letterario, dai quali si diramano alcuni percorsi che consigliano altri libri, film, graphic novel e dischi a quello collegati. Come scegliere: ogni ragazza/o sceglie almeno 3 storie all'interno del sito in totale liberta. Unico vincolo e che almeno una delle tre sia un libro. I ragazzi e le ragazze hanno a disposizione il portale in cui inserire i commenti alle letture fatte. Festa Finale: a fine maggio tutte le classi che hanno partecipato sono invitate ad un incontro con alcuni degli scrittori dei libri piu votati. Durante la festa, verra svelata la classifica e proclamato il libro vincitore. N.B. La biblioteca Classense si fa carico dei costi di iscrizione delle classi e di quello dell'incontro con le esperte e gli esperti dell'associazione Hamelin mentre sarà a cura della classi partecipanti procurarsi i libri necessari. Si potrà naturalmente ricorrere al prestito dei libri nelle bibliote-

che, in base alle loro disponibilità.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, dalla II classe. Verrà data precedenza alle richieste delle classi che non hanno mai partecipato.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da 1 a 2 incontri di circa 2 ore
Risorse impiegate: A cura di HAMELIN, Associazione che si occupa di educazione alla lettura. Lavora sul territorio nazionale con bambine, bambini, ragazzi e ragazze, e con chi dialoga con loro a scuola, in biblioteca,negli spazi educativi. Dal 1996 si occupa di letteratura per l'infanzia, fumetto e illustrazione, a partire da un principio guida: leggere è un atto estetico fondamentale per trovare il senso di sè e del mondo.
Gratuito

Referente / contatti:
Luca Mandorlini - Manuela Massa
Email: junior@classense.ra.it

Note: E' necessaria la prenotazione via email entro il 31 ottobre 2025. Le richieste verranno accolte in ordine di arrivo, dando precedenza alle classi che non hanno mai partecipato a questa attività.

NATI PER LEGGERE A SCUOLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto promuove la lettura ad alta voce per bambine e bambini 0-5 anni e si attiva per promuovere nel territorio la "lettura in famiglia" seguendo le linee dei programmi nazionali Nati per Leggere e Nati per la Musica.
Contenuti e organizzazione: La biblioteca offre due diverse tipologie di intervento ai nidi e alle scuole dell'infanzia: a) Lettura ad alta voce a scuola con l'ausilio dei volontari e delle volontarie NpL in presenza delle famiglie; b) Lettura e formazione ai genitori in occasione degli incontri assembleari organizzati dalle scuole stesse
Destinatari: nidi e scuole d'infanzia. Tutte le scuole dell'infanzia e i nidi d'infanzia pubblici e privati, gli insegnanti, gli educatori e le famiglie con bambine e i bambini della fascia 0-5 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: a) Lettura ad alta voce a scuola è di circa 1 ora. b) Lettura e formazione ai genitori in assemblea di sezione o scuola (circa 30 minuti)
Risorse impiegate: Personale dipendente della Biblioteca e lettrici volontarie Nati per Leggere per le attività di lettura (0-5 anni).
Gratuito

Referente / contatti:
Eleonora Morlotti - Silvia Travaglini
Email: junior@classense.ra.it

Note: È necessaria la prenotazione via email. Si accettano prenotazioni durante tutto l'anno scolastico ma con almeno 1 settimana di anticipo.

LEGGERE ADOLESCENTE. ASSAGGI DI LETTURA IN CLASSE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto prevede letture ad alta voce di libri e albi illustrati e il prestito dei libri subito dopo il termine dell'incontro. Il prestito alla classe dura fino alla fine dell'anno scolastico.
Obiettivi: Obiettivo fondamentale insieme alla diffusione della conoscenza di buone letture dedicate ai ragazzi e alle ragazze e l'educazione alla lettura e alla fruizione dei servizi bibliotecari.
Contenuti e organizzazione: Per ogni classe viene predisposto un pacchetto di libri vari tra narrativa, fumetti e divulgazione scientifica. L'incontro prevede la presentazione e la lettura di alcune pagine tratte da alcuni di essi in modo da incuriosire e spingere alla lettura autonoma. Per motivi organizzativi e previsto un numero predeter-

minato di incontri e pertanto si procederà a soddisfare le richieste privilegiando i plessi del forese e/o privi di biblioteca scolastica. La durata degli incontri e di circa 1 ora per classe.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, solo le classi prime
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Iscrizioni entro il 31/10/2025. Gli incontri verranno calendarizzati a partire da novembre 2025 fino ad aprile 2026, nelle giornate dal mercoledì al venerdì
Risorse impiegate: Bibliotecarie della biblioteca Classense
Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

Note: Si accettano iscrizioni per le classi esclusivamente via email alle referenti indicate. Se i ragazzi e le ragazze non sono già in possesso della tessera della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino è possibile scaricare il modulo di iscrizione qui www.classense.ra.it/iscrizione-e-informazioni/. I moduli compilati e firmati dai genitori, e accompagnati dalla fotocopia fronte e retro di un documento di identita del genitore che ha firmato vanno consegnati nella biblioteca piu vicina. L'iscrizione e il prestito sono gratuiti.

BIBLIOTECHE DEL TERRITORIO: ISTRUZIONI PER L'USO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto prevede visite guidate in biblioteca finalizzate alla conoscenza e all'alfabetizzazione all'uso dei servizi bibliotecari. Il Sistema Bibliotecario Urbano, che fa parte della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino, si articola attraverso la rete delle biblioteche decentrate sul territorio: Piangipane B. Fuori Legge, S.Alberto B. Guerrini, S. Stefano B. Valgimigli, Castiglione B. Omicini, Marina B. Ottolenghi.
Obiettivi: La conoscenza delle biblioteche e dei servizi a disposizione dei ragazzi e delle ragazze, la familiarizzazione con l'ambiente e con i libri.
Contenuti e organizzazione: Le biblioteche offrono alle scuole visite guidate, l'assistenza bibliografica anche su richiesta specifica, organizzano incontri con le classi e propongono letture per varie fasce di età. Attivano il prestito collettivo alle classi e alle scuole.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: La durata e le modalità si concordano direttamente con la biblioteca in cui si intende fare l'attività
Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

Note: Gli appuntamenti si concordano direttamente con le biblioteche nelle quali si intende svolgere l'attività.

SCOPRENDO HOLDEN: LIBRI, GIOCHI E RICERCHE

Attività: in presenza
Breve descrizione: La biblioteca Holden accoglie le classi con molteplici attività
Obiettivi: L'obiettivo è far conoscere gli spazi e i servizi della Holden dedicati ai ragazzi e alle ragazze da 11 a 17 anni.
In particolare il percorso Chi cerca trova ha l'biettivo di accrescere la consapevolezza delle giovani e dei giovani sulle questioni del "gender dream gap": lo stereotipo che le bambine e le ragazze siano meno brave dei compagni maschi nelle materie scientifiche, complici i pregiudizi e la mancanza di modelli di riferimento. Inoltre il percorso consente di ampliare

la conoscenza ed il merito spesso negati alle grandi donne scienziate del passato e del presente. In questo, le attività proposte si inseriscono nell'obiettivo a lungo termine della Biblioteca Classense di sensibilizzare trasversalmente tutte le fasce d'età all'inclusione, uguaglianza e pari opportunità.

Contenuti e organizzazione: Èpossibile scegliere tra tre proposte: 1) CONSIGLIAMI UN LIBRO: proposte di lettura tratte dai libri, letture ad alta voce di brani di libri e conversazione sui gusti e le abitudini di lettura dei ragazzi e delle ragazze. 2) GIOCARE IN BIBLIOTECA: la classe prova alcuni dei giochi di società presenti in biblioteca. 3) CHI CERCA TROVA: la classe, divisa in gruppi, sperimenta la ricerca sui libri con attività ludiche.
Alla fine del percorso, sarà possibile prendere libri in prestito, sia individualmente sia come classe.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Per Giocare in biblioteca la durata è di 2 ore per classe; per Consigliami un libro la durata è di 1 ora per classe. Per Chi cerca trova è di 2 ore per classe. Gli incontri verranno calendarizzati a partire da novembre 2025 ad aprile 2026, nelle mattine dal mercoledì al venerdì.

Risorse impiegate: Bibliotecari e bibliotecarie della biblioteca Classense

Gratuito

Note: E' necessaria la prenotazione via email. Iscrizioni entro il 31/10/2025.

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

TORNEO DI POESIA DORSALE

Attività: in presenza / online

Breve descrizione: Per celebrare la Giornata della poesia del prossimo anno, 21 marzo 2026, la biblioteca Classense invita le classi a sfidarsi nella quinta edizione del torneo di poesia dorsale.

Obiettivi: Giocare con le parole e mettere in moto la creatività poetica

Contenuti e organizzazione: Si tratta di un genere molto speciale di poesia in cui i versi sono costituiti dai titoli dei libri letti di seguito sul dorso delle copertine, i libri appoggiati uno sopra l'altro. Le poesie dovranno essere formate da almeno 3 versi, ossia 3 titoli di libri, senza nessun vincolo nella scelta di questi ultimi (i titoli potranno essere tratti da opere di qualsiasi genere: narrativa, saggistica ecc...). L'insieme dei versi deve esprimere un'immagine, un concetto, una storia, un'idea in modo che l'intero componimento abbia un senso compiuto. Le poesie dovranno essere composte a partire dai libri "in carne e ossa" che verranno sistemati uno sopra l'altro a formare il componimento. I libri possono essere reperiti naturalmente nelle biblioteche scolastiche o tra quelli posseduti personalmente dalle ragazze e dai ragazzi o nelle biblioteche dell'Istituzione Classense (Holden, Casa Vignuzzi, e tutte le biblioteche del territorio). Una volta composta la poesia, si fotografa e si invia l'immagine all'indirizzo junior@classense.ra.it con oggetto: poesia dorsale, scuola e classe. Ogni classe può inviare al massimo 3 poesie.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Dalla classe III della primaria in avanti

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Termine per l'invio delle poesie: 2/03/2026; la proclamazione delle classi vincitrici avverrà il 23/03/2026

Risorse impiegate: Bibliotecari e bibliotecarie della biblioteca Classense

Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

OGGI LA LEZIONE SI FA IN HOLDEN!

Attività: in presenza
Breve descrizione: La sezione offre uno spazio creativo dedicato agli adolescenti in cui è possibile: leggere, studiare, creare, giocare e attivare percorsi in collaborazione con le scuole e le associazioni del territorio. Il progetto offre la possibilità a studenti e insegnanti di fare lezione in un ambiente ricco di stimoli. La biblioteca offre alla scuola la possibilità di prenotare gli spazi della sezione Holden concordando preventivamente date e orari per svolgere le lezioni in biblioteca. Previ accordi sarà possibile mettere a disposizione dei docenti libri, materiali documentari e risorse online. L'attività è gestita direttamente dalle docenti e dai docenti che la richiedono.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: La durata e le modalità vanno concordate in fase di prenotazione
Gratuito

Referente / contatti:
Silvia Travaglini – Francesca Ferruzzi
Email: junior@classense.ra.it

CASA VIGNUZZI: LA BIBLIOTECA DEI GATTI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto prevede l'accoglienza e la visita guidata in biblioteca finalizzata alla scoperta dello spazio e dei servizi dedicati a bambine e bambini da 0 a 5 anni.
Contenuti e organizzazione: La sezione viene accolta nelle sale delle biblioteca, si fanno brevi cenni alla storia dell'edificio, si fanno le letture ad alta voce, poi si prosegue con la visita agli spazi della biblioteca. Previa consegna dei moduli di iscrizione con 10 gg. di anticipo rispetto alla data dell'incontro, viene fatta l'iscrizione gratuita ai servizi e consegnata la tessera della biblioteca a ciascun/a bambino/a.
Si effettua il prestito collettivo alla sezione (durata 60 giorni).

Destinatari: nidi e scuole d'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Circa 1 ora e mezza per sezione. Gli incontri si svolgono martedì e giovedì mattina da ottobre 2025 fino a maggio 2026
Risorse impiegate: Bibliotecarie Classense, Volontari del servizio civile nazionale e Volontarie Nati per Leggere
Gratuito

GIOCALIBRO A CASA VIGNUZZI

Attività: in presenza
Breve descrizione: La classe viene coinvolta in attività di gioco e letture ludiche.
Contenuti e organizzazione: La classe viene accolta nelle sale delle biblioteca, gli alunni e le alunne vengono divise in squadre e si dà inizio a una serie di giochi che conducono alla scoperta e all'interazione con i libri e le storie di vario genere. Previa consegna dei moduli di iscrizione con 10 gg. di anticipo rispetto alla data dell'incontro, viene fatta l'iscrizione gratuita ai servizi e consegnata la tessera della biblioteca a ciascun/a bambino/a. Si effettua il prestito collettivo alla classe (durata 60 giorni).

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: L'incontro ha una durata di circa 2 ore per classe. Gli incontri si svolgono martedì e giovedì mattina da novembre 2025 fino a maggio 2026
Gratuito

Referente / contatti:
Eleonora Morlotti
Email: junior@classense.ra.it

Note: Per informazioni/prenotazioni sui progetti inviare email alla referente indicata.

COME SI SCRIVONO I LIBRI DI STORIA?

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto propone un percorso fra i documenti dell'Archivio storico comunale che offre l'opportunità, attraverso l'esame diretto dei più famosi documenti d'archivio, di comprendere come si sia scritta la storia di Ravenna dei secoli passati e dei suoi monumenti.
Obiettivi: Il progetto intende promuovere la conoscenza dell'esistenza degli archivi e dei documenti che vi si conservano, a cosa servano questi istituti culturali e come le notizie passino dai documenti ai libri di storia che tutti studiamo.
Contenuti e organizzazione: L'incontro sarà articolato in una introduzione storica ai fondi dell'Archivio storico comunale, a capire chi scriveva i documenti, perché venivano redatti.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da 50 minuti a 2 ore
Risorse impiegate: Documenti e fotografie dai fondi dell'Archivio
Gratuito

Soggetto proponente:
Archivio storico comunale
Referente / contatti:
Claudia Foschini
Via Baccarini, 3 - Ravenna
Tel. 0544 482145
Email: cfoschini@classense.ra.it

Note: L'archivio storico del Comune di Ravenna è conservato nei locali della Biblioteca Classense, conserva tutti i documenti prodotti dalla Comunità ravennate fino dal XII secolo e un tempo comprendeva anche gli archivi delle grandi abbazie ravennati e delle corporazioni religiose soppresse. I suoi documenti, consultati dai famosi studiosi, sono serviti per scrivere la storia d'Italia.

LETTURE, ATTIVITÀ, LABORATORI

PERCORSI DI LETTURA E INCONTRO CON L'AUTORE. FESTIVAL DELLE CULTURE 2026

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il percorso di lettura e incontro con l'autore rappresenta un appuntamento annuale promosso nell'ambito del Festival delle Culture del Comune di Ravenna. Nato tre anni fa come progetto pilota per favorire la riflessione su temi legati alla convivenza, ai diritti umani e alle identità culturali, il progetto è divenuto un'importante occasione educativa per avvicinare studentesse e studenti alla letteratura contemporanea come strumento di comprensione del mondo. Ogni anno, viene proposto un percorso di lettura su testi che affrontano tematiche interculturali, seguito da un incontro pubblico con gli autori o autrici coinvolti. Il confronto diretto rappresenta un momento di dialogo autentico, capace di attivare processi di consapevolezza e partecipazione attiva, sia in ambito scolastico sia cittadino.
ad Aprile è previsto l'incontro con l'autore con le classi che hanno aderito al progetto di lettura.
Obiettivi: • Favorire nei giovani una maggiore conoscenza delle culture altre e delle dinamiche migratorie contemporanee. • Promuovere una lettura critica della realtà attraverso la letteratura come veicolo di memoria, identità e resistenza. • Contrastare stereotipi e pregiudizi attraverso il racconto delle esperienze umane e storiche che attraversano i confini. • Stimolare le competenze di cittadinanza e l'apertura al dialogo interculturale. • Creare un ponte tra scuola e territorio attraverso la partecipazione al Festival delle Culture.
Contenuti e organizzazione: Il progetto rappresenta un'occasione educativa unica per affrontare, attraverso la letteratura, questioni complesse che riguardano i diritti umani, la giustizia sociale, le migrazioni e le disuguaglianze. Testi scelti per l'edizione 2026: • Alidad Shiri, Via dalla pazza guerra Un'autobiografia che racconta il viaggio di un ragazzo afghano, arrivato in Italia dopo un'odissea solitaria. Il libro è una testimonianza sul tema della migrazione, della fuga e della ricostruzione di sé. • Nogaye Ndiaye - Universo Parallelo. Paradigma del privilegio Un testo che indaga il concetto di privilegio nella società contemporanea, mettendo a confronto esperienze e riflessioni di giovani provenienti da diversi contesti sociali e culturali.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: ottobre 2025-aprile 2026
Gratuito

Soggetto proponente:
U.O. Politiche per l'immigrazione e la Cittadinanza del Comune di Ravenna
Referente / contatti:
Giovanna Santandrea, Chiara Turci, Ibtissem Beldi
Piazza Medaglie d'Oro, 4 - Ravenna
casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: I testi per gli alunni verranno acquistati dalla U.O Politiche per l'immigrazione, è pertanto obbligatorio che vengano indicate le classi e il numero degli alunni che parteciperanno al progetto entro la fine di settembre 2025. A tal fine si chiede di utilizzare la mail indicata mettendo nell'oggetto Percorso di lettura Festival delle Culture 2026 scuole medie

FATABUTEGA

LETTURA TRA CONTE, FILASTROCCHE E NUMERI

Attività: in presenza
Breve descrizione: l laboratorio nasce per sviluppare l'intelligenza logico - matematica attraverso i linguaggi dell'arte, della musica e della letteratura per l'infanzia. Ogni incontro sarà introdotto da un gioco di movimento e dalla lettura dialogica di un albo illustrato seguita da un laboratorio di costruittività con materiali naturali e di riciclo, per giocare con l'incastro delle forme, le conte, i numeri e le filastrocche.
Obiettivi: Sostenere le capacità di socializzazione e cooperazione. • Sviluppare l'intelligenza logico-matematica attraverso l'azione e l'esperienza pratica. • Fornire esperienze in cui i bambini hanno la possibilità di confrontare le forme, i colori e gli oggetti e verificare semplici ipotesi. • Arricchire il progetto educativo dei servizi e l'attività curricolare delle scuole attraverso un approccio multidisciplinare.
Contenuti e organizzazione: laboratorio verrà realizzato a piccoli gruppi per favorire l'espressione personale e il dialogo tra i partecipanti. Alcuni incontri si svolgeranno nell'ambiente esterno della scuola secondo i principi dell'Outdoor Education

Destinatari: nidi e scuole infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora a piccolo gruppo
Risorse impiegate: 1 esperto esterno
Costo: 8 euro a bambino

LETTURE IN MUSICA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Gli incontri saranno introdotti dalla lettura di un albo illustrato in cui suoni, musica e rumori andranno a caratterizzare i luoghi e i personaggi della storia. Seguirà una parte dedicata al movimento ispirato dall'ascolto di vari generi musicali, dall'improvvisazione musicale o da un'attività grafico-pittorica.
Obiettivi: Sviluppare le capacità legate al linguaggio e alla comunicazione • Facilitare l'espressione personale attraverso il gesto, il movimento e l'improvvisazione musicali • Ampliare la musicalità di ogni partecipante e diffondere la conoscenza di vari generi musicali • Arricchire il progetto educativo dei servizi e l'attività curricolare delle scuole attraverso un approccio multidisciplinare
Contenuti e organizzazione: I linguaggi dell'arte e della musica accompagneranno l'esperienza per creare connessioni tra i contenuti trattati (drammatizzazione della storia, ricostruzione della trama con l'ausilio degli strumenti musicali, rappresentazione grafico pittorica, ecc) e per guidare i giochi di movimento. La bibliografia proposta sarà concordata con ogni singola scuola per personalizzare il percorso e arricchire l'offerta didattica.

Destinatari: nidi e scuole infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Incontri di 1 ora ciascuno a piccolo gruppo
Risorse impiegate: 1 esperto esterno
Costo: 8 euro a bambino
Note: Fatabutega è una realtà consolidata nel mondo ludo-didattico della provincia di Ravenna. Collabora con altre associazioni,

cooperative, enti, parchi, istituzioni pubbliche e private. Finalità dell'Associazione è favorire la realizzazione di una società basata su un equilibrato rapporto uomo-natura e su un modello di sviluppo economico e sociale orientato in senso ecologico e rispettoso delle diversità culturali.
Gli operatori di Fatabutega hanno esperienze pluriennali nel settore ludo-didattico e background formativi e di lavoro che spaziano in ambiti scientifici, naturalistici, storici e artistici.

Soggetto proponente:
Associazione Fatabutega
Referente / contatti:
Beatrice Ballanti - Cell. 339 8426263
Email: fatabutega@gmail.com

LETTURE, ATTIVITÀ, LABORATORI

LIBRERIA MOMO

DI NOTTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: A partire dalla lettura del libro "Di notte", scritto da Alice Keller e illustrato da Veronica Truttero (Camelozampa Editore), andiamo a immaginare una passeggiata notturna. Cosa succede fuori mentre dormiamo? Dopo un dialogo con l'illustratrice Veronica Truttero per stimolare la fantasia e la curiosità del mondo notturno, disegneremo su grandi fogli blu, come un cielo stellato. Un gioco di narrazione e disegno collettivo per mettere in moto l'immaginazione.
Obiettivi: Promozione alla lettura • Sviluppo dell'immaginazione attraverso lo strumento del disegno. • Stimolare la curiosità verso ciò che è misterioso, come la notte.
Contenuti e organizzazione: L'incontro inizia dalla lettura partecipata del libro per arrivare all'attività di disegno. Il laboratorio è condotto da Veronica Truttero, illustratrice del libro proposto. Si può disegnare sui banchi o a terra. L'incontro sarà svolto a scuola all'interno della classe.

Destinatari: Scuole infanzia, scuole primarie 1° ciclo, da 4 a 7 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 ora
Risorse impiegate: Una operatrice per classe (illustratrice Veronica Truttero). Materiali da disegno forniti da noi.
Costo: da concordare co le/gli insegnanti interessate/i

I RACCONTI DI OMBRAVERDE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Presentazione del libro "I racconti di Ombraverde", scritto e illustrato da Veronica Truttero (Terre di mezzo editore) in presenza dell'autrice. Ombraverde è un prato ai margini di una città, un luogo che non viene considerato importante, ma che nasconde una vasta varietà di piante e animali. Come il protagonista del libro che per la prima volta arriva a Ombraverde, esploriamo un prato con occhi nuovi e curiosi. Le bambine e i bambini saranno invitati a creare un giardino disegnato su un grande foglio bianco. Un disegno collettivo che contenga la biodiversità appena scoperta.
Obiettivi: • Promozione alla lettura • Scoperta della biodiversità e della natura selvatica urbana • Sviluppo delle capacità di disegno.

Contenuti e organizzazione: L'autrice porterà con sé poster, illustrazioni scientifiche e materiali naturali per un'esplorazione del mondo naturale e della biodiversità. Dopo la presentazione frontale del libro, disegneremo a gruppi su grandi fogli bianchi. L'incontro sarà svolto a scuola all'interno della classe.

Destinatari: Scuole primarie, da 6 a 8 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 ora
Risorse impiegate: un'operatrice per classe (l'illustratrice Veronica truttero). Matite, gomme e matite colorate fornite dalla classe. Fogli A3 forniti da noi.
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

GUARDA CHE FACCIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il volto è come un paesaggio con colline e fiumi, valli e pareti scoscese. E come un paesaggio anche il volto viene modellato dal tempo, dai venti che lo attraversano, le emozioni.
Con due strumenti semplicissimi, matita e gomma, andiamo a esplorare il viso di un nostro compagno/compagna di classe. Che forma ha quest'isola ovale del viso, è tonda? allungata? Che forma hanno questi due laghi-occhi, e questa montagna-naso? Un esercizio prezioso di osservazione e manualità, di empatia e scoperta dell'altro.
Obiettivi: • Sviluppo delle capacità grafiche, scoperta di nuove tecniche di disegno • Attenzione alla diversità • Aumento della capacità di osservazione
Contenuti e organizzazione: Dopo un breve dialogo con l'illustratrice Veronica Truttero per stimolare l'attenzione e l'osservazione, andiamo a disegnare su carta da disegno. La tecnica proposta è un invito a rompere la paura del foglio bianco, un esercizio di riempimento per riscaldare i piccoli artisti che andranno poi a completare il ritratto del compagno/compagna di classe con l'osservazione e il proprio segno personale. L'incontro sarà svolto a scuola all'interno della classe.

Destinatari: Scuole primarie, da 7 a 10 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 ora
Risorse impiegate: Una operatrice. (illustratrice Veronica Truttero) Materiali da disegno forniti da noi
Costo: a concordare con le/gli insegnanti interessate/i

UNA SFIDA A FUMETTI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Partiamo dalla storia di Gertrude Ederle e di Lily Parr: due grandi sportive che hanno fatto la storia dello sport rompendo tabù e superando i pregiudizi della loro epoca. Arriviamo ai nostri desideri: come ci immaginiamo di essere da grandi? Quali sfide vogliamo superare? Raccontiamo il nostro sogno, la nostra sfida, attraverso una storia a fumetti.
Obiettivi: • Promozione alla lettura • Conoscere le storie di grandi donne sportive • Avvicinarsi al linguaggio del fumetto
Contenuti e organizzazione: Dopo la presentazione dei libri "Contro corrente" e "Doppio passo" scritti da Alice Keller e illustrati da Veronica Truttero (Sinnos Editore), che raccontano le storie di Gertrude Ederle e Lily Parr, l'illustratrice spiegherà le regole e la grammatica del fumetto. Dopo una breve dimostrazione, le alunne e gli alunni saranno invitati a creare una breve storia a fumetti che rappresenti una sfida che vorrebbero superare. L'incontro sarà svolto a scuola all'interno della classe.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 8 a 11 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 ora
Risorse impiegate: Una operatrice per

classe (l'illustratrice Veronica Truttero)
• Fogli A4 bianchi della classe • Matita e gomma della classe • Una lavagna per la dimostrazione di disegno
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

CHI SONO? POESIA E AUTORITRATTI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un percorso in due tappe, che parte dalla scrittura poetica e arriva al disegno. Nel primo incontro, accompagnati dalla scrittrice Alice Keller, ogni alunna e alunno della classe comporrà un breve testo poetico che faccia emergere ciò che siamo. Nel secondo incontro, affiancati da Veronica Truttero, illustratrice, andremo a realizzare un autoritratto espressivo partendo dalle suggestioni del testo poetico. Un modo per avvicinarsi a due linguaggi, la poesia e il disegno, fondamentali per lo sviluppo di una propria coscienza interiore.
Obiettivi: • Esercizi di scrittura creativa, avvicinarsi al linguaggio poetico • Sviluppo delle capacità grafiche e conoscenza di nuove tecniche di disegno • Indagine di sé, della propria identità
Contenuti e organizzazione: Il percorso si sviluppa in due incontri. Nel primo la classe incontrerà l'autrice Alice Keller per sviluppare un testo poetico. Nel secondo incontro incontrerà Veronica Truttero, illustratrice, per trasformare il testo poetico in un autoritratto espressivo. Si useranno matite e pastelli ad olio. Gli incontri saranno svolti a scuola all'interno della classe.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 8 a 13 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 incontri di 2 ore ciascuno
Risorse impiegate: 2 operatrici. (illustratrice Veronica Truttero e autrice Alice Keller). Materiali di scrittura e disegno forniti da noi.
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

AL GALOPPO!

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il libro "Al galoppo! Il libro illustrato dei cavalli", di Sara Panzavolta e Luogo Comune (Editoriale Scienza) è un enciclopedia illustrata sui cavalli. Un compendio di informazioni scientifiche, tecniche, storiche e folkloristiche su uno degli animali più amati di sempre. I due autori del libro incontreranno bambini e bambine per un appuntamento ravvicinato con i cavalli e per un laboratorio artistico guidato dall'illustratore del libro.
Obiettivi: • avvicinarsi al mondo animale • conoscere e apprendere il mondo dei cavalli • vivere un'esperienza arricchente nell'incontro con gli autori di un libro
Contenuti e organizzazione: L'attività consiste in un incontro di circa due ore. La prima parte consiste nella presentazione del libro, con letture e in dialogo con i bambini. La seconda parte, invece, è attività laboratoriale in cui ogni bambino creerà il proprio cavallo tramite un collage speciale.

Destinatari: Scuole primarie, da 6 a 10 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 incontro di 2 ore
Risorse impiegate: Due operatori (illustratore e autrice) I materiali verranno forniti dagli autori. Alla scuola sono richieste: forbici dalla punta arrotondata, matite, gomme, colle stick, pennarelli e/o pastelli.
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

L'OMBRA SI PROFILA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Si può raccontare una

storia solo con le ombre? Sì! Vieni a scoprire come! Un laboratorio di ritaglio dove la carta prenderà vita.

Obiettivi: • Stimolare l'immaginazione e la fantasia • Superare barriere linguistiche e cognitive attraverso il linguaggio visivo e sonoro • Esercitare la manualità fine • Elaborare creativamente storie.

Contenuti e organizzazione: Dopo la creazione di ombre a partire da sagome in cartoncino di forme diverse, le bambine e i bambini inventeranno brevissime storie. Poi, utilizzando un telaio e una luce, le ombre verranno animate, accompagnate da piccole drammaturgie sonore. L'incontro si svolge all'interno di uno spazio qualsiasi della scuola in cui sia possibile avere il buio. La prima parte del laboratorio sarà di carattere più creativo-manipolativo, la seconda parte più teatrale.

Destinatari: Scuole infanzia, scuole primarie di 1° ciclo, da 5 a 8 anni

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: 1 incontro di circa 2 ore

Risorse impiegate: 2 operatori (illustratrice Veronica Truttero e atelierista). I materiali verranno portati dagli operatori. Alla scuola sono richieste: forbici dalla punta arrotondata, matite, gomme, colle stick.

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

Soggetto proponente:
Libreria per ragazzi MOMO

Referente / contatti:
Elena Pelliccioni
Via Nazzini, 36 - Ravenna
Tel. 0544 202813
libreriaperragazzimomo@gmail.com

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

ASSOCIAZIONE TUTTI MENO UNO

Scuole dell'infanzia

L'ANGOLO DELLA LETTURA

Attività: in presenza
Breve descrizione: La lettura è uno strumento educativo fondamentale per la crescita emotiva e cognitiva dei bambini. Non solo stimola immaginazione e creatività, ma favorisce lo sviluppo del linguaggio, la costruzione dell'identità e il rafforzamento dell'autostima. Progettare un angolo lettura all'interno degli spazi scolastici significa offrire agli alunni un ambiente accogliente e stimolante, in cui la lettura diventi un'esperienza quotidiana, spontanea e piacevole. Un luogo dove il libro si trasforma in un compagno di viaggio e la curiosità diventa apprendimento.
Obiettivi: L'angolo della lettura sarà strutturato come uno spazio educativo dedicato alla promozione di competenze trasversali fondamentali per la fascia d'età prescolare. In particolare, favorirà la socializzazione, lo sviluppo del pensiero simbolico e creativo, l'osservazione delle immagini e l'ascolto attivo. Attraverso la lettura ad alta voce e la mediazione narrativa, i bambini saranno accompagnati nella comprensione del testo, nell'arricchimento del linguaggio e nell'elaborazione di vissuti emotivi. L'esplorazione del mondo delle fiabe e delle favole, guidata dalle lettrici, permetterà inoltre di stimolare la fantasia e promuovere processi di identificazione. La varietà dei libri proposti – per forma, materiali e caratteristiche sensoriali – risponderà alle diverse esigenze percettive e cognitive, sostenendo la motivazione alla lettura e il desiderio di conoscenza.
Contenuti e organizzazione: L'angolo della lettura sarà allestito nella zona più luminosa della stanza, con coperte e cuscini posizionati sul pavimento per renderlo accogliente e confortevole. Questo spazio dovrà essere tranquillo, un vero rifugio dove i bambini possano rilassarsi e ascoltare le storie in serenità. I libri saranno disposti in modo ordinato e ben visibile, facilmente raggiungibili dai piccoli, così da favorire la loro autonomia nella scelta, lasciandosi guidare dai colori e dalle immagini. Inoltre, i bambini avranno l'opportunità di interagire attivamente sia con i libri sia con le lettrici, arricchendo così la loro esperienza di lettura.

Destinatari: Scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

LETTURE IN MOVIMENTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Questa attività si articola in due momenti integrati: la lettura di racconti seguiti da un percorso di movimento espressivo accompagnato dalla musica. Dopo l'ascolto attento delle storie, le bambine e i bambini saranno invitati a sperimentare il proprio corpo attraverso movimenti guidati, favorendo la consapevolezza corporea e l'esplorazione libera dello spazio circostante. L'associazione tra musica e movimento rappresenta un'occasione preziosa per promuovere l'espressione corporea come linguaggio non verbale, fondamentale nello sviluppo affettivo,

cognitivo e sociale. Il movimento non sarà solo strutturato per stimolare la coordinazione e l'ascolto, ma anche libero, per valorizzare la creatività e l'autonomia di ogni bambino. In questo modo si sostiene lo sviluppo globale della persona, rispettando i tempi e le modalità di espressione di ciascun bambino.

Obiettivi: L'obiettivo principale di questa attività è promuovere l'espressione corporea come mezzo fondamentale per la comunicazione e la conoscenza di sé, favorendo così l'autopercezione dei bambini. Attraverso l'ascolto della musica e l'esperienza del movimento, si intende sostenere lo sviluppo dell'organizzazione spazio-temporale, aiutando i piccoli a orientarsi nello spazio e a gestire i propri tempi motori. Inoltre, l'attività stimola le capacità espressive e comunicative, offrendo ai bambini l'opportunità di esprimersi in modo autentico e creativo in un contesto di ascolto e relazione.

Contenuti e organizzazione: L'attività si svolgerà nell'angolo della lettura, uno spazio accogliente e tranquillo che favorisce l'ascolto e la concentrazione. Prima di iniziare, verranno condivise con i bambini alcune semplici regole per mantenere l'attenzione durante la lettura, aiutandoli a sviluppare abilità di ascolto attivo e rispetto degli altri. Durante l'ascolto, i bambini saranno seduti, immersi nella narrazione. Successivamente, guidati dalla lettrice, diventeranno protagonisti attivi del racconto: attraverso un viaggio immaginativo, esploreranno la storia non solo con la fantasia, ma anche con il proprio corpo. La guida della lettrice accompagnerà i bambini nell'esplorazione di diversi movimenti, stimolando l'attenzione su percezioni corporee e sensoriali differenti di volta in volta. Questo percorso favorisce la consapevolezza corporea e l'espressione creativa, offrendo un'esperienza integrata tra ascolto, immaginazione e movimento.

Destinatari: Scuole dell'infanzia

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana

Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici

Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

LETTURA ANIMATA

Attività: in presenza

Breve descrizione: La lettura animata è una pratica che va oltre la semplice lettura ad alta voce: la storia prende vita grazie all'uso della voce espressiva, della mimica e del movimento della lettrice o del lettore. Questo approccio coinvolge profondamente i bambini, che diventano veri protagonisti del racconto, assumendo di volta in volta i ruoli dei diversi personaggi. Attraverso questa partecipazione attiva, i bambini sviluppano competenze linguistiche, immaginative e relazionali, sperimentando in modo diretto il piacere della narrazione e la comunicazione non verbale. La lettura animata diventa così un momento di apprendimento e di espressione che stimola creatività, attenzione e partecipazione.

Obiettivi: La lettura animata favorisce lo sviluppo della capacità di riconoscere suoni e di osservare dettagli, aiutando i bambini a identificare caratteristiche e a rielaborare attivamente quanto ascoltato. Questo processo stimola la fantasia e sostiene la concentrazione, favorendo anche l'acquisizione di nuove conoscenze. Attraverso i libri, i bambini entrano in contatto con mondi diversi, stili di vita e culture nuove, alimentando così la loro curiosità verso tematiche differenti. Inoltre, l'attività invita i piccoli a confrontarsi con il contenuto del testo, incoraggiandoli a riflettere in modo indipendente. Infine, la lettura animata contribuisce all'ampliamento del vocabolario, arricchendo il linguaggio e le capacità comunicative dei bambini.

Contenuti e organizzazione: Durante la

narrazione verrà posta particolare attenzione alla mimica facciale, alla modulazione della voce, alle pause e ai ritmi, elementi fondamentali per rendere la lettura coinvolgente e capace di stimolare l'immaginazione dei bambini. I piccoli non saranno semplici ascoltatori, ma interagiranno attivamente non solo con il libro, ma anche con materiali ed oggetti collegati alla storia, favorendo così un apprendimento multisensoriale e partecipato. Per sostenere l'attenzione e creare un clima di condivisione, verrà introdotta la filastrocca della "magia della lettura", un breve rituale che accompagnerà ogni momento di lettura, aiutando i bambini a entrare con entusiasmo e concentrazione nel mondo della narrazione.

Destinatari: Scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Gratuito / Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

MANIPOLIAMO AD ARTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Ai bambini saranno proposte attività creative e manipolative, pensate per stimolare fantasia, curiosità e autonomia. Attraverso l'uso di materiali differenti, i piccoli sperimenteranno con le mani e con la mente, dando forma concreta alle proprie idee. Vedranno nascere sotto i loro occhi qualcosa di unico, frutto dell'immaginazione e del fare, in un processo che valorizza l'esperienza sensoriale e il pensiero creativo.
Obiettivi: Le attività mirano a favorire l'autonomia personale, lo sviluppo del pensiero creativo e la capacità di affrontare situazioni in modo originale. Si intende rafforzare l'autostima e la fiducia in sé, offrendo ai bambini strumenti e contesti in cui il risultato finale nasce dalle loro scelte. I laboratori incoraggiano l'espressione individuale, l'iniziativa e la libertà di sperimentare, anche attraverso l'errore, come occasione di crescita. Un ulteriore obiettivo è promuovere la socializzazione e il senso di appartenenza al gruppo, attraverso esperienze condivise.
Contenuti e organizzazione: Verranno proposte attività creative e manipolative che consentiranno ai bambini di esprimere la propria fantasia e creatività attraverso l'uso di materiali e tecniche diverse: dipingere, incollare, tagliare, modellare. Le esperienze saranno guidate dall'adulto, ma lasceranno spazio all'autonomia, favorendo l'esplorazione e l'acquisizione di nuove competenze. Il percorso sarà strutturato in laboratori, pensati per incoraggiare la partecipazione attiva e la consapevolezza del proprio fare. Al termine, sarà possibile allestire una mostra per condividere il lavoro svolto e valorizzare i processi creativi dei bambini.

Destinatari: Scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti e ai materiali forniti

ALLA SCOPERTA DEL COLORE

Attività: in presenza
Breve descrizione: A partire dalla lettura del libro "Piccolo Blu e Piccolo Giallo" di Leo Lionni prenderà avvio il nostro percorso dedicato ai colori, alla scoperta e alla relazione. I bambini saranno guidati a esplorare cosa accade quando i colori si incontrano e si mescolano, ma soprattutto rifletteranno sul valore dell'amicizia che sa andare oltre le differenze e i pregiudizi.

Nei successivi incontri, le attività continueranno attraverso giochi pittorici, esperienze sensoriali e creative, in cui i piccoli potranno riconoscere e rappresentare forme, linee e sfumature.
Un viaggio nel mondo dell'espressione visiva che li aiuterà a osservare, comprendere e interpretare la realtà con i propri occhi, coltivando al contempo empatia, curiosità e spirito di condivisione.
Obiettivi: A partire dalla lettura del libro "Piccolo Blu e Piccolo Giallo" di Leo Lionni prenderà avvio un percorso dedicato ai colori, all'espressione e alla relazione. I bambini saranno guidati a esplorare cosa accade quando i colori si incontrano e si mescolano, ma soprattutto rifletteranno sul valore dell'amicizia, capace di superare differenze e pregiudizi. Le attività proseguiranno con esperienze pittoriche e manipolative, attraverso le quali i bambini potranno conoscere i colori, sperimentare tecniche artistiche e utilizzare materiali diversi, sviluppando la propria capacità di osservazione, esplorazione e scelta.
Questo percorso permetterà ai bambini di esprimersi in modo creativo, leggere il mondo con occhi curiosi e utilizzare gli strumenti più adatti per ogni attività, in un clima di gioco, ascolto e condivisione.
Contenuti e organizzazione: Ai bambini verranno proposte diverse attività creative e di disegno, pensate per avvicinarli in modo naturale e giocoso al mondo dell'arte e dei colori. I materiali utilizzati varieranno in base all'attività, con un'attenzione particolare all'uso di materiali di riciclo, che stimolano la creatività e la sensibilità verso il riuso. L'osservazione guidata dei materiali prima della manipolazione aiuterà i bambini a entrare con curiosità nell'esperienza artistica, valorizzando il senso tattile e visivo e favorendo la scoperta attraverso il gioco e la sperimentazione.

Destinatari: Scuole dell'infanzia
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1 operatore/trice
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti e ai materiali forniti

Scuole primarie

AVVENTURA LETTERARIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto "Avventura letteraria" nasce dalla consapevolezza che il libro svolge un ruolo fondamentale nella formazione della persona e nello sviluppo di una capacità critica e costruttiva. In questa ottica, il libro diventa uno strumento essenziale per la crescita del pensiero, e per questo è importante abituare i bambini a considerarlo un compagno di viaggio nella loro evoluzione. La lettura di fiabe, racconti e brevi testi poetici, scelti ad hoc, insieme all'uso di diverse metodologie didattiche e linguaggi espressivi, aiuterà i bambini a sviluppare le competenze necessarie per vivere in armonia con sé stessi e gettare le basi per una relazione positiva con gli altri.
Obiettivi: Il progetto ha come obiettivo principale quello di incentivare la lettura come attività libera, capace di mettere il bambino in relazione con sé stesso e con gli altri, promuovendo le sue capacità cognitive, emotive, il gusto personale e la sensibilità estetica. In particolare, si propone di stimolare la curiosità e l'interesse verso il libro e le sue diverse modalità di lettura (silenziosa, a più voci, ecc.). L'esplorazione di vari generi letterari arricchirà il lessico del bambino, incentivandone il gioco con le parole e coltivando la curiosità e la creatività. A tal fine, ogni lettura sarà seguita da attività creative che si rifaranno ai testi proposti.
Contenuti e organizzazione: Dopo la lettura del testo, l'avventura letteraria proseguirà con attività coinvolgenti e stimolanti, strettamente legate alla storia appena let-

ta. I bambini potranno, ad esempio, intervistare i personaggi, creare opere grafiche ispirate alla trama, mettersi in gioco con un entusiasmante gioco di ruolo letterario e dare spazio alla loro creatività con molte altre attività. Ogni proposta sarà pensata per favorire l'espressione individuale e il lavoro di gruppo, consentendo ai bambini di esplorare il testo da angolazioni diverse. Lavorando insieme, potranno sfruttare la loro fantasia per arricchire la storia e farla diventare ancora più viva e reale.

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti e ad eventuali materiali forniti

A RITMO DI FIABA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il laboratorio "A ritmo di fiaba" vuole coinvolgere i bambini nell'ascolto delle fiabe e nell'espressione del movimento. La musica, che si fonde con la storia, arricchisce le parole e le immagini evocate dalla fiaba, creando un'esperienza unica e coinvolgente. Dopo aver ascoltato il racconto, i bambini diventeranno protagonisti della storia, esprimendosi attraverso movimenti ispirati dalla musica. In questo modo, acquisiranno maggiore consapevolezza dello spazio che li circonda, del proprio corpo e delle emozioni evocate dalla musica. L'associazione tra movimento e musica darà risalto all'espressione corporea, ma anche all'ascolto e all'osservazione. Coinvolgendo tutti i sensi, l'attività offrirà ai bambini un'esperienza completa e stimolante, che li guiderà a esplorare andature, movimenti specifici del corpo e a trasformare diverse parti del corpo in "qualcos'altro", creando così un legame profondo con la fiaba.
Obiettivi: L'attività si concentra sull'espressione corporea dei bambini attraverso la musica, ma si configura anche come un esercizio profondo di ascolto. In questo contesto, i bambini avranno l'opportunità di sviluppare la loro sensibilità uditiva, allenare i riflessi e migliorare la capacità di concentrazione e attenzione. Si esploreranno collegamenti tra suoni e luoghi, dando vita a semplici giochi musicali che stimoleranno la loro creatività. Inoltre, impareranno a riconoscere e a giocare con le diverse qualità del suono e dello spazio: lontano e vicino, lento e veloce, forte e debole. Un percorso che li aiuterà a comprendere e a vivere la musica come un linguaggio ricco e variegato, capace di stimolare tutti i sensi.
Contenuti e organizzazione: I bambini coinvolti nell'attività saranno accompagnati in un viaggio ludico-motorio, dove il movimento diventerà strumento di espressione e scoperta. Seguendo la musica e le indicazioni della guida, i bambini si muoveranno liberamente, dando vita a un viaggio che unisce il corpo e la fantasia. Ogni passo, ogni gesto diventerà una scoperta, mentre i piccoli esploreranno il linguaggio del movimento in modo creativo e coinvolgente. L'attività non solo stimola l'espressione corporea, ma invita anche i bambini a sperimentare e a immergersi in un mondo di suoni e immagini, vivendo la fiaba in un modo completamente nuovo e attivo.

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da febbraio ad aprile
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

LABORATORIO DI LETTURA ESPRESSIVA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Leggere è un viaggio che si impara a compiere passo dopo passo. Non nasce spontaneo, ma si affina nel tempo, soprattutto se coltivato con passione. Il piacere della lettura nasce quando si sviluppa una reale comprensione del testo, non solo a livello linguistico, ma anche emotivo ed espressivo.
Il Laboratorio di lettura espressiva, attraverso testi di vario genere, guiderà i bambini a scoprire il significato profondo delle parole, imparando a "sentire" ciò che leggono e a comunicarlo con la voce, il corpo, le emozioni.
Un'occasione preziosa per potenziare l'ascolto, la concentrazione e la capacità di immedesimazione, in un ambiente creativo e stimolante, dove leggere diventa un gioco serio e appassionante.
Obiettivi: Potenziare la capacità di comprensione e interpretazione di un testo, sia in prosa che in poesia, valorizzando ogni bambino, anche quelli che presentano difficoltà linguistiche, in un'ottica di reale inclusione e integrazione.
Particolare attenzione sarà data all'espressività emotiva, per far emergere la dimensione affettiva della lettura ad alta voce. I bambini impareranno a usare la voce in modo consapevole, scoprendo l'importanza del tono, del ritmo, delle pause e della gestualità.
L'obiettivo è trasformare la lettura in un'esperienza viva, capace di stimolare la fantasia, migliorare la sicurezza comunicativa e rafforzare il legame tra pensiero, parola ed emozione.
Contenuti e organizzazione: Ai bambini verranno proposti testi selezionati, sia in prosa che in poesia, scelti per stimolare la loro curiosità e interesse. Si partirà da una lettura attenta e condivisa del testo, accompagnata da attività di comprensione per approfondirne il significato e favorire una reale interazione con il contenuto.
Successivamente, si porrà l'accento sulla lettura espressiva, con particolare attenzione al tono della voce, al timbro e al volume. I bambini avranno la possibilità di sperimentare in prima persona diverse tecniche vocali, esercitandosi a turno davanti al gruppo in un clima di rispetto e incoraggiamento.
Attraverso giochi vocali e attività pratiche, impareranno a modulare la voce per rendere la lettura più viva e coinvolgente, scoprendo come ogni variazione espressiva possa arricchire la narrazione. Questo approccio permette di potenziare non solo le abilità di lettura, ma anche la sicurezza comunicativa e la capacità di ascolto reciproco.

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti

A TUTTA CREATIVITÀ

Attività: in presenza
Breve descrizione: "A tutta creatività" è un percorso che unisce arte e natura in un'esperienza espressiva ricca, sensoriale e stimolante. Da sempre la natura ispira l'uomo: grandi artisti del passato e autori contemporanei ne hanno tratto forme, colori e significati profondi. In questo progetto, sarà proprio la natura a diventare il punto di partenza per esplorare il mondo dell'arte.
Attraverso l'uso di materiali naturali come pigne, foglie, legnetti e conchiglie, uniti a strumenti artistici più tradizionali, i bambini saranno invitati a creare opere uniche, personali e libere. Ogni attività li guiderà a sperimentare tecniche differenti, a mettere

in gioco la fantasia, e a osservare l'ambiente con occhi nuovi. Un'occasione per fare arte con le mani, la testa e soprattutto con il cuore.
Obiettivi: Il progetto si propone di avvicinare i bambini all'arte attraverso l'osservazione e l'utilizzo creativo della natura, valorizzandola come fonte inesauribile di ispirazione. L'obiettivo è sviluppare nei bambini uno sguardo curioso e attento, capace di cogliere la bellezza dei dettagli naturali — forme, colori, texture — e trasformarli in espressione personale.
Attraverso laboratori pratici, i bambini impareranno a sperimentare materiali naturali e di recupero, a riscoprire il valore delle cose semplici, e a dare forma alle emozioni attraverso l'arte. Questo percorso favorisce anche la riflessione sul rispetto dell'ambiente, stimola la manualità e rafforza la consapevolezza delle proprie capacità espressive.
L'arte, in questo contesto, diventa un ponte tra il bambino e il mondo che lo circonda, uno spazio libero in cui stupirsi, creare, e imparare ad ascoltare i messaggi silenziosi della natura.
Contenuti e organizzazione: Il progetto si apre con un approccio esplorativo e sensoriale, in cui i bambini saranno guidati a osservare, toccare e confrontare gli elementi naturali a disposizione. Attraverso attività di classificazione e accostamento, svilupperanno una consapevolezza più profonda dei materiali e delle loro qualità estetiche.
Superata la fase iniziale, si passerà alla sperimentazione artistica: ogni bambino realizzerà composizioni individuali utilizzando materiali naturali e di recupero, sperimentando tecniche espressive differenti. Ogni attività sarà seguita da momenti di dialogo e riflessione, per far emergere emozioni e pensieri.
Il percorso si concluderà con una mostra finale, occasione per condividere i lavori con le famiglie e celebrare la creatività dei bambini e il legame tra arte e natura.

Destinatari: Scuole primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio una o due ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 operatori/trici
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti e ai materiali forniti

Scuole secondarie di 1° grado

TRA PALCO E SCHERMO: L'ARTE DELLA RECITAZIONE E LA MAGIA DEL CINEMA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto, di carattere prettamente laboratoriale, offre agli studenti un percorso dinamico e coinvolgente nel mondo della recitazione teatrale e cinematografica. Attraverso esercizi mirati, laboratori pratici e momenti di riflessione, gli studenti scopriranno il potere espressivo della voce, del corpo e dello sguardo, imparando a comunicare emozioni autentiche e a padroneggiare gli strumenti fondamentali dell'arte scenica. L'esperienza si arricchisce con la conoscenza delle tecniche cinematografiche, dalla costruzione delle sceneggiature alla comprensione delle inquadrature e del montaggio, per avvicinarsi in modo consapevole alla narrazione audiovisiva. Il progetto si concluderà con la messa in scena di uno spettacolo finale, frutto del lavoro collettivo e della creatività degli studenti, che metterà in luce le competenze acquisite.
Obiettivi: • Sviluppare consapevolezza corporea e vocale per una comunicazione efficace ed espressiva. • Approfondire le differenze e le specificità tra recitazione teatrale e cinematografica. • Stimolare la creatività e la capacità di lavorare in gruppo attraverso il laboratorio teatrale. • Introdurre i concetti base della cinematografia: sceneggiatura, inquadrature, montaggio • Favorire la ricerca della verità emotiva

nella recitazione attraverso tecniche come il metodo della sostituzione e del ricordo. • Promuovere l'impegno e la responsabilità nel lavoro artistico collettivo fino alla realizzazione dello spettacolo.

Contenuti e organizzazione: • Esercizi di uso della voce, del corpo, recitazione verbale, non verbale e paraverbale. • Tecniche di recitazione teatrale: proiezione della voce, presenza scenica, gestione dello spazio. • Approccio alla recitazione cinematografica: intimità, gestualità ridotta, interazione con la macchina da presa. • Laboratorio pratico con brevi esercitazioni davanti alla telecamera. • Introduzione agli elementi fondamentali della cinematografia: sceneggiature, scenografie, inquadrature, potenza del montaggio. • Tecniche di recitazione basate sulla verità emotiva: metodo della sostituzione e del ricordo. • Esercizi di improvvisazione e percezione di sé e degli altri nello spazio scenico. • Progettazione e realizzazione di uno spettacolo teatrale finale, che valorizzi le competenze acquisite e i temi affrontati durante l'anno.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Da concordare, da novembre a maggio 1 o 2 ore alla settimana
Risorse impiegate: 1/2 tutor
Costo: da concordare in base al numero di partecipanti e al budget disponibile

Soggetto proponente:
Associazione Culturale "TUTTI MENO UNO"
Referente / contatti:
Giovanna Vigilanti
Via Lago Ceresio, 42 - Ravenna
Cell. 3494252573
Email: tuttimenouno.ets@gmail.com

Note: "Tutti meno uno" è un'Associazione Culturale e Compagnia Teatrale affiliata UILT con sede a Ravenna. Promuove la contaminazione delle arti attraverso oltre 90 iniziative realizzate negli ultimi quattro anni, sia in presenza che online. Le attività spaziano tra teatro, poesia, danza, musica, arti visive e performance, con corsi di recitazione, serate comiche e culturali, karaoke e laboratori per bambini a partire dai 3 anni. L'Associazione collabora con varie realtà locali e organizza eventi-spettacolo in grandi parchi all'aperto o privati, portando l'arte in contesti accessibili e immersivi. Ha inoltre sviluppato progetti originali di divulgazione dantesca, che sperimentano linguaggi come il futurismo e il pattinaggio artistico di figura. Tra questi, Il Sogno – spettacolo che mette in dialogo il futurista Boccioni e Dante – rappresenta il fiore all'occhiello delle sue produzioni teatrali. Ha realizzato tre spettacoli natalizi unendo recitazione e pattinaggio artistico su ghiaccio.

PREISTORIA IN GIOCO

(PREI)STORIA IN GIOCO. ARTE PREISTORICA

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'idea di un laboratorio dedicato al "Tempo profondo" della Preistoria é nato molti anni fa allorché fu realizzato in scuole primarie e secondarie. Da allora sono state apportate innovazionì affinché si possano trarre spunti per approfondire nuove tematiche in ambito (prei)storico. La novità principale consiste nell'introdurre bambine e bambini all'arte preistorica, in particolare a quella paleolitica e neolitica, mediante dispositivi ludici appositamente realizzati, ovverosia, con giocattoli autocostruiti. L'attenzione sarà rivolta, in particolare, alle cosiddette Veneri del Paleolitico e del Neolitico, epifanie, forse, della Dea Madre. Sono previsti tre incontri con momenti di narrazione, di gioco e dell'ineludibile "fare" durante i quali i partecipanti diventeranno artigiani di manufatti in legno o cartone e creta, ispirati all'argomento trattato.
Obiettivi: Avvicinare bambine e bambini alle espressioni artistiche più antiche realizzate da Homo sapiens; concretizzare il contenuto di un archetipo comune a tutta l'umanità; sviluppare competenze manuali e di ossevazione; sottolineare e interpretare le immagini della figura femminile nelle culture preistoriche.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio, teorico ed esperenziale, nel quale gioco, giocattoli e attività manuale avranno un ruolo dominante, viene svolto presso l'Istituto scolastico.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo, dalla III classe
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: A partire da settembre/ottobre 2025, con tempi da concordare. La durata è di 6 ore suddivise in 3 incontri.
Risorse impiegate: PPP; vari materiali di consumo, giocattoli.
Costo: sarà concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

PREISTORIA IN GIOCO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio sperimentale per entrare in punta di piedi nella Preistoria, anche nella Scuola dell'Infanzia. Il tempo non è altro che una differenza e più i tempi storici sono lontani e più è facile per i bambini e le bambine cogliere la differenza tra come siamo oggi e come eravamo, anche centinaia e migliaia di anni fa; è quello che gli studiosi chiamano il "tempo profondo" della Preistoria. Spesso le fiabe hanno questo incipit "Tanto tanto tempo fa c'era una volta una principessa..." che potrebbe diventare: "Tanto tanto tempo fa c'erano una volta bambine, bambini, donne e uomini diversi da noi, abitavano in case diverse e facevano cose diverse...". A disposizione il progetto completo su richiesta.
Obiettivi: La narrazione e il fare con il copiare sono i mezzi comunicativi più antichi nella storia umana; possono sollecitare la continua formazione di "impronte" mnemoniche nella mente dei più piccoli e costituire terreno fertile per molti futuri apprendimenti. Il nostro compito è creare occasioni perché ciò accada, mediante la proposta di attività in parte guidate ed in parte lasciate alla spontaneità dei bambini, con gli obbiettivi di potenziare, nei piccoli partecipanti, sviluppi cognitivi. Capacità manuali, interazione e solidarietà all'interno della piccola comunità.
Contenuti e organizzazione: Come introdurre alla Preistoria i bambini e le bambine della Scuola dell'Infanzia, divisi in piccoli gruppi? Narrazione, gioco e arte solleciteranno i sensi e la memoria, riferendoci ad

un mito, non scritto, ad un "mito iconografico" che è persistito per decine di migliaia di anni sottoforma di numerosissime raffigurazioni femminili che gli archeologi hanno raggruppato sotto i nomi di "Dea Madre, "Grande Dea" o "Venere" insieme ad altre epifanie simboliche. Queste immagini, come tante altre, alloggiano nella nostra psiche, nel nostro "inconscio collettivo" come archetipi, in senso junghiano, comuni a tutti gli esseri umani, indipendentemente dall'etnia di appartenenza. Joseph Campbell ha comparato gli archetipi con le strutture dei miti, delle religioni, delle culture popolari e delle fiabe. Il progetto da consultare è a disposizione, su richiesta.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, 4-5 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: a partire da settembre/ottobre 2025, con tempi da concordare. Tre o più incontri di circa 1 ora ciascuno, secondo l'organizzazione interna per gruppi.
Risorse impiegate: Piccolo baule della Preistoria, teatrino kamishibai autocostruito con tavole per filastrocca, giocattolo, gioco memory autocostruito, pittura e/o creta
Costo: sarà concordato direttamente con le scuole/classi interessate.

Soggetto proponente:
Monica Piancastelli, geoarcheologa, operatrice ludodidattica e costruttrice di giocattoli.
Referente / contatti:
Monica Piancastelli
Cell. 320 8508500
Email: piancastellimonica2@gmail.com

Note: Laureata in Scienze Geologiche e specializzata in Archeologia preistorica, ha lavorato come geoarcheologa per 20 anni in decine di cantieri archeologici in tutta l'Italia. Ha catalogato manufatti preistorici, tenuto e organizzato conferenze e svolto corsi di insegnamento regionale per tecnici di scavo e di Morfologia e Sedimentologia come docente a contratto presso l'Università di Bologna, Campus di Ravenna. Dal 2007 lavora e progetta nell'ambito della cultura ludica, in particolare, nel mondo dei giocattoli della tradizione popolare; ha tenuto decine di laboratori in scuole di ogni ordine e grado, organizzato e partecipato a mostre aventi come tema i giocattoli della tradizione popolare. Tra i soci fondatori della Libera Università del Gioco, è inoltre socia collaboratrice dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria di Firenze e socia della Società Italiana delle Storiche di Roma. Ha pubblicato articoli su riviste scientifiche e libri per bambini e adulti.

CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA

1. Una favola di Museo
2. La Natività in Museo
3. Gli affreschi da Santa Chiara si raccontano
4. Le erbe dei monaci
5. Mestieri al Museo
6. Sulla tavola olio e uovo
7. L'Antico Egitto: il peso del cuore
8. Ravenna romana: gente di mare
9. Galla Placidia, una regina in città
10. Teodorico, un re in città
11. Geometrie al mausoleo
12. Un re a palazzo
13. Birdwatching in basilica
14. Apollinare, un santo più dolce del miele
15. Andiamo in villa!

1. UNA FAVOLA DI MUSEO

Attività: in presenza
Breve descrizione: La favola letta in museo è creata appositamente a partire dai reperti qui conservati e tocca temi importanti, come l'amicizia. Nell'aula didattica si svolgerà poi una attività creativa a tema.
Obiettivi: durante la visita in museo si potranno presentare oggetti selezionati e approcciare alcune tecniche artistiche
Contenuti e organizzazione: Breve percorso in sala con lettura di una favola e a seguire laboratorio creativo

Destinatari: Scuola primaria 1° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre - maggio. Ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 30 minuti circa. Punto di incontro con gli operatori presso la biglietteria del Museo nazionale
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

2. LA NATIVITÀ IN MUSEO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso attraverso le sale del museo per riconoscere iconografie e tecniche di esecuzione di un tema ricorrente nell'arte
Obiettivi: Stimolando l'osservazione e la capacità di leggere le opere, il percorso si propone di avvicinare i ragazzi a iconografie, materiali, tecniche di esecuzione e periodi storici diversi.
Contenuti e organizzazione: Percorso attraverso le sale del museo e a seguire laboratorio a tema

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: solo novembre e dicembre, ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro con gli operatori presso la biglietteria del Museo nazionale
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

3. GLI AFFRESCHI DA SANTA CHIARA SI RACCONTANO

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'opera d'arte è come un libro aperto! Il percorso propone un approccio diretto con gli affreschi trecenteschi provenienti dalla chiesa di Santa Chiara, ora collocati nell'ex refettorio del mo-

nastero benedettino di San Vitale, attuale sede del Museo Nazionale di Ravenna
Obiettivi: Scoprire cos'è un affresco, quali sono i nemici dell'arte, come si cura un dipinto...
Contenuti e organizzazione: Percorso in sala, e per concludere l'esperienza, nel laboratorio si lavorerà a una tecnica di "doratura" molto speciale.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe IV
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre - maggio ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro con gli operatori presso la biglietteria del Museo nazionale
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

4. LE ERBE DEI MONACI

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'arte di curare con le erbe e la sala della Farmacia. L'antico mobile da farmacia sarà il punto di partenza di un percorso che vuole evidenziare i legami tra uomo e natura, in un viaggio alla scoperta delle erbe medicinali tra antichi saperi, dalle spezierie monastiche ai "vasi da farmacia"
Contenuti e organizzazione: L'itinerario si conclude con un'attività di laboratorio nella quale ogni alunno realizzerà un oggetto ispirato al tema delle erbe medicinali.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe IV
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre - maggio ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 45 minuti. Punto di incontro con gli operatori presso la biglietteria del Museo nazionale
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

5. MESTIERI AL MUSEO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Raccontiamo la storia degli oggetti e delle professioni legate al Museo. Punto di incontro con gli operatori: presso la biglietteria del Museo Nazionale in via San Vitale.
Obiettivi: Il percorso intende far conoscere ai ragazzi la realtà del Museo, luogo della conservazione e della valorizzazione, e le professioni ad esso legate.
Contenuti e organizzazione: Dopo la visita gli alunni verranno coinvolti in un breve gioco di ruolo diventando loro stessi "curatori museali".

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre - maggio ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata: 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro con gli operatori presso la biglietteria del Museo nazionale
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

6. SULLA TAVOLA OLIO E UOVO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le Sale dei Dipinti del Museo sono ricche di quadri, su tavola e su tela. Ma come si realizzavano praticamente? Come si ottenevano i colori? Cosa c'entrano l'olio e le uova con i dipinti? Da sempre l'uomo si è servito delle polveri tratte dai minerali, dal carbone di legna o dalle terre per realizzare colori e dipingere. Per amalgamare le polveri e poterle applicare col pennello, si utilizzavano varie sostanze naturali, compreso il lattice bianco del fico, l'uovo e l'olio.
Obiettivi: Far conoscere ai ragazzi le tecniche e i segreti dei pittori
Contenuti e organizzazione: Percorso nella sala dei dipinti e a seguire laboratorio pratico

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe IV
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre – maggio ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 45 minuti circa. Punto di incontro con gli operatori presso la biglietteria del Museo nazionale
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

7. L'ANTICO EGITTO: IL PESO DEL CUORE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Cosa pensavano gli antichi Egizi dell'aldilà? Perché il futuro è legato a una bilancia a doppio piatto? Riflettiamo sulla "psicostasia" antico-egiziana, la pesatura del cuore/anima del defunto nell'auspicio di una vita eterna, prendendo spunto da una piccola collezione egizia conservata presso il Museo Nazionale di Ravenna. Immaginiamoci davanti al "tribunale" presieduto dal dio dell'oltretomba, Osiride: chi deciderà se il defunto è degno di una vita eterna? Il suo cuore!
Punto di incontro con gli operatori: presso la biglietteria del Museo Nazionale in via San Vitale.
Contenuti e organizzazione: Dopo la drammatizzazione in sala, vestiti e truccati si andrà davanti al tribunale di Osiride per la pesatura del cuore/anima

Destinatari: Scuole primarie, solo per le classi IV
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da metà gennaio a metà marzo 2026. Ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 2 ore circa
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

8. RAVENNA ROMANA: GENTE DI MARE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Scoprire la vita degli abitanti dell'antico porto di Ravenna attraverso le epigrafi e i simboli incisi nella pietra. Le stele dei classiari esposte al Museo Nazionale di Ravenna offrono l'opportunità, se lette come fonte storica, di ricostruire molteplici aspetti riguardanti la vita degli abitanti di Ravenna romana, in particolare dei classiari dell'antico porto militare.
Contenuti e organizzazione: Dopo la visita alle stele conservate nel chiostro del museo, l'attività si conclude con un divertente quiz

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Itinerario all'aperto! Periodo di svolgimento: ottobre e novembre; da marzo a maggio. Ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 45
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

9. GALLA PLACIDIA, UNA REGINA IN CITTÀ

Attività: in presenza
Breve descrizione: Conoscere la storia di Ravenna capitale dell'Impero romano d'Occidente e dell'Augusta Galla Placidia
Tutti conoscono il suo "mausoleo" ma pochi sanno che Galla Placidia è stata il più grande personaggio femminile vissuto in città. Galla Placidia regnò sulla penisola italica in nome del proprio figlioletto lasciando importanti testimonianze storiche e architettoniche.
Obiettivi: Far conoscere ai ragazzi la storia avventurosa di Galla Placidia
Contenuti e organizzazione: Il percorso si snoda lungo alcune sale del museo alla ricerca delle "tracce" di questa antica "regi-

na". Il laboratorio finale permetterà a tutti di creare la moneta di Galla Placidia!

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: da ottobre a maggio ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora e 45 minuti circa
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

10. TEODORICO, UN RE IN CITTÀ

Attività: in presenza
Breve descrizione: Conoscere la figura storica del re ostrogoto e la città di Ravenna tra V e VI secolo. Teodorico re dei goti regnò sulla penisola italica per più di un trentennio lasciando importanti testimonianze storiche e architettoniche. L'avvincente destino del re ha inoltre contribuito alla nascita di numerosi racconti e leggende. Il percorso si snoda lungo alcune sale del museo alla ricerca delle "tracce" archeologiche lasciate dal re nella città di Ravenna. L'itinerario può essere preceduto da una breve visita al Battistero degli Ariani e si conclude con un'attività di laboratorio nella quale si realizzerà un piccolo oggetto ispirato alla "firma" del re Teodorico.
Obiettivi: I percorsi didattici si pongono come obiettivo la sensibilizzazione del pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico-artistico al fine di una proficua interazione scuola-museo.
Contenuti e organizzazione: Periodo di svolgimento: ottobre - maggio
Punto di incontro con le operatrici: presso l'ingresso/biglietteria del Museo Nazionale di Ravenna in via San Vitale.

Destinatari: scuole primarie a partire dalla IV classe, e consigliato per le secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: martedì o venerdì, su appuntamento. Orari indicativi: 9 o 10.30; durata: 1 ora e 15 minuti circa
Risorse impiegate: Servizi educativi del Museo
Gratuito

11. GEOMETRIE AL MAUSOLEO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Alla scoperta di un monumento UNESCO: la storia, l'architettura, le geometrie. Il percorso prevede un approccio diretto con la monumentale tomba del re goto. Quali antiche sapienze hanno permesso questa mirabile costruzione, dall'ardita struttura e dalla perfetta geometria?
Obiettivi: Attraverso la lettura della struttura architettonica del mausoleo teodoriciano, i ragazzi saranno coinvolti nella scoperta della incredibile combinazione di forme geometriche che la compongono.
Contenuti e organizzazione: Percorso all'interno del mausoleo e a seguire piccolo quiz

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre e novembre e da marzo a maggio, ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata: 1 ora e 15 minuti circa. N.B.: Itinerario all'aperto! Sospeso in caso di maltempo
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

12. UN RE A PALAZZO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Conoscere la figura storica del re ostrogoto e la città di Ravenna tra V e VI secolo Nell'anniversario della morte di re Teodorico (526-2026). Le archi-

tetture del cosiddetto Palazzo di Teodorico raccontano varie fasi della storia della città e del suo ruolo di capitale, prima dell'Impero d'Occidente, poi sotto il regno dei Goti e infine dei territori bizantini dell'Esarcato.
Obiettivi: Stimolando l'osservazione e la capacità di leggere le opere, il percorso si propone di avvicinare i ragazzi a iconografie, materiali, tecniche di esecuzione e periodi storici diversi.
Contenuti e organizzazione: Il percorso prevede anche la visita alla sala dei mosaici, dove si può analizzare l'evoluzione del mosaico pavimentale nell'antichità

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Info pratiche e orari: solo il lunedì mattina. Periodo di svolgimento: da ottobre a maggio. Durata 1 ora
Punto di incontro con gli operatori: presso il Palazzo di Teodorico
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

13. BIRDWATCHING IN BASILICA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Impariamo ad osservare gli uccelli dei mosaici! Con l'aiuto di un binocolo andremo a osservare uno tra i più bei mosaici di Ravenna. Nel bosco perduto sono presenti alcuni volatili dai piumaggi coloratissimi...
Obiettivi: Scoprire il mosaico, vedendolo da vicino!
Contenuti e organizzazione: Si può optare anche per un secondo appuntamento al Museo Nazionale dove sarà proposto un laboratorio di pittura ad acquerello.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: solo ottobre e novembre ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora.
Punto di incontro con gli operatori: presso la biglietteria della Basilica di S. Apollinare in Classe
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

14. APOLLINARE, UN SANTO PIÙ DOLCE DEL MIELE

Attività: in presenza
Breve descrizione: La basilica di Sant'Apollinare in Classe è nota in tutto il mondo per il suo mosaico absidale. A 1500 anni di distanza, è ancora in grado di emozionarci e ci racconta la storia di un santo giunto dal mare, di una comunità di fedeli, di un territorio che da periferico era divenuto il cuore di un Impero
Obiettivi: Conoscere la storia di Ravenna tardoantica attraverso le immagini musive al conservate nella chiesa dedicata santo patrono.
Contenuti e organizzazione: Dopo la visita alle classi sarà consegnato in omaggio un volumetto didattico.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo di svolgimento: ottobre 2025 e da marzo fino a maggio 2026 ogni martedì, mercoledì e giovedì. Durata 1 ora. Punto di incontro: biglietteria della Basilica di S.Apollinare in Classe
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

15. ANDIAMO IN VILLA!

Attività: in presenza
Breve descrizione: La Villa romana di Russi emerge quasi a sorpresa dal folto bosco di un'area di riequilibrio ecologico che la racchiude, ricreando l'ambiente antico da cui un tempo era circondata. È tra le più

grandi e meglio conservate del nord Italia: nella vasta area archeologica si conservano le stanze riservate al proprietario e le strutture legate alle produzioni agricole, in parte destinate alla flotta imperiale stanziata nel porto di Ravenna. Di grande eleganza sono i mosaici delle stanze padronali, mentre suscita curiosità il torcularium, l'impianto per la pigiatura dell'uva.
Obiettivi: Conoscere la storia del territorio attraverso la scoperta del sito archeologico
Contenuti e organizzazione: Alla visita seguirà un breve gioco enigmistico.

Destinatari: Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, dalla classe V
Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Periodo di svolgimento ottobre 2025 – aprile e maggio 2026 ogni giovedì. Durata 1 ora e 15 minuti circa. Punto di incontro con gli operatori: presso la biglietteria della Villa, in via Fiumazzo, 17
Risorse impiegate: Operatori museali
Gratuito

Soggetto proponente:
Museo Nazionale di Ravenna (Direzione Regionale Musei ER - Sede di Ravenna)
Referente / contatti:
Ilaria Lugaresi
Tel. 0544543710 solo il martedì mattina dalle 10 alle 12
Email: mn-ra.comunicazione@cultura.gov.it

M.A.R. - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

TESSERE DI SOGNI: CHAGALL IN MOSAICO
Visita animata alla mostra

Attività: in presenza
Breve descrizione: Nel laboratorio "Tessere di sogni", ispirato alle opere di Marc Chagall, in particolare alla sua produzione musiva, bambini e ragazzi verranno guidati in un percorso che unisce arte, manualità e immaginazione. Il metodo è laboratoriale e partecipativo: si parte dall'osservazione guidata di alcune opere dell'artista in mostra, focalizzandosi sui simboli ricorrenti, sull'uso espressivo del colore, sulle suggestioni oniriche delle composizioni e sull'utilizzo espressivo e originale della tecnica musiva. L'attività non si limiterà a rielaborare creativamente la tecnica dell'artista, ma stimolerà ogni bambino a reinterpretare in chiave personale un sogno, un ricordo o un'emozione, traducendolo in linguaggio visivo attraverso il mosaico, inteso come metafora di tante parti che compongono un insieme armonico. Utilizzando materiali semplici e accessibili (tessere di carta colorata e stoffa), ogni partecipante comporrà un'immagine ispirata all'universo poetico di Chagall. Il laboratorio si chiuderà con un momento di condivisione collettiva: ogni bambino presenterà il proprio lavoro, raccontando la storia che ha voluto rappresentare. Ogni creazione verrà valorizzata come frutto di un'esperienza autentica, ponendo l'accento sul processo e sulla crescita espressiva individuale.
Le 'tessere di sogni' realizzate da ciascun partecipante andranno a comporre un 'mosaico' collettivo che permetterà di combinare immagini, colori e suggestioni fino a creare un unico grande racconto fatto di simboli, di sogni e di fantasia nel quale, proprio come in un grande mosaico ispirato a quelli visti in mostra, tante suggestioni diverse andranno ad adattarsi e a comporsi armonicamente le une accanto alle altre.
Obiettivi: L'obiettivo dell'esperienza è quello di educare lo sguardo, potenziare l'immaginazione e riscoprire la bellezza dell'arte come linguaggio universale, attraverso la conoscenza del linguaggio simbolico di Chagall, un'arte capace di accogliere e trasformare il vissuto personale di ciascuno, di creare relazioni e liberare il proprio potenziale creativo.

Contenuti e organizzazione: Visita animata alla mostra 'Chagall in mosaico' e laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: periodo della mostra dal 18 ottobre 2025 al 18 gennaio 2026. Incontro di 1 h 30 min
Risorse impiegate: Personale del MAR e personale di Fondazione RavennAntica
Costo: 6 euro

CHAGALL IN MOSAICO
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Visita guidata alla mostra "Chagall in mosaico"
Obiettivi: Scoprire l'universo artistico di Marc Chagall, uno dei grandi protagonisti dell'arte del Novecento, attraverso una serie di opere che rappresentano una fase importante del suo percorso artistico, durante la quale si è avvicinato al mondo del

mosaico collaborando con alcuni importanti mosaicisti ravennati.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: periodo della mostra dal 18 ottobre 2025 al 18 gennaio 2026. Incontro di 1 h 30 min
Risorse impiegate: Personale del MAR e personale di Fondazione RavennAntica
Costo: 5 euro

UN MONDO DI PIXEL

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le foto che immortalano alcuni istanti delle nostre vite oggi sono composte da pixel. Cosa succederebbe se riempissimo di colori i pixel per rappresentare le nostre emozioni trasformandole in una caleidoscopica decorazione? Tra colori caldi e freddi, tristi e allegri, calmi ed energici i partecipanti creeranno il proprio 'mosaico' di pixel, dando rilievo alle proprie sensazioni e provando ad interpretare se stessi e gli altri attraverso l'espressione artistica.
Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo del mosaico contemporaneo attraverso la visita alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR e un originale laboratorio didattico
Contenuti e organizzazione: Visita animata alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR seguita da un originale laboratorio didattic

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 h e 30 min
Risorse impiegate: Personale del MAR e personale di Fondazione RavennAntica
Costo: 6 euro

LA TAVOLOZZA DELLE EMOZIONI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un percorso per scoprire alcune delle opere più importanti delle Collezioni del museo guidati dalla luce magica dei colori e dalle emozioni che suscitano in noi. In atelier avremo l'opportunità di creare la nostra personale tavolozza attraverso la quale esprimere sentimenti e ricordi che ci legano ai nostri colori preferiti. Un viaggio magico tra storia dell'arte, memoria ed emozioni.
Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo dell'arte attraverso la visita alle Collezioni della Pinacoteca del MAR
Contenuti e organizzazione: Visita animata alle Collezioni della Pinacoteca del MAR seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 h e 30 min
Risorse impiegate: Personale del MAR e personale di Fondazione RavennAntica
Costo: 6 Euro

LASCIA IL SEGNO!

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un percorso che ci accompagnerà alla scoperta dell'arte partendo dai paesaggi romantici dell'Ottocento per arrivare fino alle più sorprendenti invenzioni degli artisti dei nostri giorni. In atelier avremo la possibilità di rielaborare creativamente i segni dell'innovativo linguaggio dell'arte contemporanea ispirati dall'originalità dello stile di alcune delle opere più importanti della Pinacoteca.
Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo dell'arte attraverso la visita alle Collezioni della Pinacoteca del MAR
Contenuti e organizzazione: Visita animata alle Collezioni della Pinacoteca del MAR

seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 h e 30 min
Risorse impiegate: Personale del MAR e personale di Fondazione RavennAntica
Costo: 6 Euro

MOVIMENTO, RITMO, ANDAMENTO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Tessere e bambini si animano, seguendo l'andamento di un grande sentiero di mosaico che trasforma il movimento in sentimento. A partire da questa suggestione ogni bambino costruirà il proprio mosaico/sentiero di sentimenti, seguendo le ali del proprio sentire e mettendo alla prova la propria capacità di immaginazione e di astrazione.

Obiettivi: Avvicinare i partecipanti al mondo del mosaico contemporaneo attraverso la visita alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR
Contenuti e organizzazione: Visita animata alla Collezione di Mosaici Contemporanei del MAR seguita da un originale laboratorio didattico

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: incontro di 1 h e 30
Risorse impiegate: personale del MAR e personale di Fondazione RavennAntica
Costo: 6 Euro

Soggetto proponente:
MAR Museo d'Arte della città di Ravenna
Referente / contatti:
Filippo Farneti
Via di Roma, 13 - Ravenna
Tel. 0544 482042
Email: ffarneti@museocitta.ra.it

CENTRO STUDI ARCHEOLOGIA DELL'ADRIATICO

COSTRUIAMO LA STORIA: L'ARCHEOLOGO E I SUOI AIUTANTI

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: La lezione, da svolgersi presso gli spazi delle Scuole richiedenti, sarà articolata in tre ore scandite da un approccio interattivo, giochi e moduli dedicati al concetto di archeologia e storia, con l'obiettivo di fornire le competenze di base relative al processo di scoperta e studio del mondo antica. È da considerarsi come attività non frazionabile, ma sarà possibile raggrupare più classi dello stesso anno.
Obiettivi: L'obiettivo principale è quello di fornire il concetto di profondità storica, di come è possibile ricostruirla grazie all'archeologia, e quindi sensibilizzare gli alunni sull'importanza dello suo studio. La lezione si propone inoltre di presentare le differenti professioni che si occupano della ricostruzione storica, analizzare il loro operato, dimostrare quanto un manufatto antico è in grando di "raccontare" alle persone del presente e in quanti modi diversi è in grado di farlo.
Contenuti e organizzazione: PRIMA ORA: il tempo e la scansione temporale (passato, presente, futuro); il concetto di STORIA (personale – famigliare – generale), la linea del tempo e le macro fasi storiche;
SECONDA ORA: i vari studiosi della storia (storico, archeologo, paleontologo, antropologo, ecc); che cos'è l'archeologia e cosa fa l'archeologo?; introduzione alla stratigrafia, alla diverse tipologie di attività dell'archeologo sul campo e a come si presenta uno scavo archeologico; quanti tipi diversi di archeologi esistono? (archeozoologo, ceramologo, archeobotanico, ecc)
TERZA ORA: perché gli archeologi fanno tutto questo e quindi a cosa serve il lavoro dell'archeologo? L'ultima parte dell'attività consiste nella presentazione di una selezione di reperti archeologici celebri per far "parlare" i reperti stessi e ragionare insieme alle classi sulle informazioni che gli archeologi riescono ad evincere da questi. Se svolta in presenza, l'attività prevede anche l'utilizzo di reperti antichi.

Destinatari: Scuola primaria
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: La lezione è prevista per una durata di 3 ore, tuttavia è possibile declinare durata e argomenti in base alle esigenze delle classi e/o degli insegnanti
Risorse impiegate: Proiettore, cancelleria, materiali antichi
Gratuito

RAVENNA: UNA MACCHINA DEL TEMPO

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: La lezione, da svolgersi presso gli spazi delle Scuole richiedenti, sarà articolata in tre ore scandite da un approccio interattivo, giochi e moduli per richiamare alcuni luoghi salienti della città e del paesaggio ravennate al fine di chiarire l'evoluzione della città nel corso del tempo. È da considerarsi come attività non frazionabile, ma sarà possibile raggrupare più classi dello stesso anno.
Obiettivi: Il primo obiettivo della lezione è trasmettere le conoscenze relative alla città di Ravenna, a partire dagli aspetti paesaggistici, passando al rapporto co il mare e la palude, ma anche di chiarire quali erano i monumenti che caratterizzavano la città antica, a cosa servivano e cosa avve-

niva al loro interno: come si abitava, a cosa dovettero servire le mura antiche, come avvenivano i commerci e quali erano gli spazi del divertimento e dell'incontro. Il secondo obiettivo è trasmettere la capacità di riconoscimento di questi luoghi per creare capisaldi urbani in cui gli alunni siano in grado di rivedersi, di rispettarli e di saper spiegare le motivazioni sottese all'importanza storica di alcuni monumenti.
Contenuti e organizzazione: PRIMA ORA: cosa gli alunni sanno su Ravenna dal punto di vista geografico e storico e quindi confronto con l'effettiva geografia e linea del tempo (VIII a.C-V d.C.) di Ravenna. Analisi di come l'ambiente (mare, palude) sia stato importante per la città.
SECONDA ORA: storia di Ravenna a partire da alcuni dei suoi principali punti di interesse e monumenti, ad esempio: la prima Ravenna degli Etruschi; la città romana e il porto di Classe; San Vitale per Ravenna Capitale bizantina; San Francesco e la tomba di Dante per la Ravenna medioevale; Rocca Brancaleone per Ravenna sotto i Veneziani.
TERZA ORA: Perché è importante conoscere la storia di Ravenna e rispettare i suoi monumenti? Cosa ci racconta Ravenna su noi stessi? Se svolta in presenza, l'ultima parte dell'attività consiste anche nell'utilizzo di reperti antichi per riconoscere che cosa potessero essere in origine, seguirà una riflessione circa le informazioni che gli archeologi sono riusciti ad evincere da questi materiali.

Destinatari: Scuola primaria
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: La lezione è di 3 ore, ma è possibile declinare durata e argomenti (ad esempio, un solo periodo storico o solo determinati monumenti) in base alle esigenze delle classi e/o degli insegnanti.
Risorse impiegate: Fogli di carta per appunti e disegni, proiettore, materiali antichi
Gratuito

Soggetto proponente: Centro Studi per l'Archeologia dell'Adriatico - Università di Bologna
Referente / contatti:
Federica Carbotti
c/o Dipartimento di Storia Culture Civiltà, Piazza San Giovanni in Monte 2, Bologna
Cell. 3348935321
Email: adriatico.arch@unibo.it

Note: l Centro di Studi è stato istituito nel 2000 ed è ospitato presso Casa Traversari, una delle sedi del Campus di Ravenna dell'Università di Bologna, è sostenuto dalla Fondazione Flaminia e dal Comune di Ravenna e promuove le ricerche e gli studi di archeologia dell'intero bacino dell'Adriatico, valorizzandone la conoscenza mediante congressi, pubblicazioni e patrocinando iniziative scientifiche e di divulgazione. Fanno parte del Centro diverse Università, Soprintendenze e Istituzioni Museali delle due coste dell'Adriatico. L'attività del Centro si articola secondo due linee principali: 1. Organizzazione di attività didattiche per le scuole e iniziative divulgative rivolte agli studenti e alla cittadinanza della comunità ravennate; 2. Promuovere il dialogo e la condivisione delle ricerche in ambito internazionale, attraverso workshop nelle sedi adriatiche degli enti coinvolti e di Congressi nella sede ravennate.

FONDAZIONE PARCO ARCHEOLOGICO DI CLASSE - RAVENNANTICA

LA DIDATTICA DEL MUSEO CLASSIS

IL MOSAICO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Come si realizza un mosaico? Laboratorio esperienziale dove, utilizzando vista e tatto, si scoprono e si comprendono i materiali naturali e le tecniche utilizzati dai mosaicisti, antichi e moderni. L'elaborato consiste nella creazione di un mosaico con tecnica tradizionale e tessere di marmo tagliate a mano.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del museo e della tecnica musiva sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: Percorso alla scoperta della tecnica musiva, degli attrezzi e dei materiali utilizzati dal mosaicista e delle decorazioni pavimentali appartenenti alla collezione del Museo Classis. A seguito della fase introduttiva realizzata in museo, ogni alunno realizza in laboratorio il proprio mosaico ispirato ai soggetti esposti.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ARKEOLAB
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio dedicato al mestiere dell'archeologo durante il quale i partecipanti simulano un vero scavo stratigrafico, utilizzando le tecniche di indagine e di documentazione presentate prima dell'attività pratica dalle nostre educatrici museali. Un' appassionante caccia al tesoro alla ricerca dei resti del nostro passato.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico. Avvicinare bambini e ragazzi all'archeologia, alla stratigrafia e alla storia in maniera semplice, diretta e divertente attraverso la partecipazione attiva.
Contenuti e organizzazione: Durante l'attività i ragazzi simulano uno scavo stratigrafico all'interno di contesti ricostruiti in cassetta e analizzano i materiali archeologici, compilando la documentazione di scavo e confrontando i reperti trovati con quelli presenti in museo. L' attività infatti si conclude con un approfondimento sui reperti archeologici presenti nella collezione del Museo Classis.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

L'ARGILLA NELLA STORIA
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Attraverso l'approfondimento dei materiali archeologici esposti in Museo, scopriamo le abilità artistiche e artigianali e la capacità di manipolazione dell'argilla nel corso dei millenni. Laboratorio di manipolazione dell'argilla, che prevede l'uso delle mani come strumenti di creazione.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali ceramici esposti sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: La prima fase introduttiva si sviluppa all'interno delle sale del Museo e racconta, attraverso la presentazione dei materiali archeologici presenti nella collezione, l'uso dell'argilla nella storia. In laboratorio gli alunni realizzano un elaborato che può essere diverso a seconda dell'età degli studenti, come un vaso a colombino, un vaso preistorico, una kylix greca, una lucerna romana, ispirati ai reperti conservati in Museo.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

UN GIORNO DA ETRUSCO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio pratico esperienziale per approfondire l' Età del Ferro nel territorio di Ravenna e in particolare il mondo del popolo etrusco e la famosa tecnica della lavorazione a sbalzo del rame. L'attività è preceduta da una visita propedeutica in Museo, davanti ai reperti archeologici locali appartenenti all'epoca pre-romana.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo e dei materiali archeologici esposti, approfondendo l'epoca etrusca dalla scrittura, agli usi e i costumi dell'età del ferro, dal mondo dei morti alle tecniche artigianali.
Contenuti e organizzazione: Attraverso l'analisi dei materiali archeologici esposti all'interno del Museo, scopriamo la vita quotidiana nel mondo etrusco, la vita dopo la morte, la scrittura e la lavorazione dei metalli. A seguito della prima fase introduttiva in Museo, gli alunni realizzano in laboratorio la riproduzione di un manufatto etrusco in lamina di rame applicando la tecnica della lavorazione a sbalzo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Primaria classi III, IV, V
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ANIMALI FANTASTICI E ALTRE STORIE
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio grafico-artistico preceduto da un breve percorso tematico alle sezioni permanenti del Museo Classis dedicate ai temi "Abitare a Ravenna" e "Pregare a Ravenna"; il laboratorio sviluppa la creatività dei partecipanti.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo e dei monumenti di Classe e Ravenna, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: La visita iniziale, propedeutica all'attività pratica, è caratte-

rizzata da un approfondimento in museo in cui vengono raccontati i personaggi, gli animali misteriosi e le tante figure geometriche presenti nei mosaici delle nuove sezioni tematiche del Museo Classis. A seguire, attività laboratoriale in cui si realizzano elaborati che uniscono disegno, colore e creatività.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie. Primaria classi I, II
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

SEI UN MITO!
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'attività approfondisce il tema della mitologia classica attraverso l'analisi dei reperti a soggetto mitologico presenti nella ricca collezione archeologica del Museo Classis e attraverso un' attività laboratoriale ispirata ad essi,si conclude con un manufatto a tema, realizzato utilizzando un materiale naturale come l'argilla.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo e dei monumenti di Classe e Ravenna, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: Il percorso inizia con una visita guidata introduttiva in Museo propedeutica all'attività laboratoriale, dove le educatrici museali si soffermano sui soggetti mitologici presenti nella collezione, come i meravigliosi bronzetti votivi romani, le statue romane e le decorazioni musive provenienti dalle ricche domus di Ravenna e Faenza. I partecipanti proseguono poi il percorso in laboratorio, dove attraverso la manipolazione dell'argilla realizzano un manufatto tematico a ricordo dell'esperienza.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

STORIE DI IMPERATORI E MARINAI
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso che approfondisce la storia dei personaggi, illustri e non, vissuti a Ravenna e che continuano ad essere ricordati grazie ai reperti archeologici presenti in Museo. Dopo la visita introduttiva davanti ad alcune delle meravigliose vetrine del Museo Classis, si prosegue l'attività in laboratorio dove viene realizzato un elaborato che ogni partecipante porta a casa.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo e dei monumenti di Classe e Ravenna, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: Gli imperatori Augusto, Onorio e Teodorico e noti marinai come Capitone e Apella hanno contribuito a costruire la storia dell'Impero a Ravenna. Dopo aver appreso le vicende di cui sono stati protagonisti questi personaggi si prosegue con un laboratorio nel quale i partecipanti realizzano un manufatto in lamina di rame con la tecnica dello sbalzo.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrci museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

LA VITA NEL MEDIOEVO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso costituito da una visita guidata tematica al Museo Classis e dall'attività di laboratorio, che vuole avvicinare i partecipanti alla conoscenza della vita quotidiana che si svolgeva nella Basilica di Sant'Apollinare in Classe e nel Monastero di San Severo di Classe, andando alla scoperta dei segreti degli amanuensi e dei manoscritti medievali.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del museo e dei materiali di epoca medievale sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del tecnica di scrittura, gli strumenti medievali, la stampa partendo dal patrimonio archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: Laboratorio esperienziale di calligrafia medievale per approfondire gli strumenti, i colori naturali degli inchiostri e i supporti di scrittura, come pergamena e carta di tessuto.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

PERCORSO DI INCLUSIONE - RAVENNA PER MANO VISITA GUIDATA ALLA BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE E LABORATORIO DI MOSAICO AL MUSEO CLASSIS
Visita guidata e laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Progetto legato all'accessibilità del patrimonio che rientra nell'ambito della legge 77/2006, grazie al quale sono stati realizzati supporti ed iniziative che favoriscono la fruizione e la conoscenza dei monumenti Unesco di Ravenna. Il progetto è rivolto anche alle scuole, con particolare attenzione all'inclusione degli alunni aventi diverse tipologie di disabilità, anche sensoriali e cognitive. Grazie a speciali maschere plastiche è possibile realizzare un laboratorio facilitato di mosaico e attraverso l'utilizzo di supporti cartacei contenuti all'interno di appositi cofanetti, si possono effettuare visite tematiche adatte a tutti.
Obiettivi: La proposta ha come obiettivo un approccio per immagini, volto a superare le barriere sensoriali e cognitive e adatto a tutti. Le visite e i laboratori sono accessibili a tutti, grazie a speciali strumenti appositamente studiati che guidano i partecipanti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna.
Contenuti e organizzazione: Percorso costituito dalla visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e, a seguire, dal laboratorio di mosaico al Museo Classis. La visita guidata in compagnia di una educatrice museale, prevede l'utilizzo di speciali schede tattili che permettono un approccio per immagini volto a superare le barriere sensoriali e cognitive. Il progetto si è sviluppato intorno a simboli presenti nei monumenti ravennati (stella, agnello, croce, monogramma, pavone, colomba, conchiglia e cervo). L'attività prosegue con un laboratorio di mosaico attraverso il quale i partecipanti andranno alla scoperta della tecnica musiva grazie all'utilizzo di particolari maschere create ad hoc. Le schede sono inclusive, pensate per tutti, con carattere di alta leggibilità, traduzione in Braille e Comunicazione Aumentativa e Alternativa, con illustrazioni studiate per essere più accessibili anche attraverso materiali tattili.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 3 ore

Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 20 euro

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:
Segreteria Didattica di RavennAntica
Via Classense, 29 - Classe (RA)
Tel. 0544 36136
Email: didattica@ravennantica.org

LA DIDATTICA DI RAVENNANTICA AL MAR
Museo d'Arte della città di Ravenna

IL MOSAICO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: In questa proposta laboratoriale trovano spazio la curiosità, la fantasia e la creatività, stimolate dall'uso dei materiali e dei colori. L'elaborato prodotto rimane ad ogni alunno al termine dell'attività.
Obiettivi: Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini e nei ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze acquisite, documento esso stesso del percorso svolto.
Contenuti e organizzazione: Attività didattica in cui i partecipanti hanno la possibilità di conoscere gli arnesi e i materiali utilizzati dal mosaicista e di realizzare un mosaico con tessere tagliate a mano. Il soggetto dell'elaborato può essere concordato in base alla programmazione scolastica e al periodo dell'anno.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

MARC CHAGALL IN MOSAICO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Nuovo e affascinante percorso alla scoperta de Le Coq bleu di Chagall. Dopo una breve introduzione all'interno della mostra, l'attività prosegue in laboratorio, dove i partecipanti scopriranno le tecniche musive, i materiali e gli arnesi per creare un mosaico ispirato dalle opere scoperte durante il percorso di visita.
Obiettivi: Scoprire e diffondere la conoscenza dell'arte musiva applicata all'arte contemporanea, soffermandosi sulle sperimentazioni del linguaggio del mosaico contemporaneo e in particolare sulla sua rinascita a partire dagli anni Cinquanta.
Contenuti e organizzazione: Visita guidata alla mostra e a seguire laboratorio di mosaico, immergendosi nel blu delle tessere di vetro dell'opera di Chagall per realizzare un piccolo particolare ad essa ispirato, sperimentando nella pratica la tecnica musiva.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

TUTTO FA MOSAICO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio che rielabora la tecnica musiva tradizionale con lo scopo di reinventarla utilizzando materiali naturali, sassi, materiali insoliti e di riciclo; libero spazio alla fantasia in elaborati astratti o figurati.
Obiettivi: Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.
Contenuti e organizzazione: Laboratorio in cui la tecnica del mosaico viene proposta come esperienza artistica di sperimentazione e ricerca: non solo tessere di pietra e vetro a copia dell'antico, ma rielaborazione e creazione di elaborati attraverso l'utilizzo di materiali alternativi.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

DURO COME UN SASSO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio alla scoperta dei sassi e dei ciottoli naturali, prime rudimentali tessere musive che la natura ci ha regalato e attraverso le quali si possono realizzare soggetti a scelta, concordati in fase di prenotazione con le educatrici museali.
Obiettivi: Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività e della curiosità. I manufatti realizzati dai partecipanti diventano i risultati di un lavoro di ricerca e rielaborazione delle conoscenze, documento esso stesso del percorso svolto.
Contenuti e organizzazione: Laboratorio in presenza.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

ARGILLA
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Attività di manipolazione dell'argilla strutturata in due parti: una prima di introduzione su cos'è l'argilla e come viene utilizzata dall'uomo e a seguire, la parte pratica in cui i partecipanti creeranno il proprio manufatto.
Obiettivi: Il laboratorio è volto a sviluppare nei bambini l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione continua della creatività. Un laboratorio per utilizzare i sensi: tatto, vista, udito e olfatto.
Contenuti e organizzazione: L'elaborato sarà diverso a seconda dell'età, dei percorsi e degli approfondimenti suggeriti dagli insegnanti stessi (calco della mano, piccolo vaso, vaso a calombino e bassorilievo).

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di

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

AFFRESCO
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Sperimentazione della pittura a fresco. Tutti i partecipanti vengono coinvolti nella preparazione degli spolveri, impastano i colori e riproducono un soggetto su una base di intonaco fresco.
Obiettivi: Laboratorio volto a sviluppare nei ragazzi l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva. Obiettivo dell'attività è anche conoscere cosa si cela dietro alla realizzazione di un affresco, una tecnica artistica articolata e affascinante.
Contenuti e organizzazione: Il soggetto dell'elaborato sarà diverso a seconda dell'età, dei percorsi e degli approfondimenti suggeriti dagli insegnanti stessi (ad esempio affresco pompeiano o di ispirazione giottesca).

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica
Referente / contatti:
Sezione Didattica Museo Tamo Mosaico
Via di Roma, 13 - Ravenna
Tel. 0544 36136
Email: didattica@ravennantica.org

MUSEO DANTE E CASA DANTE

C'ERA UNA VOLTA DANTE
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: Dante poeta, Dante viaggiatore, Dante sognatore...perché dopo tanti secoli si parla ancora lui? Scopriamo curiosità ed aneddoti sulla vita del Poeta e il suo rapporto con la città di Ravenna attraverso un laboratorio a lui ispirato.
Obiettivi: Conoscere Dante, la sua vita e le sue opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino.
Contenuti e organizzazione: L'attività prenderà avvio da una breve visita introduttiva alle sezioni museali e proseguirà con un laboratorio di grafica creativa per rileggere la figura di Dante in chiave pop, attraverso i linguaggi della contemporaneità: dai fumetti alla street art, dagli slogan delle pubblicità ai videogiochi.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

DANTE IN ARGILLA
Laboratorio

Attività: in presenza
Breve descrizione: La Divina Commedia è un grande racconto che diventa pretesto per altri racconti. Attraverso la manipolazione e l'utilizzo di un materiale naturale versatile e affascinante come l'argilla, i partecipanti approfondiscono l'universo dantesco realiz-

zando un elaborato che prevede la creazione di una formella "infernale".
Obiettivi: Conoscere Dante, la sua vita e le sue opere, attraverso la lettura del patrimonio artistico cittadino; sviluppare, attraverso l'attività di laboratorio,l'autonomia e il senso critico, lavorando sulla partecipazione attiva e sulla stimolazione della creatività.
Contenuti e organizzazione: Prendendo spunto da alcuni episodi narrati nella Commedia, ogni partecipante realizza la propria formella in argilla, sviluppando al contempo senso critico e fantasia.
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: euro 9 dal 15/09 al 28/02; euro 11 dal 1/03 al 31/05

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica
Referente / contatti:
Sezione Didattica Museo Tamo Mosaico
Via G. da Polenta, 4 - Ravenna
Tel. 0544 36136
Email: didattica@ravennantica.org

LE VISITE GUIDATE DI RAVENNANTICA

MUSEO CLASSIS RAVENNA
Ti racconto Classis
Visita guidata animata

Attività: in presenza
Breve descrizione: La visita guidata animata è caratterizzata da un percorso polisensoriale in cui, attraverso attività ludiche, prove sperimentali e di ricerca tra i reperti del Museo, si possono rivivere gli snodi principali della storia del territorio, dalla Preistoria all'antichità romana, dalle fasi gota e bizantina all'Alto Medioevo.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Museo, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio dalla Preistoria al Medieovo.
Contenuti e organizzazione: Visita guidata animata condotta da educatrici museali specializzate in archeologia, durante la quale viene approfondita la storia del territorio di Ravenna, attraverso la ricca collezione archeologica, i plastici ricostruttivi e gli apparati grafici e multimediali. La visita è caratterizzata da un percorso immersivo, dove vista, olfatto e tatto diventano strumenti di conoscenza.
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 6 euro
Note: E' possibile abbinare alla visita guidata in museo un laboratorio di mosaico tematico presso le aule didattiche Classis.

ANTICO PORTO DI CLASSE
Alla scoperta dell'Antico Porto di Classe
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso all'insegna della stratigrafia archeologica, dove i partecipanti vengono accompagnati tra i resti degli antichi magazzini, il canale portuale, la grande strada basolata, le banchine di attracco, immaginando la vita, i suoni e i profumi di un porto commerciale di 1400 anni fa.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del sito archeologico, sensibilizzando il pubblico

scolare nei confronti del patrimonio storico e archeologico del territorio ravennate.
Contenuti e organizzazione: Le educatrici museali specializzate in archeologia conducono gli alunni in un percorso guidato immersivo nell'area archeologica per approfondire la conoscenza storica e archeologica del territorio e per supportare e completare i programmi scolastici. Il percorso di visita attraversa infatti l'intero scavo archeologico e le lastre prospettiche permettono di comprendere le architetture non più presenti e di calarsi nell'atmosfera dell'epoca.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 6 euro

BASILICA DI SANT'APOLLINARE IN CLASSE
La Basilica di Sant'Apollinare in Classe
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Visita guidata alla scoperta di uno dei principali monumenti paleocristiani di Ravenna, scelto dall' UNESCO come Patrimonio dell'Umanità. Percorso all'insegna delle meraviglie architettoniche bizantine e degli splendidi mosaici del VI secolo, all'interno di un contesto storico fondamentale per la storia della città di Ravenna.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza della Basilica di Sant'Apollinare in Classe, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: Le educatrici museali di RavennAntica accompagnano le scolaresche alla scoperta del più grande esempio di Basilica Paleocristiana, edificata nel VI secolo su una precedente area cimiteriale dove trovò sepoltura il protovescovo Apollinare, patrono di Ravenna. Aneddoti sulla sua vita e sulla storia del territorio di Ravenna, in particolare di Classe, conducono i partecipanti attraverso il percorso all'esterno e all'interno della Basilica, dove sono ancora conservati splendidi mosaici policromi e gli antichi sarcofagi marmorei.
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 6 euro
Note: E' possibile abbinare alla visita guidata in Basilica un laboratorio di mosaico a tema presso il Museo Classis Ravenna.

DOMUS DEI TAPPETI DI PIETRA
La Domus dei Tappeti di Pietra
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso per approfondire la conoscenza di uno dei più bei luoghi della città di Ravenna, la Domus dei Tappeti di Pietra, palazzetto bizantino risalente al V-VI secolo d.C. composto da oltre quattrocento metri quadrati di mosaici policromi e marmi. Possono essere ammirate le decorazioni pavimentali perfettamente conservate accompagnate dalle guide esperte di RavennAntica.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del sito archeologico, sensibilizzando i partecipanti nei confronti del patrimonio artistico e archeologico della città.
Contenuti e organizzazione: Percorrendo le stanze di una splendida domus di epoca bizantina, i partecipanti hanno la possibilità di ammirare le sue decorazioni pavimentali, ricche di figurazioni simboliche perfettamente conservate: un esempio unico di

mosaico paleocristiano in contesto privato. Insieme alle educatrici museali vengono svelate le bellissime pavimentazioni decorate con elementi geometrici, floreali e figurativi come la "Danza dei Geni e delle quattro stagioni".Il percorso si articola nella visita al sito ipogeo della Domus al quale si accede dalla chiesa di Sant'Eufemia.
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 6 euro

MAUSOLEO DI TEODORICO
Alla scoperta di Teodorico il Grande
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Visita guidata al Mausoleo di Teodorico, uno dei più importanti monumenti di Ravenna, inserito dall'Unesco nella lista dei siti italiani Patrimonio dell'Umanità, e da 1500 anni simbolo potente ed affascinante di una fase cruciale della storia d'Italia e della figura carismatica del suo protagonista, il re Teodorico.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del Mausoleo, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio.
Contenuti e organizzazione: La visita guidata al Mausoleo di Teodorico spazia dalla contestualizzazione storica e paesaggistica del monumento, all'approfondimento dei suoi aspetti architettonici e artistici, per concludersi con la storia delle tradizioni e leggende nate sul re Teodorico dalla sua morte ad oggi.
Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 6 euro

MUSEO DANTE E CASA DANTE DANTE A RAVENNA
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il Museo Dante si trova all'interno degli antichi Chiostri Francescani, e si sviluppa al primo piano nelle quattro maniche che affacciano all'interno sul chiostro di Dante. Le otto sale propongono un viaggio attraverso le opere e i giorni, la vita e la memoria del poeta più conosciuto al mondo. Casa Dante completa il percorso con la sua esposizione di cimeli danteschi unici nel loro genere.
Obiettivi: Percorso immersivo ed emozionale, tra storia e immagini, per fare esperienza e conoscenza dell'avventura umana, della vicenda artistica, della commedia e della successiva fortuna di Dante Alighieri.
Contenuti e organizzazione: Visita guidata all'area dantesca denominata Zona del silenzio, progettata con l'intento di creare un'area di rispetto, pace e tranquillità attorno al Sepolcro Dantesco, al Quadrarco e ai Chiostri Francescani. A questi luoghi ormai famosi si affiancano il Museo Dante e Casa Dante, spazi di un più recente e multimediale allestimento ma altrettanto ricchi di storie e suggestioni.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 6 euro
Note: E' possibile abbinare alla visita guidata un laboratorio a tema presso le aule didattiche presenti a Casa Dante.

MAR - MUSEO DANTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA
Visita guidata

Attività: in presenza
Breve descrizione: Visita guidata alla collezione dei Mosaici Contemporanei alla scoperta di come l'arte musiva, da antica tecnica artistica, può essere riletta in chiave moderna e diversa.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza dell'arte musiva in tutte le sue applicazioni, dalla scultura al disegno, sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico e artistico del territorio.
Contenuti e organizzazione: La visita guidata alla collezione dei Mosaici Contemporanei testimnoia la rinascita della tecnica musiva a partire dagli anni Cinquanta fino ai più recenti esiti esiti artistici, sono presenti opere di artisti come marc Chagall, Georges Mathieu, Afro, Renato Guttuso ed Emilio Vedova, fino ad arrivare alle sperimentazioni del linguaggio del mosaico contemporaneo.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: 5 euro (+ biglietto d'ingresso ove previsto)

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica
Referente / contatti:
Segreteria Didattica di RavennAntica
Via Classense, 29 - Classe (RA)
Tel. 0544 36136
Email: didattica@ravennantica.org

Note: E' possibile abbinare alla visita guidata un laboratorio a tema presso le aule didattiche presenti al MAR.

MDT - MUSEO DIDATTICO DEL TERRITORIO San Pietro In Campiano

A circa 15 km da Ravenna, sorge il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano, un ex edificio scolastico riconvertito in centro didattico museale. MDT si compone di due sezioni tematiche, una archeologica ed una etnografica. I laboratori e le attività proposte si caratterizzano sempre per un approccio diretto e manipolativo. E' possibile approfondire,su richiesta, singole tematiche, progettare attività specifiche o organizzare visite guidate.

FARE STORIA CON LA STORIA

LABORATORI DI ARCHEOLOGIA

UN GIORNO NELLA PREISTORIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Sperimentare la vita quotidiana di una comunità preistorica. Giocare al cacciatore, al ceramista,all'agricoltore e... allo sciamano! Realizzare le armi e gli strumenti in selce, i contenitori in ceramica, le rappresentazioni pittoriche e gli accessori che costituiscono la dotazione minima di un uomo della preistoria.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.

Contenuti e organizzazione: La prima fase dell'attività prevede l'illustrazione dei principali cambiamenti nella vita dell'uomo dal Paleolitico al Neolitico, grazie anche alla presentazione di strumenti litici e oggetti legati alla vita quotidiana. Nella seconda fase gli alunni realizzano un elaborato tematico attraverso l'esperienza manipolativa.Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

ARKEOLAB

Attività: in presenza
Breve descrizione: Lo scavo stratigrafico nelle moderne tecniche di indagine, svolto con materiali archeologici all'interno di contesti ricostruiti in cassetta. Scoprire il ruolo dell'archeologo moderno, compilare la documentazione di scavo e confrontare i reperti trovati con quelli presenti in museo. Un' appassionante caccia al tesoro alla ricerca dei resti del nostro passato.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio sensibilizzando il pubblico scolare nei confronti del patrimonio storico – archeologico. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto. Far avvicinare bambini e ragazzi all'archeologia, alla stratigrafia e alla storia in maniera semplice, diretta e divertente attraverso la partecipazione attiva.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna. L'attività svolta presso il Museo Classis Ravenna prevede la visita al Museo complementare allo svolgimento del laboratorio incentrato sullo scavo e sull'archeologia.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie 1° grado, Primaria dalla classe III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

FossiliAmo
Laboratorio di archeologia

Attività: in presenza
Breve descrizione: L'evoluzione del paesaggio romagnolo, la formazione degli Appennini, gli animali e le piante che hanno segnato le ere geologiche, i loro resti fossili e i fossili viventi.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.Durante il laboratorio si manipolano veri reperti fossili, si distinguono i fossili dagli altri materiali e si realizzano copie che rimangono ai partecipanti. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.
Contenuti e organizzazione: Svelare il mistero di ittiosauri, mosasauri e altri grandi rettili terrestri chiamati dinosauri.
Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia

presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

A TAVOLA CON GLI ANTICHI ROMANI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un percorso archeologico e gastronomico, alla scoperta della vita quotidiana degli antichi romani, tra domus, vasellame da mensa e abitudini alimentari. Un gustoso viaggio nella storia romana fra la preparazione delle ricette di Apicio e l'allestimento di una coena romana, per comprendere la società del tempo a partire dallo studio delle ricette e degli alimenti consumati dai diversi ceti.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico e gastronomico del territorio. Abituare alla ricerca e alla manipolazione della materia. Educare alla sperimentazione e all'ascolto.
Contenuti e organizzazione: Il percorso sviluppa un approfondimento sulla vita quotidiana in epoca romana attraverso l'analisi di fonti archeologiche come bassorilievi, affreschi e mosaici, focalizzandosi maggiormente sull'aspetto gastronomico, metodi di cottura, la conoscenza di nuovi cibi e di conseguenza la scoperta di nuovi territori. Durante la seconda fase gli alunni realizzano un piatto tipico romano in argilla analizzando ricette originali antiche.Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie 1° grado, Primaria dalla classe III
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

LA NASCITA DELLA SCRITTURA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio che racconta la nascita della scrittura attraverso la sperimentazione di diversi alfabeti come il mesopotamico, il geroglifico e il latino. Durante l'attività gli alunni si calano nelle vesti di antichi mercanti e imparano a scrivere su tavolette d'argilla con l'alfabeto mesopotamico e vestono i panni dello scriba egiziano realizzando il proprio cartiglio egizio.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio culturale, storico e archeologico. Educare alla manipolazione diretta dei materiali naturali, alla sperimentazione e all'ascolto.
Contenuti e organizzazione: In una prima fase l'educatrice didattica ripercorre insieme agli alunni la storia della scrittura dalla Preistoria ai Romani, passando dagli scriba egizi, illustrando i supporti utilizzati, gli strumenti e le varie forme scrittorie. A seguire la fase laboratoriale in cui i ragazzi si calano nelle vesti di antichi mercanti e imparano a scrivere su tavolette d'argilla con l'alfabeto mesopotamico e per poi vestire i panni di uno scriba egiziano. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole primarie 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

IL MOSAICO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Tessera dopo tessera... cos'è il mosaico e come viene realizzato.

Introduzione della tecnica: gli arnesi del mosaicista, le tessere musive, le malte e i supporti. Scelta del motivo decorativo ed esecuzione del mosaico con temi di epoca romana o tardo-antica archeologicamente attestati.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico e musivo del territorio. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.
Contenuti e organizzazione: La prima fase dell'attività prevede l'illustrazione della tecnica del mosaico tradizionale e nella seconda fase gli alunni realizzano un elaborato tematico su base cementizia e tessere di marmo e vetro tagliate a mano. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

A TAVOLA NEL MEDIOEVO

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un laboratorio di archeo-cucina per sperimentare ricette del basso Medioevo. I luoghi e gli ambienti, i prodotti della terra e la loro lenta trasformazione al mortaio. Tradurre la lingua volgare delle ricette e cimentarsi fra spezie e aromi nell'allestimento del banchetto di corte.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio archeologico e musivo del territorio. Educare alla manipolazione diretta, alla sperimentazione e all'ascolto.
Contenuti e organizzazione: Nella prima fase dell'attività una educatrice didattica analizza gli aspetti sociali e quotidiani dell'alimentazione nei diversi ambiti, come la città, il monastero e la campagna. Nella seconda fase, ogni partecipante elabora una pietanza attraverso l'utilizzo dell'argilla e la sua manipolazione, attingendo da ricette tratte da libri di testo antichi. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: Il laboratorio si può svolgere sia presso il Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano che presso il Museo Classis Ravenna.

LABORATORI DI ETNOGRAFIA

FAVOLA, FIABA E MITO: LA FOLA ROMAGNOLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Le fiabe hanno il pregio di offrire all'immaginazione nuove dimensioni; la loro forma e struttura suggerisce al bambino immagini, con le quali dare una migliore direzione alla propria esistenza. Le favole e i miti come strumenti educativi per la trasmissione dei valori storici, morali e simbolici attraverso la narrazione legata anche alla tradizione romagnola della fola. Racconto di una fola tradizionale in italiano e dialetto.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'ascolto della lingua dialettale. Educare alla manipolazione, elaborazione creativa e alla sperimentazione.

Contenuti e organizzazione: I partecipanti, guidati dalle nostre educatrici museali, vivono un'esperienza, anche manipolativa, che li porta a scoprire l'evoluzione dalla favola al mito, arrivando alla presentazione della fola tradizionale romagnola: insieme alla classe, vengono analizzate la struttura base della fiaba, le caratteristiche principali dei protagonisti e degli altri personaggi del racconto, a cui segue l' introduzione e l' analisi della figura del folista. L'attività si conclude con la realizzazione di un manufatto che ogni partecipante elabora utilizzando creatività e fantasia. Portare contenitori per il trasporto degli elaborati.

Destinatari: Scuole infanzia, primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento

IL PANE COME UNA VOLTA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Dal seme alla farina e da questa al pane. Le tecniche tradizionali di lievitazione e di panificazione. Le forme e gli strumenti di lavorazione tipici della civiltà contadina. Introduzione alla cerealicoltura e alle tecniche di panificazione tradizionale. Setacciare, impastare a mano e con la grama. Dopo una prima fase di racconto gli alunni realizzano piccoli formati tradizionali di pane.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.
Contenuti e organizzazione: L'attività può essere realizzata presso le aule didattiche del Museo Didattico del Territorio di San Pietro in Campiano. Il laboratorio prevede momenti teorici, narrativi e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità. Munirsi di contenitori per il trasporto del pane crudo (la cottura non avverrà in museo).
Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento

I GIOCHI DEI NONNI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un laboratorio per raccontare e rivivere i passatempi di ieri e di oggi. Dopo una prima fase introduttiva sui giochi di una volta, la stagionalità del gioco e i valori del "mettersi in gioco", in una seconda fase laboratoriale con pochi e semplici materiali naturali come legno, lana e colla naturale, gli alunni si cimentano nella costruzione dei giocattoli di una volta.
Obiettivi: Diffondere la conoscenza del patrimonio etnografico del territorio. Abituare alla ricerca e all'esplorazione. Educare alla manipolazione, alla sperimentazione e all'ascolto.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio prevede momenti teorici e pratici coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità Serviranno tanta fantasia e soprattutto tanta voglia di giocare!

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento

LA TINTURA VEGETALE

Attività: in presenza
Obiettivi: Comprendere e sperimentare in prima persona lo stretto rapporto fra le at-

tività dell'uomo e la conoscenza del proprio ambiente.
Contenuti e organizzazione: Durante l'attività verranno mostrati gli stampi lignei, la produzione della materia colorante e la dimostrazione di fissaggio del colore. Infine, i partecipanti stamperanno la propria tela. Portare tessuto in fibra naturale da stampare.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento
Note: il progetto è sostenuto dal contributo del Amministrazione comunale, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia" sono riservate gratuità o tariffe agevolate come da convenzione.

LA TINTURA VEGETALE: COLORARSI DI NATURA

Attività: in presenza
Obiettivi: Comprendere e sperimentare in prima persona lo stretto rapporto fra le attività dell'uomo e la conoscenza del proprio ambiente.
Contenuti e organizzazione: Un laboratorio alla scoperta delle principali tintorie, con dimostrazione pratica di estrazione di alcune essenze tintorie da vegetali da vegetali ed esperienza pratica di tintura con colori naturali.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2 ore
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica
Costo: a pagamento

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica
Referente / contatti:
Sezione didattica di RavennAntica
Via Classense, 29 - Classe (RA)
Tel. 0544 36136
Email: didattica@ravennantica.org

Note: Il progetto è sostenuto dal contributo del Comune di Ravenna, alle cui scuole, aderenti alla rete "Fare storia con la storia", sono riservate tariffe agevolate come da convenzione.

LE GIORNATE DEL PATRIMONIO

Questo progetto, nato nel 2012, è realizzato in collaborazione con il Comune di Ravenna ed è rivolto alle scuole del territorio. Propone percorsi volti alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e Classe e mirano alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.

MODULO A - RAVENNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.
Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico sia attraverso la visita guidata che con il laboratorio esperienziale manipolativo.
Contenuti e organizzazione: La prima parte del modulo prevede la visita guidata alla

Basilica di San Vitale, al Mausoleo di Galla Placidia e alla Domus dei Tappeti di Pietra. La seconda parte prevede l'attività laboratoriale di mosaico presso il MAR- Museo d'Arte della città di Ravenna, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Mattina e pomeriggio oppure due mattine (visite guidate: 3 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)
Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica
Costo: 8 euro

MODULO B - RAVENNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.
Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico sia attraverso la visita guidata che con il laboratorio esperienziale manipolativo.
Contenuti e organizzazione: La prima parte del modulo prevede la visita guidata al Battistero degli Ortodossi, al Battistero degli Ariani e alla Basilica di Sant'Apollinare Nuovo. La seconda parte prevede l'attività laboratoriale di mosaico presso il MAR, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Mattina e pomeriggio oppure due mattine (visite guidate: 3 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)
Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica
Costo: 8 euro

MODULO C - CLASSE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.
Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico sia attraverso la visita guidata che con il laboratorio esperienziale manipolativo.
Contenuti e organizzazione: Dopo le visite guidate alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe e al Museo Classis Ravenna, si completa il percorso con il laboratorio di mosaico presso le aule didattiche del Museo Classis, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio musivo della Basilica.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: una mattina (visite guidate circa 2 ore, laboratorio: 1 ora e 30 minuti)
Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica
Costo: 6 euro

MODULO D - RAVENNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso semplificato per la Scuola dell'Infanzia (sez. 5 anni), volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Ravenna e alla

sperimentazione delle tecniche per la realizzazione del mosaico.
Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei Monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso le visite guidate e il laboratorio esperienziale manipolativo.
Contenuti e organizzazione: La prima parte del modulo prevede la visita guidata alla Basilica di San Vitale e al Mausoleo di Galla Placidia. La seconda parte consiste nello svolgimento del laboratorio di mosaico presso il MAR, durante il quale si possono vedere e conoscere gli arnesi e i materiali utilizzati dal mosaicista e di realizzare un mosaico si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate. Percorso adattato alle Scuola dell'Infanzia, dove trovano spazio anche gioco e creatività.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, sezione 5 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: due mattine (visita guidata: 2 ore; laboratorio: 1 ora e 30 minuti)
Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica
Costo: 6 euro

MODULO E - CLASSE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso semplificato per la Scuola dell'Infanzia (sez. 5 anni), volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e all'approfondimento e sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.
Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei monumenti ravennati attraverso la ricca collezione archeologica del Museo Classis Ravenna, comprendere la storia del territorio, favorire la capacità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso un'attività laboratoriale esperienziale e manipolativa.
Contenuti e organizzazione: Visita guidata al Museo Classis Ravenna e a seguire laboratorio di mosaico, durante il quale si conoscono gli arnesi dei mosaicisti e i materiali che utilizza e infine si realizza una copia tratta dai reperti musivi del museo. Percorso adattato alla Scuola dell'Infanzia, dove trovano spazio anche gioco e creatività.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, sezione 5 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: una mattina (2 ore 30 minuti)
Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica
Costo: 6 euro

MODULO F - RAVENNA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Percorso volto alla conoscenza dei beni artistici, monumentali e musivi di Classe e alla sperimentazione delle tecniche per la creazione del mosaico.
Obiettivi: Promuovere la scoperta e la conoscenza dei monumenti ravennati, comprendere la storia del territorio,favorire la capità di analisi e osservazione, avvicinarsi alla tecnica del mosaico attraverso le visite guidate e il laboratorio esperienziale manipolativo.
Contenuti e organizzazione: Visita guidata alla Basilica di Sant'Apollinare Nuovo e, a seguire, laboratorio di mosaico presso il MAR, durante il quale si realizza una copia tratta dal ricco repertorio ravennate.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: una mattina (2 ore 30 minuti)

Risorse impiegate: Educatrici museali RavennAntica
Costo: 6 euro

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica

Referente / contatti:
Sezione Didattica di RavennAntica
Via Classense, 29 - Classe (RA)
Tel. 0544 36136
Email: didattica@ravennantica.org

CONOSCENZA E SVILUPPO DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE

ARTI E CREATIVITÀ - Seminario laboratoriale di Mosaico

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il percorso didattico, basato sulla Pedagogia del Patrimonio, promuove la manualità e il pensiero creativo. Contribuisce ad acquisire elementi per la lettura iconografica ed iconologica delle opere musive attraverso le visite al patrimonio artistico in situ, nonchè di scoprire le tecniche degli antichi maestri Mosaicisti attraverso la realizzazione pratica di manufatti.
Obiettivi: Fornire agli studenti le conoscenze ed abilità di base in merito ai temi trattati, stimolando la curiosità e la sperimentazione pratica e favorendo il pensiero critico e creativo
Contenuti e organizzazione: Visita ai monumenti musivi, musei, tomba di Dante e il centro storico di Ravenna; . I luoghi della memoria permetteranno di vivere emozioni ed attualizzare le conoscenze fondamentali delle radici storiche antiche. - Attività laboratoriale articolata in: breve inquadramento storico sviluppato con il necessario rigore scientifico; presentazione dei materiali e degli strumenti di lavorazione al fine di acquisire le tecniche degli Antichi Maestri; fase pratica: realizzazione di manufatti (che rimangono di proprietà degli autori), con possibilità di rielaborare e dare spazio al proprio estro e alla propria creatività. La S.I.S.A.M. fornisce materiali, strumenti e le competenze di docenti qualificati.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Il livello di approfondimento è adeguato al grado di scuola e alle richieste dei docenti delle classi partecipanti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: A scelta. Ore 3, visita ai monumenti e musei. Attività di laboratorio: mezza giornata di 3/4 ore; giornata intera di 7/8 ore; un giorno e mezzo di ore 9/10; due giornate ore 11/12.
Risorse impiegate: 2/4 docenti a seconda del numero dei partecipanti
Costo: I costi variano da un minimo di 20,00 euro. ad un massimo di 40,00 euro. per studente. Le modalità, gli orari e i costi vanno concordati con i docenti interessati in base alla organizzazione del percorso scelta.

ARTI E CREATIVITÀ - Seminario laboratoriale di Affresco

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il percorso didattico, basato sulla Pedagogia del Patrimonio, contribuisce ad acquisire elementi per la lettura iconografica ed iconologica delle pitture ad Affresco attraverso le visite al patrimonio artistico in situ, nonchè di scoprire le tecniche degli antichi maestri attraverso la realizzazione pratica di manufatti.
Obiettivi: Fornire agli studenti le conoscenze ed abilità di base in merito ai temi trat-

tati, promuovendo la manualità, stimolando la curiosità e la sperimentazione pratica e favorendo il pensiero critico e creativo
Contenuti e organizzazione: Visita agli affreschi di Santa Chiara presso il Museo Nazionale. I luoghi della memoria permetteranno di vivere emozioni ed attualizzare le conoscenze fondamentali delle radici storiche antiche. Attività laboratoriale articolata in: • breve inquadramento storico sull'affresco a partire dalle origini; le tecniche antiche; • la preparazione dei supporti antichi e attuali; i materiali e gli strumentii; • i pigmenti. Fase pratica: realizzazione di manufatti (che rimangono di proprietà degli autori) con utilizzo di tecniche diverse a seconda della durata scelta: MEZZA GIORNATA 3/4 ore Realizzazione dell'affresco con la tecnica dell'incisione o dello spolvero. GIORNATA INTERA 7/8 ore realizzazione di n. 2 affreschi con le tecniche storiche dell'incisione e dello spolvero. UNA GIORNATA E MEZZO ore 9/10 ore realizzazione di n. 3 affreschi con le tecniche storiche dell'incisione, dello spolvero e su pergamino. La S.I.S.A.M. fornisce materiali, strumenti e le competenze di docenti qualificati.

Destinatari: Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Il livello di approfondimento è adeguato al grado di scuola e alle richieste dei docenti delle classi partecipanti
Insegnanti coinvolti: sì
Tempistica e durata: A scelta Ore 3, visita ai monumenti e musei. Attività di laboratorio: mezza giornata di 3/4 ore; giornata intera di 7/8 ore; un giorno e mezzo di ore 9/10
Risorse impiegate: 2/4 docenti a seconda del numero dei partecipanti
Costo: i costi variano da un minimo di 20,00 euro. ad un massimo di 40,00 euro. per studente. Le modalità, gli orari e i costi vanno concordati con i docenti interessati in base alla organizzazione del percorso scelta.

ARTE, LETTERATURA E STORIA: Dante Alighieri, George Gordon Byron, Giuseppe e Anita Garibaldi

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto propone diversi percorsi didattici, che si focalizzano, a scelta, su DANTE ALIGHIERI, GEORGE GORDON BYRON, GIUSEPPE E ANITA GARIBALDI: effettuata una contestualizzazione storica attraverso la visita ai luoghi della Memoria che ne custodiscono tracce, viene proposto un laboratorio di Xilografia con realizzazione di una medaglia recante l'effige di un personaggio o un'immagine legata al percorso didattico sviluppato. Al fine di fornire una efficace ricaduta sul piano didattico, il progetto (in termini di articolazione, livello di approfondimento e durata) viene concordato con i docenti interessati
Obiettivi: Contribuire alla conoscenza del Patrimonio Storico e Museale del territorio; promuovere la creatività; acquisire specifiche conoscenze e abilità in merito a xilografia e calcografia.
Contenuti e organizzazione: FASE TEORICA Contestualizzazione storica attraverso una visita ai luoghi della Memoria (Casa e Tomba di Dante; Museo Byron e testimonianze di Lord Byron a Ravenna; Capanno Garibaldi e, a scelta, Museo del Risorgimento e Casa ove morì Anita)
FASE PRATICA Breve introduzione storica sulla xilografia e calcografia Realizzazione di una formella col gesso Disegno dell'immagine riferita al percorso scelto, lasciando spazio ad una personale rielaborazione Stampa e incisione dell'immagine
sulla formella di gesso Stampa dell'immagine su cartoncino Si può inoltre concordare la realizzazione di una medaglia attraverso fusione con la cera lacca dell'immagine.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Il livello di approfondimento è adeguato al grado di scuola e alle richieste

dei docenti delle classi partecipanti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: A scelta ore 3, visita a musei e luoghi della Memoria. Attività di laboratorio: mezza giornata di 3/4 ore; giornata intera di 7/8 ore; un giorno e mezzo di ore 9/10; due giornate ore 11/12.
Risorse impiegate: 2/4 docenti a seconda del numero dei partecipanti
Costo: Il costo della guida ai monumenti, musei, ecc... è da concordare. Il costo del laboratorio varia da un minimo di 20,00 euro. ad un massimo di 40,00 euro. per studente. Le modalità, gli orari e i costi vanno concordati con i docenti interessati in base alla organizzazione del percorso scelto. I manufatti rimangono di proprietà degli autori.

ARTE E ATELIER - A scelta: vetrate artistiche, stampa su stoffa, xilografia e calcografia

Attività: in presenza
Breve descrizione: E' possibile scegliere tra le seguenti attività.
VETRATE ARTISTICHE Alla scoperta delle meraviglie del vetro colorato. Dal Gotico al Liberty fino all'arte contemporanea.
STAMPA SU STOFFA Il percorso introduce le tecniche tradizionali di stampa a mano: fra queste la stampa a ruggine, la stampa tradizionale romagnola, basata su di una ricetta antica più di 300 anni, avente come ingredienti aceto di vino, farina di grano e ferri arrugginiti, ancora praticata in antiche botteghe artigianali.
XILOGRAFIA Il metodo di stampa più antico escogitato dall'uomo per produrre da un'unica matrice un elevato numero di esemplari identici o simili tra loro.
CALCOGRAFIA La calcografia è una tecnica di incisione su una lastra di metallo,risalente al XV secolo. Si differenzia dalla xilografia perché l'immagine viene impressa scavando la matrice, anziché lavorare su un piano rialzato.
Obiettivi: Stimolare curiosità e immaginazione; promuovere la manualità e la creatività; Migliorare le competenze artistiche; Sperimentare un lavoro interdisciplinare come modalità di apprendimento attraverso le arti
Contenuti e organizzazione: CIASCUNA ATTIVITA' è A SCELTA e comprende la seguente organizzazione: Breve introduzione storica sulla tecnica scelta: vetrate artistiche, o stampa su stoffa, o xilografia e calcografia . Presentazione delle risorse disponibili online. Realizzazione di un disegno assegnato o creativo su carta. Riporto del disegno dell'immagine sulla matrice da utilizzare. Relizzazione e stampa del manufatto: Vetrata, stampa su stoffa, o xilografia o calcografia.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado. Il livello di approfondimento è adeguato al grado di scuola e alle richieste dei docenti delle classi partecipanti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Mezza giornata di 3/4 ore; giornata intera di 7/8 ore; un giorno e mezzo di ore 9/10; due giornate ore 11/12.
Risorse impiegate: 2/4 docenti a seconda del numero dei partecipanti
Costo: I costi variano da un minimo di 20,00 euro. ad un massimo di 40,00 euro. per studente. Le modalità, gli orari e i costi vanno concordati con i docenti interessati in base alla organizzazione del percorso scelta. I manufatti rimangono di proprietà degli autori.

Soggetto proponente:
A. - S.I.S.A.M. - Scuola Internazionale Studi d'Arte del Mosaico e dell'Affresco
Referente / contatti:
Valentino Montanari, Deborah Gaetta
Via Maggiore, 235 - Ravenna
Cell. 333 3161075 - 331 852611
Email: sisam@racine.ra.it

Note: A. - S.I.S.A.M. - Scuola Internazionale Studi d'Arte del Mosaico e dell'Affresco, fondata nel 2001. Da sempre promuove l'e-

ducazione interculturale al patrimonio europeo come vettore privilegiato di educazione e formazione alle competenze chiave e alla cittadinanza europea, rivolta a studenti adulti, studenti delle scuole di ogni ordine e grado, formatori, proponendo i propri approcci pedagogici basati sulla Pedagogia del Patrimonio ad ampio spettro (arte, storia, letteratura, natura, ambiente) e sviluppando strategie efficaci per migliorare le competenze di base di studenti e adulti anche con bisogni educativi speciali. Partecipa ai progetti Erasmus+ KA1 e KA2 (Scuole, Educazione degli Adulti). Accreditata dal M I M. per il Piano Triennale delle Arti 2026-2028. Nell'ambito dell'attività di formazione già da anni riconosciuta dal Ministero su piattaforma Sofia, organizza per i docenti seminari di approfondimento sui temi trattati. Informazioni dettagliate su www.sisamravenna.it

MOSTRE, MUSICA E ATTIVITÀ ESPRESSIVE

LA BICI CHE VORREI

Concorso di pittura

Attività: in presenza
Breve descrizione: Focus sull' importanza delle dotazioni di sicurezza della bicicletta che si conclude con un concorso di pittura a tecnica libera con un premio finale che consiste in una bicicletta. Le opere finaliste saranno pubblicate sui canali social di FIAB
Obiettivi: Stimolare attraverso l'espressione della creatività l' importanza delle dotazioni di sicurezza delle biciclette e stimolare la fantasia immaginando la bicicletta di domani.
Contenuti e organizzazione: Il progetto prevede la presenza di due volontari FIAB esperti in mobilità sostenibile, tecniche di guida, organizzazione e pianificazione itinerari e piccola manutenzione. I testi sono tratti da "Tutti a Scuola in Bici" edito da FIAB Ravenna.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado. Il progetto è rivolto ad almeno sei classi per istituto
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il progetto prevede un incontro di 1 ora in orari scolastici, con sessioni interattive e materiale divulgativo a supporto (opuscoli), più i tempi di svolgimento delle opere,a casa o a scuola.
Risorse impiegate: Progetto realizzato con l'ausilio di volontari FIAB Ravenna
Costo: euro 7 per studente (minimo 150 studenti). Modalità: donazione volontaria a FIAB Ravenna APS in unica soluzione mediante bonifico bancario o Satispay

Soggetto proponente: FIAB Ravenna APS Federazione Italiana Ambiente e Bicicletta, da oltre trent'anni attiva sul territorio per promuovere la mobilità sostenibile e il rispetto per l'ambiente.
Referente / contatti:
Edoardo Giangiulio
C/o CittAttiva Via Carducci, 14
48121 Ravenna
Cell. 3336927643
Email: edo.giangiulio@libero.it

EDUC'ARTE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Proposta di corsi/progetti di MUSICAL e/o CANTO CORALE, RECITAZIONE, anche con semplici MOVIMENTI COREOGRAFICI ed eventuale uso di STRUMENTI MUSICALI, da svolgersi in singola classe o a gruppi di due, possibilmente dello stesso livello, in base al repertorio musicale e al tipo di progetto/copione scelti, legati all'età dei ragazzi e a temi educativi quali: solidarietà, amicizia, fraternità, condivisione, accoglienza, inclusione, lotta contro il bullismo e la violenza, rispetto per l'ambiente, le persone e gli animali. Alcuni tipi di progetti sono già comprovati e consolidati, altri si possono creare, personalizzare e modificare in collaborazione coi docenti delle scuole e in base alle esigenze del momento. Tali corsi possono essere anche organizzati in relazione o unitamente a eventi particolari, quali la partecipazione delle classi o della scuola ad altri incontri formativi a tema o a eventi esterni, feste di Natale, feste di fine anno scolastico.
Obiettivi: • Maturare la capacità e la consapevolezza di essere parte integrante di uno spettacolo e di un coro, sviluppando attenzione, concentrazione, socializzazione, educazione, • memorizzazione delle parti, disciplina, responsabilità, preparazione e rispetto degli altri, delle diversità fisiche e culturali, dei propri limiti e abilità vocali, attoriali, coreutiche e musicali. • Favorire la conoscenza di un vasto panorama musicale tramite l'approccio a canzoni di ritmi e stili diversi (tra cui pop, rock, folk, dance, rap, jazz, dialetto locale) e le loro varie origini. • Sviluppare e promuovere la creatività artistica dei ragazzi, la collaborazione, l'intraprendenza, la sinergia del gruppo, l'inclusività e l'empatia. • Agevolare la scoperta di attitudini e capacità canore, attoriali, musicali e coreutiche anche in previsione di una carriera artistica. • Fornire nozioni basilari di teoria musicale, tecniche di canto e recitazione. • Favorire l'introiezione del contenuto di testi, temi tratta
Contenuti e organizzazione: • Spiegazione sintetica sulla voce umana e i suoi timbri, sulla differenza tra voce bianca e voce adulta, sull'apparato fonatorio e sulla respirazione diaframmatico- intercostale del cantante/attore. • Esecuzione di: 1. semplici esercizi basilari di respirazione, tecnica e riscaldamento vocale; 2. esercizi di "ear training"; 3. esercizi di preparazione attoriale sugli scioglilingua e dizione; 4. esercizi ritmico-motori per applicare il canto al movimento; 5. esercizi e giochi teatrali per sviluppare le capacità espressive di ogni alunno; 6. esercizi di "scambi di ruolo" tra gli alunni o tra alunni e docente del corso per "mettersi nei panni dell'altro".
• Formazione del coro, lavoro sulle scene e sui personaggi, studio delle coreografie e delle eventuali parti solistiche di cantanti/attori/musicisti. • Esecuzione pubblica dello spettacolo realizzato.

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Le lezioni si svolgono in modo collettivo in orario scolastico o extra e la loro durata è personalizzata in base alle esigenze del progetto stesso o agli eventi ad esso legato
Risorse impiegate: Tastiera musicale e chiavetta USB con basi musicali da me fornite. Stereo o cassa con ingresso USB eventualmente fornito dalla scuola. Altro materiale da creare e reperire in base alle esigenze del progetto a carico della scuola
Costo: il costo dell'attività verrà concordato direttamente con le scuole/classi interessate in base alle caratteristiche e al nu-

mero di ore del progetto e al numero dei partecipanti.

Soggetto proponente:
Linda Dugherìa
Referente / contatti:
Linda Dugherìa
Cell. 347 8939556
Email: lindadugheria@gmail.com

Note: Linda Dugherìa docente di canto, musica e recitazione con i seguenti titoli di studio, culturali e professionali: • Diploma di Laurea di II livello in Canto, acquisito presso il Conservatorio Bruno Maderna di Cesena; • corso triennale svolto presso Accademia di Musical BSMT di Bologna; • esperienza pluriennale di laboratori didattico/artistici per bambini delle scuole primarie e secondarie di 1°grado; • esperienza pluriennale di palco in ambito artistico/teatrale in qualità di cantante, artista del coro, attrice, musicista (musical, prosa, opera, musica da ascolto e da ballo) in vari contesti (teatri, villaggi turistici, parchi divertimento, locali pubblici vari). Tra i vari, ha collaborato con: Riccardo Muti, Emma Dante, Steven Mercurio, Cristina Mazzavillani Muti, Beatrice Venezi, Arturo Brachetti, Claudio Desderi, Mario Menicagli, Dino Colombi.

MOSTRE, MUSICA E ATTIVITÀ ESPRESSIVE

OLTRE A NOI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Progetto di Arte libera realizzato in quattro appuntamenti durante l'anno scolastico che parte da una lettura di una tematica (concordata con il corpo docenti durante l'incontro conoscitivo) e si realizza attraverso elaborazioni di opere pittoriche, fino a tele comuni destinate ale scuole piuttosto ad associazioni di volontariato sul territorio.
Obiettivi: Condivisione del tempo dell'Arte, inclusione, temi di interesse come Agenda2030, ragionare e predisporre un pensiero rispetto ai conflitti bellici mondiali, crisi climatiche e motlo di ciò che riguarda la vita e l'appartenenza arriva nei nostri territori.
Contenuti e organizzazione: Quattro incontri di una giornata scolastica, con materiale principalmente recuperato e riutilizzato.
Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 4 incontri da suddividere 2 nel primo quadrimestre e 2 nel secondo, con la realizzazione nell'ultimo incontro in un lavoro comune. esempio:se hanno partecipato più sezioni e classi, si potra
Risorse impiegate: Pittura acrilica, pittura ad acqua, strofinacci e lenzuola
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessati

Soggetto proponente: Alessandra Serafini
Referente / contatti:
Alessandra Serafini
Ravenna
Cell. 3488286784
Email: ilviaggiodioltreanoi@gmail.com
alessandra.serafini.ale@gmail.com

TITITOM - SUBITO (PRESTO) MUSICA INSIEME

Attività: in presenza
Breve descrizione: il Metodo Tititom è un sistema interdisciplinare che, a partire dalla musica, abbraccia in modo trasversale molte altre discipline (motoria, visiva, linguistica e logico-matematica). Esso si applica a partire da uno strumento, ideato dal Prof. Luciano titi, che porta lo stesso nome. La metodologia appare unica anche e soprattutto per la modalità di applicazione della stessa (trasmissione del sapere,lavoro di gruppo,intersezione dei livelli di età e di competenza ecc.) e si qualifica come un sistema pedagogico del tutto innovativo con una capacità di impatto sulla sfera psicologica ed emotiva del bambino di grande rilievo.
Obiettivi: fornire una solida e stabile formazione teorico pratica di elementi fondamentali della musica attraverso attività dirette degli alunni che vanno dalla lettura della partitura alla sua composizione ritmica ma anche melodico-armonica, dalla composizione di testi in metrica musicale alla direzione e al fare musica d'insieme. Attraverso la forte interdisciplinarietà della Metodologia Tititom, operare collegamenti teorico/pratici con altre discipline collegate (matematica, italiano, scienze). Coinvolgere gli insegnanti nelle attività con lo scopo di far acquisire agli stessi, in modo rapido ed efficace, gli strumenti fondamentali per poter poi continuare a lavorare con la musica. Realizzare un'esecuzione finale che condensi i risultati di questo lavoro da esibire possibilmente alla presenza delle famiglie. Il Metodo Tititom è utilizzabile da tutti gli insegnanti di ogni disciplina dal momento che non richiede alcuna preparazione specifica di tipo musicale.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di trasferire una serie di competenze, anche complesse, anche complesse, con la modalità trasversale e interdisciplinare che il Metodo Tititom consente. I bambini saranno sollecitati su diversi piani percettivi e quindi portati a riflettere su contenuti comuni a varie discipline. I bambini lavoreranno anche su un piano psicomotorio particolarmente focalizzato sul coordinamento e sull'indipendenza degli arti. Attraverso il laboratorio si realizzerà un brano che i bambini potranno eseguire in un'occasione pubblica da concordarsi. La pratica sarà sempre incentrata sulla musica d'insieme e sul lavoro di gruppo anche se saranno valutati interventi specifici e mirati per i bambini con bisogni speciali, in modo tale da rendere possibile un loro coinvolgimento integrato.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 6 incontri di 1 ora ciascuno
Risorse impiegate: 1 educatore e 1 assistente. Strumento brevettato Tititom e proprio strumento musicale a supporto e integrazione di quello di pertinenza della scuola: percussioni, tastiere, chitarre, ecc....
Costo: 15 euro complessivi a partecipante (esclusi gli alunni certificati)

Soggetto proponente:
Associazione Tititom Aps
Referente / contatti:
Silvia Fantin
Via Faentina 248 - Ravenna
Cell. 392 4195287
Email: centrotititom@gmail.com

Note: per maggiori informazioni visitate il sito www.tititom.org

I PROGETTI DEL DECENTRAMENTO

A TUTTA MUSICA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Sono previsti non più di 6 incontri per fare capire agli alunni come funziona la musica, come sviluppare la capacità d'ascolto, sapere improvvisare e dialogare musicalmente con gli altri. Si faranno conoscere strumenti e generi musicali
Obiettivi: • Coinvolgere in modo attivo gli alunni/e nello svolgimento delle lezioni,lasciando spazio alle loro considerazioni e deduzioni; • sviluppare la curiosità degli alunni verso i vari strumenti (es: chitarra, basso, pianoforte, ecc.), e generi musicali (classica, jazz, rock, folk, ecc.); • indirizzare gli alunni/e verso una attività di musica d'insieme; • avvicinare i ragazzi alla musica e all'uso di uno strumento musicale, attraverso il quale potersi esprimere; • orientare la costruzione della propria identità musicale; • eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e/o strumentali; • riconoscere e classificare i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale; • improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali, vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici; • stimolare la comunicazione, la creatività e la cooperazione; • favorire l'aggregazione sociale e la gestione del tempo libero, per la promo
Contenuti e organizzazione: I benefici dello studio e dell'ascolto della musica riguardano molteplici abilità, come la capacità di formulare ragionamenti astratti, la possibilità di aumentare le competenze analitiche e matematiche, nonché quelle linguistiche, ma anche migliorare l'atteggiamento caratteriale, grazie all'impegno legato alla disciplina musicale. In tal modo gli alunni/e imparano ad accompagnare le emozioni e a contrastare la timidezza, a migliorare il proprio autocontrollo e ad esprimere i propri sentimenti. Il laboratorio è pensato per realizzarsi sia in ambiente scolastico (aula, palestra, auditorium) o extrascolastico.

Destinatari: Scuole primarie. Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area Centro Urbano e Area del Mare
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno Scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con Associazioni musicali del Territorio
Gratuito

LETTURE JUKE BOX

Attività: in presenza
Breve descrizione: Letture Juke box è un progetto che si propone di promuovere la lettura attraverso la narrazione e la drammatizzazione di libri, coinvolgendo tutti coloro che vorranno volontariamente diventare narratori di storie e di libri. Il progetto si ispira all'importanza della letteratura per l'infanzia e della fiaba vista come recupero e rivalutazione del racconto orale, per accompagnare la crescita del bambino, e prevede momenti di lettura ad alta voce realizzati, a titolo gratuito, presso scuole, biblioteche e spazi pubblici frequentati da bambini/e e genitori. L'iniziativa cerca, da un lato, di stimolare l'abitudine alla lettura nei/lle bambini/e, dall'altro, di coinvolgere i genitori in un momento di condivisione con i/le propri/e figli/ie, piacevole e gratificante per entrambi.

Obiettivi: • Stimolare il piacere all'ascolto; • promuovere e sviluppare l'abitudine alla lettura fin dalla prima infanzia; • stimolare la curiosità verso i libri e la lettura; • sviluppare la voglia di conoscere, imparare, scoprire, interagire con gli altri attraverso la narrazione; • favorire la socializzazione e l'integrazione; • promuovere la relazione tra generazioni; • promuovere la conoscenza di proposte di lettura adatte alle diverse fasce di età e alle diverse tappe della crescita.
Contenuti e organizzazione: L'iniziativa cerca, da un lato, di stimolare l'abitudine alla lettura nei/lle bambini/e, dall'altro, di coinvolgere i genitori in un momento di condivisione con i/le propri/e figli/ie, piacevole e gratificante per entrambi. Le letture nelle scuole vengono fatte su invito delle stesse.

Destinatari: Scuole infanzia - Progetto rivolto alle scuole del territorio dell'Area Darsena e del Mare
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno scolastico 2025/2026
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con Lettori Juke-Box
Gratuito

PIPPI VA A SCUOLA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Promuovere la lettura attraverso letture animate, narrazioni e progetti per avvicinare i bambini e le bambine all'oggetto libro. Con il progetto "Pippi va a scuola" si incontreranno le classi della scuola primaria e si faranno letture animate e coinvolgenti, differenziate per fasce di età. Verrà inoltre presentata una bibliografia sul tema affrontato e richiesto dalla scuola.
Obiettivi: • Contribuire a far nascere nei bambini/e il piacere dell'ascolto e della lettura; • promuovere la lettura; • stimolare la progettualità e la creatività.
Contenuti e organizzazione: Incontri della durata di due ore circa ciascuno, in orario scolastico, con le classi aderenti

Destinatari: Scuole primarie. Il progetto è riservato alle scuole primarie del territorio dell'area Ravenna Sud
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Anno Scolastico 2025/26
Risorse impiegate: Progetto realizzato in compartecipazione con l'Associazione Asja Lacis
Gratuito

INCLU ... SI. PROGETTO SCOLASTICO PER L'INCLUSIONE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Questo progetto intende promuovere la conoscenza di sé, delle proprie potenzialità e dei propri limiti, attraverso la conoscenza del proprio carattere e dei propri interessi. Permette di avere maggiore consapevolezza sul modo di controllare ed esprimere sentimenti ed emozioni. Valorizza il confronto e il rispetto delle opinioni altrui, soffermandosi sul valore della solidarietà e della diversità.
Il progetto intende promuovere il processo di "buone prassi", l'utilizzo delle "buone maniere" che prevede l'attivazione di laboratori dedicati sia ad un piccolo gruppo, sia all'intera classe in cui è inserito un alunni con disabilità. È un'occasione comunicativa per l'insegnate, che può osservare l'alunno da un punto di vista privilegiato per comprenderlo e individuarne bisogni e risorse, ma anche l'alunno può esprimersi in una situazione non formale con i mezzi che più gli sono congeniali: movimento, parola, gesto e suono. Nella dimensione piacevole del gioco i ragazzi recuperano stimoli.
Obiettivi: • Acquisire la consapevolezza delle proprie potenzialità; • riconoscere la

scuola e i gruppi dei pari come luoghi e occasioni di esperienza sociale; • percepire la dimensione del sé, dell'altro e della condivisione nello stare insieme; • sviluppare la capacità di integrazione e partecipazione attiva all'interno di relazioni sociali più vaste e complesse; • favorire il confronto fra le diversità individuali, intese con fonte di arricchimento; • analizzare le proprie capacità nella vita scolastica, riconoscendo i punti di debolezza e i punti di forza; • assumere comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in sé; accettare le differenze; • gestire in maniera responsabile compiti diversi; sapersi muovere in sicurezza nell'ambiente scolastico.

Contenuti e organizzazione: Il progetto si articola in sette incontri della durata di 50 minuti ognuno. Sono previsti tre spettacoli per la rappresentazione finale, aperti alle famiglie e al pubblico

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado. Progetto rivolto in specifico alle classi della scuola secondara di primo grado Ricci Muratori - Ravenna

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: Anno Scolastico 2025/26

Risorse impiegate: progetto realizzato in compartecipazione con Istituto Statale Comprensivo Ricci-Muratori e con l'ausili di esperti del settore

Gratuito

Soggetto proponente:
Assessorato al Decentramento

Referente / contatti:
Francesco Di Scianni
Via Massimo D'Azeglio, 2 - Ravenna
Tel. 0544 482269
Email: segrdecen@comune.ra.it

CISIM Lato Oscuro della Costa

FOGLI BIANCHI - LABORATORIO DI RAP

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il Laboratorio si fonda su apprendimenti vocali, di scrittura e di produzione di basi che compongono la disciplina del rap. Il rap è un arte complessa che mescola suono, metrica, contenuto, ritmica, timbrica e stile. Comprendere le varie sfaccettature rende l'esperienza laboratoriale lunga e costellata di pratica. Si inizia con esercizi ritmici sulla rima, complicando il gioco con pause e rime interne al testo. Occorre riuscire a gestire contemporaneamente: contenuto, voce, ritmo, metrica per ottenere un risultato soddisfacente. Unita alla pratica continua si faranno ascolti critici di gruppo: solo chi sa ascoltare può riprodurre o arricchire l'esistente. Essendo l'obiettivo quello di creare brani inediti ci si avvarrà del confronto con percorsi e artisti differenti sentire approcci differenti aprirà nuovi canali espressivi. Il confronto e la socialità sono alla base di ogni vera esperienza artistica ecco perché i laboratori saranno collettivi e mai individuali.
Obiettivi: Scrittura di testi rap, ascolto musica, eventuale creazione di canzoni collettive, possibile registrazione di brani.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si fonda sull'ascolto di musica, scrittura di testi e creazione di canzoni. Non riteniamo obbligatoria una restituzione finale, il laboratorio dev'essere un'esperienza piacevole per i partecipanti.

Destinatari: scuole secondarie di 1° grado.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 5 incontri con cadenza settimanale. In caso di numerose richieste sarà possibile creare due percorsi.
Risorse impiegate: 2 operatori
Costo: da concordare con le classi interessate
Note: numero minimo di partecipanti: 5 - numero massimo di partecipanti: 25

Soggetto proponente:
CISIM | Il lato oscuro della costa APS - LaCorelli
Referente / contatti:
Federica Francesca Vicari
Viale Giuseppe Parini 48
48122 Lido Adriano (RA)
Cell. 389 6697082
Email: cisim.lidoadriano@gmail.com

KID LIGHTS

TOCCHIAMO L'ARTE: UN LABORATORIO SENSORIALE

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un'esperienza immersiva dove i bambini diventano piccoli esploratori che scoprono i segreti dell'arte attraverso i sensi. In questo laboratorio sensoriale i bambini toccheranno l'arte: manipoleranno materiali naturali come legno, pietra, stoffa e carta, ascolteranno i suoni che producono, annuseranno pigmenti vegetali, osserveranno colori e texture, scoprendo così l'arte attraverso la percezione diretta. Dove dipinge un'artista? Che profumo ha una cornice di legno? Che suono fa una scultura? Un viaggio creativo e multisensoriale per stimolare curiosità, espressività e consapevolezza. I bambini esploreranno ogni opera d'arte, confrontando la percezione sensoriale con il suo uso artistico e, infine, realizzeranno un'opera personale utilizzando pigmenti naturali su supporti dalle texture differenti.
Obiettivi: • Avvicinare i bambini al mondo dell'arte e dei beni culturali. • Stimolare creatività, osservazione e curiosità nei confronti del mondo artistico e naturale. • Sviluppare e rafforzare le abilità percettive attraverso i sensi. • Favorire il riconoscimento e la discriminazione di materiali diversi. • Promuovere esperienze collaborative e di condivisione tra pari.
Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si apre con un piccolo gioco di ruolo: i bambini diventano esploratori incaricati di svelare i segreti nascosti di alcune opere d'arte. Guidati da un conduttore esperto, iniziano un'esplorazione sensoriale dei materiali, osservandoli e toccandoli per coglierne consistenze, forme e caratteristiche fisiche. Ogni materiale è accompagnato da un breve racconto e da una riflessione sul suo utilizzo nell'arte e nella natura. L'esperienza continua con l'ascolto dei suoni generati dalla manipolazione, l'annusare pigmenti e materiali vegetali, e infine la fase creativa: la realizzazione di un elaborato pittorico personale con pigmenti naturali su carte dalle texture differenti. Il laboratorio è progettato per essere inclusivo e può essere adattato alle esigenze di bambini con disabilità sensoriali.

Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie. Attività inclusiva e accessibile.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.
Risorse impiegate: Campioni tattili, contenitori, pigmenti naturali, pennelli, carta ruvida/liscia, supporti visivi e sonori.
Costo: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i

MISSIONE FUMETTO: LE STORIE PERDUTE DELL'OCA GUGÙ!

Attività: in presenza
Breve descrizione: Un laboratorio-avventura in cui i bambini diventano giovani fumettisti in missione speciale! I partecipanti ricevono da Augusta Rasponi (l'Oca Gugù), una serie di challenge creative da affrontare, tutte raccontate attraverso un fumetto misterioso e magico. Gugù affida ai bambini il compito di ispirarsi alle sue avventure e ai suoi sogni per dare vita a nuove storie a fumetti. Ogni sfida richiede di immaginare,

disegnare e raccontare: viaggi nel tempo, lettere segrete, oggetti magici che aprono mondi inesplorati, storie di coraggio e speranza. I piccoli fumettisti dovranno superare ogni prova per completare la loro missione: creare una storia unica che unisca passato e presente, facendo volare l'oca Gugù sulle ali della fantasia e dei diritti di tutte le bambine e i bambini. Un percorso che stimola creatività, collaborazione, immaginazione e consapevolezza sociale, usando il fumetto come strumento potente per esprimere emozioni e raccontare storie che cambiano il mondo.

Obiettivi: • Stimolare creatività e immaginazione. • Promuovere consapevolezza emotiva e sociale. • Valorizzare l'espressione personale attraverso il fumetto. • Rafforzare collaborazione e ascolto reciproco. • Introdurre temi di diritti, inclusione e uguaglianza.

Contenuti e organizzazione: Il laboratorio si sviluppa come un Edu-LARP (gioco di ruolo educativo): i bambini vestono i panni di giovani fumettisti incaricati di completare una serie di sfide creative. L'attività si apre con una breve introduzione narrativa e visiva sulla figura storica di Augusta Rasponi e le sue missioni per i diritti dell'infanzia e delle donne. Ogni partecipante riceve un "quaderno delle missioni" con indizi visivi e tracce narrative. Le challenge fumettistiche guidano i bambini a disegnare e immaginare avventure in cui si intrecciano passato e presente, emozioni, sogni, diritti e trasformazioni. Le storie create vengono condivise in cerchio, favorendo ascolto e confronto. Il laboratorio si conclude con la realizzazione collettiva di un "Albo delle missioni di Gugù", che raccoglie le tavole più significative prodotte dai bambini.

Destinatari: Scuole primarie. Attività inclusiva e accessibile

Insegnanti coinvolti: Sì

Tempistica e durata: da concordare con le/gli insegnanti interessate/i sulla base della numerosità della classe ed eventuali esigenze specifiche. L'attività esperienziale dura generalmente da 1 a 3 ore.

Risorse impiegate: carte con le challenge personalizzate, storia di Augusta Rasponi a misura di bambino, tavole per disegnare, pastelli

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

Soggetto proponente:
Kid Lights APS - Associazione no-profit
Referente / contatti:
Chiara Pezzi
Via del Pino, 15 - Ravenna
Cell. 347 2915142
Email: info@kidlights.it

Note: Kid Lights APS è un'associazione no profit che propone laboratori esperienziali basati su un approccio attivo, creativo e inclusivo. Integra metodologie come Edu-LARP, STEAM e soft skills training per sviluppare autonomia, collaborazione e pensiero critico. Le attività, condotte prevalentemente con materiali naturali e di recupero, si svolgono in aula o all'aperto e valorizzano l'esperienza diretta, il gioco, l'esplorazione e l'immaginazione.

IMMAGINANTE - LABORATORIO MUSEO ITINERANTE

ACQUA ACQUE
Mostra gioco alla scoperta di suoni, forme e colori

Attività: in presenza
Breve descrizione: Acqua Acque è un percorso espositivo che propone installazioni interattive - intercalate da aree-laboratorio - in cui bambini e bambine condividono il piacere per l'esplorazione che diventa azione creativa. L'acqua e le sue molteplici forme - da goccia a pozzanghera, fontana, ruscello, fiume, lago, mare - saranno riscoperte attraverso esperienza visive, sonore e tattili, veicolate da opere d'arte, illustrazioni e paesaggi immersivi. Si scopriranno le infinite sfumature poetiche di questo straordinario elemento della natura, sinonimo di vita, bene prezioso da amare, rispettare, difendere.
Obiettivi: Offrire non una semplice esposizione o rappresentazione, ma installazioni che si animano con la partecipazione attiva, attraverso scoperte sensoriali e immaginifiche che coniugano educazione al bello ed educazione ambientale. Inoltre, le diverse attività possono suggerire a educatori e insegnanti idee progettuali per itinerari didattici tra arte, natura e musica.
Contenuti e organizzazione: La mostra coinvolge bambini e bambine attraverso esperienze estetiche che accarezzano lo sguardo, il corpo, le emozioni. Il percorso propone giochi di ascolto attivo, paesaggi tattili, racconti multimediali, illustrazioni sonorizzate. Si conclude con la creazione di pagine acquose.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, scuole primarie 1° ciclo. La mostra accoglie anche sezioni di nido (dai 2 anni)
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Periodo espositivo febbario 2026, sede espositiva MAR, Ravenna. Durata della visita animata 1 ora circa, su prenotazione.La versione itinerante viaggerà presso nidi e scuole da aprile a giugno 2026.
Risorse impiegate: Atelieristi, artisti e narratori esperti di educazione all'arte e alla musica.
Costo: Per la mostra presso Mar è previsto un biglietto di euro 5 a bambino/a, per gli insegnanti accompagnatori l'ingresso è gratuito. Per la versione itinerante il costo sarà definito in base al numero dei partecipanti e al numero delle giornate prenotate.

Soggetto proponente:
Immaginante Laboratorio Museo Itinerante, Ravenna
Referente / contatti:
Ludovica Guerra e Arianna Sedioli
Tel. 334 2804710 dalle 15 alle 18, anche whatsapp
Email: immaginante@immaginante.com

Note: Immaginante Laboratorio Museo Itinerante realizza mostre interattive, eventi e itinerari educativi sui linguaggi dell'arte e della musica. Collabora con musei, spazi espositivi. teatri e biblioteche italiani e stranieri. Intensa la progettualità per nidi e scuole, affiancata da corsi di formazione e workshop e da pubblicazioni che documentano e propongono percorsi espressivi rivolti a bambini/e, ragazzi/e, educatori, insegnanti, genitori. www.immaginante.com Facebook Immaginante Laboratorio Museo Itinerante, Instagram Immaginante

PLANETARIO DI RAVENNA

DISEGNARE IL CIELO CON UN DITO

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Un breve viaggio tra il cielo e la sua rappresentazioni. Dai dipinti rupestri alle costellazioni

Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 1 ora
Risorse impiegate: 1 operatore
Costo: 3 euro bambino/a

ARTE E ASTRONOMIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio didattico dedicato alle stelle ed alla loro funzione ispiratrice per pittori, scultori, mosaicisti.
Obiettivi: Educazione all'immagine
Contenuti e organizzazione: In collaborazione con GiallOCRA – didattica dell'archeologia e dell'arte.

Destinatari: scuole primarie, 2° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 3 ore
Risorse impiegate: 2 o 3 operatori
Costo: 10 euro bambino/a

Soggetto proponente:
Planetario di Ravenna
Referente / contatti:
Marco Garoni
Viale Santi Baldini, 4/a - Ravenna
Tel. 0544 62534
Email: info@arar.it

COLORIAMO IL MONDO CON LA FANTASIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il progetto consiste nello svolgere laboratori creativi. La parola laboratorio ci evoca un luogo tutt'altro che virtuale, all'interno del quale ci si immerge in una realtà ricca di materiali e sostanze, dove si impiegano tutti i cinque sensi ma si usano soprattutto le mani.
Obiettivi: Il bambino ha l'opportunità di trovare ispirazione, concentrazione ed esternare le proprie emozioni e la propria fantasia attraverso le attività svolte.
Contenuti e organizzazione: Area di intervento: sociale/inclusione per bambini diversamente abili e normodotati. Il laboratorio permette di acquisire diverse autonomie e fare pratica: manipolare, costruire, assemblare, incollare o tagliare; Adoperare le mani servendosi di materiali riciclati e oggetti naturali recuperati, per poi creare piccoli capolavori.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 2-3 incontri
Risorse impiegate: Volontari
Gratuito

Soggetto proponente:
Il Sorriso di Giada Odv - Associazione di Volontariato
Referente / contatti:
Carmela Zingale
Via della Lirica, 43 - Ravenna
Cell. 3490550682
Email: ilsorrisodigiadaonlus@gmail.com

MULINO DIDATTICO

Attività: in presenza
Breve descrizione: il mulino Scodellino di Castel Bolognese è una costruzione antica risalente al 1398 (100 anni prima della scoperta dell'America) oggi museo di se stesso che vogliamo far conoscere ai giovani
Obiettivi: Far conoscere un vecchio mulino - il mulino Scodellino, la sua storia, la storia del canale sul quale è costruito, in altre parole una pagina di storia del Basso Medio Evo
Contenuti e organizzazione: La giornata è cosi articolata: accoglienza, visita guidata agli spazi interni del mulino, proiezione di video del canale e della filiera del pane, produzione della piadina, pranzo (al sacco) laboratorio coi giochi di una volta e col clown, questo per una giornata intera ma la classe può rimanere anche solo mezza giornata.

Tempistica e durata: 5 ore oppure 8 ore
Risorse impiegate: personale e farina del mulino
Costo: 5 euro per mezza giornata, 10 euro per giornata intera

Soggetto proponente:
Amici del mulino Scodellino a.p.s l'associazione che lo gestisce grazie a una convenzione col Comune proprietario della struttura
Referente / contatti:
Rosanna Pasi
Via Lughese, 3290 - Castel Bolognese (RA)
Cell. 3396487370
Email: scodellino@gmail.com

Note: Al mulino si può arrivare anche in treno, nel qual cosa saremo a ricevere la classe (A/R) con personale messo a disposizione della Polizia Municipale.

PAZZI DI JAZZ 2026

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Pazzi di Jazz intende avvicinare le giovani e giovanissime generazioni all'affascinante e fondamentale mondo creativo del Jazz – arte per antonomasia libera e creativa, metafora eccellente di ideale convivenza, di solidarietà, interrelazione paritaria, nonché quindi insuperabile modello educativo – portandolo dentro le scuole, come un "virus" che ne infetti positivamente l'aria e tutti coloro che la respirano, a conferma della sua potenza attrattiva. Si tratta di un work in progress, che procede negli anni disegnando percorsi che sempre più approfondiscano il tema e i suoi fitti riferimenti, non solo alle altre musiche ma all'intero universo delle arti, e le sue profonde implicazioni, estetiche, culturali e filosofiche. Il progetto, di carattere "inclusivo", è del tutto gratuito per studenti e scuole.
Obiettivi: con questa iniziativa si intende instillare quella speciale curiosità che conduca i ragazzi a un sentimento forte e inevitabile di passione e innamoramento di quest'universo ricco e "Misterioso", per dirla con un bellissimo brano del leggendario pianista Thelonious Monk: l'obiettivo quindi (già ampiamente centrato nelle scorse edizioni, sin dal 2014) è che gli studenti e gli alunni si ritrovino, dopo questa esperienza unica, ad essere, appunto, "pazzi" di jazz!
Contenuti e organizzazione: Come di diceva, il progetto sarà caratterizzato da una serie di incontri, laboratori, lezioni-concerto riservati ad alunni e studenti delle scuole ravennati, che si terranno nell'arco dei mesi primaverili (da febbraio a maggio) nelle varie sedi in date da definire, in accordo con gli artisti-docenti e con i singoli istituti.
Destinatari: scuole primarie e secondarie di 1° grado - Destinatari di questa originale iniziativa, in stretta collaborazione con i prèsidi e gli insegnanti, sono le scuole della città di Ravenna e del circondario, rappresentative delle varie fasi dell'istruzione scolastica, e di conseguenza delle varie fasce generazionali: in particolare, scuole primarie e scuole medie, ma non saranno esclusi gli istituti superiori né eventualmente Accademia di Belle Arti, Conservatorio e Università.
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: gli incontri di formazione, i laboratori con gli alunni, le lezioni-concerto per le scuole e lo spettacolo finale si svolgeranno, in date e a cadenza da definire, nel periodo tra febbraio e maggio
Risorse impiegate: artisti di fama internazionale, personale e collaboratori di Jazz Network, staff di volontari.
Gratuito

Soggetto proponente:
Jazz Network ETS (ass. cult.)
Referente / contatti:
Sandra Costantini (presidente, dir. art.)
c/o Jazz Network ETS
Via Faentina, 121/d - Ravenna
Tel. 0544 405666 / 338 2900959
Email: sandra@ejn.it
costantinisandra@icloud.com

Catia Gori (co-curatrice)
c/o scuola primaria F. Mordani,
Via Mordani, 5 - Ravenna
Tel. 0544 212081 - 333 8518940
Email: catia.gori@libero.it

Note: Il progetto, completamente gratuito per gli insegnanti, la scuola e gli alunni/studenti coinvolti, potrà essere realizzato se si troveranno le risorse pubbliche e private che permetteranno di coprirne i costi. Entro il mese di ottobre se ne dovrà stabilire la fattibilità e procedere alla calendarizzazione degli appuntamenti primaverili.

TEATRO PER BAMBINI/E, RAGAZZI/E

RAVENNA TEATRO: SPETTACOLI PER LE SCUOLE, STAGIONE 2025/26

LA STAGIONE DEI TEATRI Scuole - Famiglie

Attività: in presenza
Breve descrizione: Il programma è rivolto alle scuole di ogni ordine e grado; si svolge al Teatro Rasi, Teatro Alighieri, Teatro Socjale di Piangipane, MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna, da ottobre 2025 a maggio 2026. Stagione organizzata da Ravenna Teatro, con la direzione artistica di Drammatico Vegetale, sostenuta dal Comune di Ravenna. Al centro temi come crescita, intercultura, legalità, scuola, la magia delle fiabe e del racconto, tematiche ambientali e storiche; sul palco, attraverso la narrazione, l'uso di oggetti, il teatro d'ombre e la musica dal vivo, pupi e attori. Vede la collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense, MAR dei Piccoli, Festival delle Culture, Casa Vignuzzi, Ravenna contro le Mafie, Stagione d'Opera e Danza a cura di Fondazione Ravenna Manifestazioni e il Conservatorio Statale "Giuseppe Verdi", Momo Libreria per Ragazzi, Assitej Italia, Small Size, PAFT.
Obiettivi: Il teatro rivolto all'infanzia e all'adolescenza si pone come strumento di conoscenza: temi civici, favolistici, di attualità, storici e ambientali affrontati negli spettacoli sono posti con l'intento di creare domande ed idee, suscitare negli spettatori e spettatrici un'elaborazione personale intorno ai nodi che attraversano la loro vita di individui e di comunità. Il carattere interdisciplinare del teatro – che intreccia nello stesso linguaggio la scrittura, il gesto, il movimento, il suono, l'immagine e il segno – si offre come esempio di pluralità comunicativa e come occasione di scoperta artistica. I momenti propedeutici e gli incontri post-spettacolo assumono un valore di relazione che completa l'esperienza, in cui è possibile incontrare gli artisti, scoprire i trucchi e manifestare liberamente la propria interpretazione. Segnaliamo i PERCORSI FORMATIVI AL TEATRO RASI in collaborazione con Ufficio Qualificazione e Formazione Scolastica del Comune di Ravenna.
Contenuti e organizzazione: Ravenna Teatro è un Centro di Produzione Teatrale che agisce a Ravenna in convenzione con il Comune di Ravenna. Fondato nel 1991 dall'unione di due compagnie, Drammatico Vegetale che ha la direzione artistica dell'infanzia e Teatro delle Albe, strutturate in forma di cooperativa. Con sede al Teatro Rasi, ex chiesa del 1250, Ravenna Teatro si pone come luogo di ricerca artistica e di condivisione pubblica dell'esperienza teatrale, scommettendo sulla fertilità incessante della scena, articolando le proprie attività tra due spazi principali, lo stesso Rasi e il Teatro Alighieri. Irradiato dalla poetica degli artisti che l'hanno fondato, il Centro produce opere, programmazioni, azioni di cultura teatrale, ed è riconosciuto dal Ministero della Cultura con il massimo punteggio di qualità della sua categoria.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado. Dai nidi fino alle secondarie di 2° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: ottobre 2025-maggio 2026
Risorse impiegate: Protagonisti della Rassegna sono compagnie teatrali tra le più importanti e premiate del panorama italiano, alcune con una lunga tradizione coltivata nel segno della qualità e altre di nuova e promettente formazione.
Costo: Informazioni e biglietti
SCUOLE Ingresso unico 5 euro, gratuito per insegnanti e accompagnatori. Ingres-

so gratuito per gli spettacoli "L'Europa non cade dal cielo" e "Dimodoché".
Le scuole possono richiedere il TRASPORTO organizzato al costo di 7 euro a persona. Per gli spettacoli "L'Europa non cade dal cielo", "Dimodoché" e "Il piccolo spazzacamino", il cui ingresso è gratuito, il trasporto sarà a carico della classe che effettua la prenotazione.
PRENOTAZIONI dal 23 settembre 2025, da martedì a giovedì dalle 9:30 alle 12:00 e il mercoledì anche dalle 15:00 alle 18:00 esclusivamente al numero 0544 30227 (Sara Maioli, Monica Randi); CONFERMARE la prenotazione compilando il modulo pubblicato su ravennateatro.com e inviarlo a ragazziateatro@ravennateatro.com entro 3 giorni dalla prenotazione telefonica. È richiesto il pagamento con bonifico bancario e invio della ricevuta allo stesso indirizzo entro una settimana dalla data dello spettacolo. Le DISDETTE vanno comunicate sia telefonicamente sia via e-mail 30 giorni prima della data dello spettacolo; la mancata comunicazione comporta il pagamento di una PENALE pari a 3 euro per ogni prenotato. La partecipazione a "Il piccolo spazzacamino" prevede due incontri preparatori che si terranno presso la Sala Corelli del Teatro Alighieri, condotti da una docente di didattica musicale e una maestra del Coro di voci bianche. Finalizzati alla preparazione di cori, si svolgeranno in collaborazione con gli insegnanti, e consentiranno agli studenti di eseguirli durante lo spettacolo.
FAMIGLIE Ingresso intero 7 euro adulti, ridotto 5 euro bambini e over 65.
Nucleo famiglia 20 euro (2 adulti + 2 bambini); terzo figlio 1 euro.
Informazioni e costi di pranzi e cene in relazione agli spettacoli in programma verranno fornire al momento della prenotazione.
"Gaza Ora" 5 euro. L'incasso sarà devoluto ad una associazione in difesa dei diritti umani.
"Pierino e il lupo" ingresso gratuito. Biglietti su eventbrite.it dal 1° ottobre 2025, max 4 per persona fino a esaurimento posti.
"Il piccolo spazzacamino" 10 euro. Biglietti in vendita al Teatro Alighieri tutti i feriali dalle ore 10:00 alle 13:00, giovedì dalle ore 16:00 alle 18:00 e da un'ora prima dello spettacolo, tel. 0544 239244.
La BIGLIETTERIA del Teatro Rasi è aperta il giovedì dalle ore 16:00 alle 18:00 e da un'ora prima nei luoghi di spettacolo. I biglietti sono in vendita anche su ravennateatro.com
È consigliato l'acquisto in prevendita.

Soggetto proponente:
Ravenna Teatro - Centro di Produzione Teatrale. La programmazione relativa al calendario di teatro Scuola è realizzata in collaborazione con Accademia Perduta Romagna Teatri
Referente / contatti:
Sara Maioli, Monica Randi
Ravenna Teatro, Teatro Rasi, via di Roma, 39 - 48121 Ravenna - tel. 0544 36239
Tel. 0544 30227 negli orari indicati sopra
ragazziateatro@ravennateatro.com

Note: Percorsi formativi per insegnanti, educatori e genitori gratuiti su prenotazione, posti limitati.
Informazioni e prenotazioni percorsi formativi:
Ravenna Teatro aperto dal lunedì al venerdì dalle ore 10:00 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 18:00, tel. 0544 36239.
Orari e informazioni: gli uffici di Ravenna Teatro sono aperti dal lunedì al venerdì dalle 10:00 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 18:00, tel. 0544 36239 - 333 7605760.
LUOGHI
Teatro Rasi via di Roma 39 Ravenna
Teatro Alighieri via Mariani 2 Ravenna
Teatro Socjale via Piangipane 153 Piangipane, Ravenna
Artificerie Almagià via dell'Almagià 2, Ravenna
Gli spettacoli per le scuole sono organizzati in collaborazione con Accademia Perduta/ Romagna Teatri. La direzione artistica de La Stagione dei Teatri famiglie e scuole è a cura di Drammatico Vegetale.

SPETTACOLI TEATRO ALIGHIERI - RAVENNA

IL PICCOLO SPAZZACAMINO di Benjamin Britten

Teatro Alighieri Ravenna, Teatro Amintore Galli Rimini

maggio 2026 - giovedì 7, venerdì 8
ore 9:15, ore 11:30

Breve descrizione: teatro d'opera, con videoproiezioni, attori, cantanti e musica dal vivo
Contenuti e organizzazione: In collaborazione con la Stagione d'Opera e Danza a cura di Fondazione Ravenna Manifestazioni e il Conservatorio Statale "Giuseppe Verdi" di Ravenna. Devoto alla condizione dell'infanzia, il compositore inglese Benjamin Britten ha creato un'opera che avvicina i giovani al teatro musicale. La vicenda del bambino operoso che rimane incastrato nella canna del camino –col suo festante lieto fine– diventa un'esperienza collettiva di coinvolgimento artistico e partecipazione corale.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, 6-12 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 70 minuti

SPETTACOLI TEATRO RASI - RAVENNA

ALBERO

Drammatico Vegetale

novembre 2025 - lunedì 3, martedì 4, mercoledì 5, giovedì 6 ore 10:00 scuole

Breve descrizione: teatro di figura e d'attore
Contenuti e organizzazione: Da una suggestione dello sperimentatore dei linguaggi Bruno Munari, uno spettacolo di forme e ombre ispirato all'albero e alla circolarità dell'esistenza. In principio una scena spoglia, un seme e poi la scena si riempie di vita.
Destinatari: nidi e scuole dell'infanzia, 2-6 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 40 minuti

CYRANO / DELL'AMORE IMPERFETTO

Teatro Caverna

novembre 2025 - venerdì 7 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore
Contenuti e organizzazione: Ispirata a un classico del repertorio romantico, una satira poetica sui rapporti sentimentali – e sul sentirsi inadeguati – per riconoscere infine l'amore come il faro che può orientare la nostra rotta nel mondo.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, 11-14 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

DIMODOCHÉ

Gek Tessaro

dicembre 2025 - martedì 16 ore - 10:00

Breve descrizione: narrazioni disegnate e illustrate dal vivo
Contenuti e organizzazione: Uno degli artisti più affermati nell'universo dell'infanzia fa emergere, mediante il disegno dal vivo, il racconto di una piccola ruspa che scopre la terra e il cielo. Una storia circolare che metabolizza gli ipnotici perché della crescita. Giornata dedicata ai 30 anni di Casa Vignuzzi, in collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense.
Destinatari: Scuole infanzia e scuole primarie 1° ciclo, 3-8 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

SORPRESA! UN INCONTRO SENZA PAROLE

Accademia Perduta/Romagna Teatri, Teatro Perdavvero

gennaio 2026 - martedì 20 - ore 10:00

Breve descrizione: clownerie e teatro d'attore
Contenuti e organizzazione: Due buffi personaggi che – attraverso la scoperta, i contrasti e la riappacificazione – imparano a conoscersi. C'è sempre una sorpresa dietro la porta se a giocare sono i linguaggi fanciulleschi della clownerie!
Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie 1° ciclo, 3-8 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 45 minuti

CIRCO MIRANDA

Fontemaggiore

gennaio 2026 - martedì 27, mercoledì 28 ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore e figura
Contenuti e organizzazione: Ispirata alla Tempesta di Shakespeare, la storia di Miranda crea ponti tra incanto e verità. Cresciuta tra le acrobazie di un chapitau, sogna il mondo oltre la tenda e cuce un abito tutto per sé che la porterà alla realizzazione dei più profondi desideri.
Destinatari: Scuole primarie, 6-10 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

ANIMA CAPRAE ET LUPUS

PLIM creazioni

febbraio 2026 - martedì 10, mercoledì 11 ore 10:00

Breve descrizione: teatro corporeo e danza
Contenuti e organizzazione: Coreografia dedicata ai culti arcaici della capra e del lupo, riletti in un presente al collasso. Visioni ed evocazioni si snodano come in un sogno nel bosco, traducendo in movimento l'eterna dialettica tra addomesticamento e selvatichezza, sacro e profano.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 8 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

IL SOGNO DI TARTARUGA

Accademia Perduta/Romagna Teatri, Il baule volante

febbraio 2026 - mercoledì 4, giovedì 5 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore e pupazzi animati a vista
Contenuti e organizzazione: Dal repertorio orale delle fiabe africane, intrise di magia e sapienza onirica, la parabola di tartaruga, tenace animaletto nel quale è facile identificarsi, con la complicità di una musica radicata in radici lontane.
Destinatari: Scuole primarie, 6-10 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

ZOO DI PINOCCHIO

Drammatico Vegetale

febbraio 2026 - martedì 17, mercoledì 18 ore 10:00

Breve descrizione: teatro di figura e d'attore
Contenuti e organizzazione: A raccontare Pinocchio sono questa volta gli animali che popolano le pagine del libro di Collodi. Un bestiario illuminato e paradossale, capace di indirizzare il percorso di ogni burattino verso la scoperta della propria umanità.
Destinatari: Scuole d'infanzia e primarie 1° ciclo, 3-8 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 40 minuti

VIAGGIO IN AEREO
Drammatico Vegetale
marzo 2026 - venerdì 6, lunedì 9 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore, figura e ombre
Contenuti e organizzazione: La "navicella" del Piccolo Principe accoglie gli spettatori per una esplorazione narrativa nei suoi mondi spiazzanti. Spettacolo di culto del teatro per ragazzi, pluripremiato, è un invito alla riscoperta della purezza.
Destinatari: Scuole infanzia e primarie, 5-11 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 55 minuti

SUM
Bachimo Teatro Zamora
marzo 2026 - lunedì 16 - ore 9,15 e 10,30

Breve descrizione: teatro corporeo, video-proiezioni e ombre
Contenuti e organizzazione: SUM –parola della lingua Akan in Ghana– esplora l'ombra come proiezione di paure, desideri e identità, indagando in modo giocoso quella sagoma scura che ci accompagna sempre.
Destinatari: Scuole infanzia e primarie 1° ciclo, 3-6 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 35 minuti

QDP QUANDO DIVENTERÒ PICCOLO
Sergio Beercock
marzo 2026 - martedì 17 - ore 10:00

Breve descrizione: performance di teatro e musica elettronica
Contenuti e organizzazione: Musica e poesia, corpo e voce compongono una vivace performance dedicata al divario tra infanzia e maturità. Un'esperienza multisensoriale che intreccia autobiografia e immaginario collettivo.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 8 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 70 minuti

FLOWERS
Teatro all'improvviso, Drammatico Vegetale
marzo 2026 - lunedì 30 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro visivo, disegno dal vivo e danza
Contenuti e organizzazione: Metafora di vita, bellezza e rinascita, i fiori hanno un portato ancestrale e sono in dialogo fecondo con gli altri elementi della natura. Il loro potere ispirativo fa sbocciare un componimento scenico capace di coinvolgere tutti i sensi.
Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie 1° ciclo
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

IL PAESE DOVE NON SI MUORE MAI DËKK BU KËNN DULL DËWEE
Attraversare una fiaba da Italo Calvino a Italo Senegalese
Alessandro Argnani/Albe, Teatro Caverna, Kër Théâtre Mandiaye N'diaye
aprile 2026 - giovedì 9, venerdì 10 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore con danze e musica dal vivo
Contenuti e organizzazione: Ispirato a Calvino –narratore dell'invisibile– e nutrito dal travolgente connubio artistico afro-italiano delle Albe, lo spettacolo interroga il mistero della morte e del tempo, ritmandosi tra mito e poesia, tra ilarità e malinconia.
Destinatari: Scuole primarie e secondarie di 1° grado, da 6 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

L'EUROPA NON CADE DAL CIELO. CRONISTORIA SENTIMENTALE DI UN SOGNO, DI UN'IDEA, DI UN PROGETTO

Albe/Ravenna Teatro

aprile 2026 - lunedì 27, martedì 28 - ore 11:00

Breve descrizione: teatro d'attore, narrazione e videoproiezioni
Contenuti e organizzazione: In collaborazione con Festival delle Culture. La storia dell'Unione Europea viene ripercorsa con lo sguardo vivo della giovinezza. Un affondo nei miti, nella musica e negli ideali che hanno mosso intere generazioni verso trasformazioni culturali e sociali.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, da 12 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 60 minuti

I VESTITI NUOVI DELL'IMPERATOPO

Accademia Perduta/Romagna Teatri, TCP tanti cosi progetti

maggio 2026 - giovedì 14, venerdì 15
ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore, animazione, pupazzi, oggetti
Contenuti e organizzazione: Il legame estenuante tra il laborioso sarto Topasio e il prepotente Imperatopo fa della fiaba di Andersen una metafora del rapporto tra individuo e potere. Attraverso un originale linguaggio scenico –realizzato con pupazzi, ombre e attori– lo spettacolo scandaglia poeticamente i meccanismi sociali.
Destinatari: Scuole infanzia e primarie 1° ciclo, 3-8 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

SPETTACOLI RIDOTTO DEL TEATRO RASI RAVENNA

BRUM

Drammatico Vegetale

aprile 2026 - lunedì 27, martedì 28,
mercoledì 29, giovedì 30
ore 9:15

Breve descrizione: teatro di figura
Contenuti e organizzazione: Esiste nell'infanzia un mondo del non detto, nel quale ci vengono incontro oggetti da guardare, da far suonare, da scoprire. Lì nasce "Brum", quell'espressione che c'è prima della parola e che di essa ha già tutta la sostanza.
Destinatari: Nidi e scuole dell'infanzia, 2-6 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 35 minuti

PLAY JAM

ABC Teatro

maggio 2026 - lunedì 18 - ore 9:15 e 10:30

Breve descrizione: performance interattiva di danza con musica dal vivo
Contenuti e organizzazione: Una performance improvvisativa di danza e musica dal vivo che invita bimbi e genitori a tuffarsi in un'esperienza collettiva dove ognuno può portare la propria dote innata: il corpo e la sua libertà espressiva.
Destinatari: nidi e scuole infanzia, dai 18 mesi
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 45 minuti

SPETTACOLI AL TEATRO SOCJALE - PIANGIPANE

VIAGGIO IN AEREO

Drammatico Vegetale

novembre 2025 - lunedì 24, martedì 25,
mercoledì 26 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore, figura, ombre
Contenuti e organizzazione: La "navicella" del Piccolo Principe accoglie gli spettatori per una esplorazione narrativa nei suoi mondi spiazzanti. Spettacolo di culto del teatro per ragazzi, pluripremiato, è un invito alla riscoperta della purezza.
Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie, 5-11 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 55 minuti

ALBE/RAVENNA TEATRO L'EUROPA NON CADE DAL CIELO. Cronistoria sentimentale di un sogno, di un'idea, di un progetto

Albe/Ravenna Teatro
dicembre 2025 - martedì 16 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore, narrazione e videoproiezioni
Contenuti e organizzazione: In collaborazione con Festival delle Culture. La storia dell'Unione Europea viene ripercorsa con lo sguardo vivo della giovinezza. Un affondo nei miti, nella musica e negli ideali che hanno mosso intere generazioni verso trasformazioni culturali e sociali.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, da 12 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 60 minuti

QUANDO LE STELLE CADDERO NEL FIUME

Compagnia del Sole, Teatri di Bari
dicembre 2025 - giovedì 18 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore
Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo affronta un capitolo dimenticato della storia: il massacro di Debre Libanòs, avvenuto per mano italiana in Etiopia nel 1937. Una riflessione sui conflitti in atto e sul valore della libertà.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, da 12 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 60 minuti

PELLE D'ASINO

Catalyst
gennaio 2026 - lunedì 19 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro d'attore, danza contemporanea, musica elettronica dal vivo
Contenuti e organizzazione: Una fiaba di trasformazione che si presta a mettere in luce il tema sempre attuale dell'emancipazione femminile: la protagonista si ribella al padre in nome della propria libertà e consapevolezza.
Destinatari: Scuole primarie, 6-10 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

ABCD'EMOZIONI

Compagnia Melarancio, Dispari Teatro
febbraio 2026- lunedì 2 ore 9,15 e 10,30

Breve descrizione: teatro d'attore con musica dal vivo
Contenuti e organizzazione: Non esistono emozioni buone o emozioni cattive, ci dice questo lavoro in cui colori, musica e corpi si fanno strumento di trasformazione: siamo chiamati ad accogliere, riconoscere ed esprimere ciò che sorge in noi.
Destinatari: Scuole dell'infanzia, 3-6 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 40 minuti

PENSIERI SOTTILI

Teatro all'improvviso
marzo 2026 - lunedì 23 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro di figura e oggetti

Contenuti e organizzazione: Immagini, fondali colorati, musica e pupazzi catturano i pensieri sparsi nell'aria –liberi e imprevedibili– e li trasformano in storie surreali, tra astronavi, balene, fantasmi e farfalle, ad opera di uno dei pionieri del Teatro per l'infanzia.
Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie 1° ciclo, 3-8 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 40 minuti

NON È STATA LA MANO DI DIO. IN MEMORIA DI DON PEPPE DIANA

Teatro dei Cipis

marzo 2026 - mercoledì 25
ore 10:00 scuole

Breve descrizione: teatro d'attore
Contenuti e organizzazione: In collaborazione con lstituzione Biblioteca Classense e Ravenna contro le Mafie. Si racconta un martirio contemporaneo: quello di don Peppe Diana –che lottava contro la Camorra a Casal di Principe–, ma anche quello dei giovani che finiscono, loro malgrado, nella morsa di questa piaga della società.
Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado, da 11 anni e adulti
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 56 minuti

CHE SÌ CHE NO

Drammatico Vegetale

aprile 2026 - lunedì 20, martedì 21 - ore 10:00

Breve descrizione: teatro di figura e d'attore senza parole teatro di figura e d'attore senza parole
Contenuti e organizzazione: Carta, acqua e sabbia prendono le forme più bizzarre, lasciando spazio a un gioco di rimandi poetici che accompagna i più piccoli, con scelte semplici, alla scoperta del proprio mondo.
Destinatari: nidi e scuole infanzia, 2-6 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 40 minuti

MAR - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

PIN'OCCHIO. VIAGGIO GIOCOSO IN SETTE MOVIMENTI

Drammatico Vegetale

venerdì 6, martedì 10, mercoledì 11, giovedì 12, venerdì 13 - ore 9,15

Breve descrizione: mostra-spettacolo interattivo
Contenuti e organizzazione: In collaborazione con MAR - Museo d'arte della città di Ravenna. Il lungo naso di legno del burattino curioso e disobbediente si fa linea immaginaria tra realtà e fantasia, in questa installazione interattiva dove tutto ciò che è finto è vero e viceversa. Drammatico Vegetale celebra i duecento anni dalla nascita di Carlo Collodi.
Destinatari: Scuole dell'infanzia e primarie, 3-10 anni
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti

TEATRO DEL DRAGO / MUSEO LA CASA DELLE MARIONETTE

FESTIVAL INTERNAZIONALE DEI BURATTINI E DELLE FIGURE ARRIVANO DAL MARE
20/24 maggio 2026

Attività: in presenza
Breve descrizione: Dal 20 al 24 maggio 2026 Ravenna ospiterà il Festival Internazionale dei Burattini e delle Figure "Arrivano dal Mare!". Giunto alla cinquantunesima edizione è il più antico festival italiano di teatro di figura. Organizzato e diretto dalla storica compagnia e famiglia d'arte Teatro del Drago, il Festival presenterà il lavoro artistico di alcune fra le migliori realtà teatrali di Figura a livello nazionale ed Internazionale. Spettacoli di teatro di figura di compagnie italiane e straniere verranno realizzati per le scuole presso le Artificerie Almagiá e il Teatro Rasi. Gli appuntamenti per le scuole verranno comunicati entro il mese di dicembre.
Obiettivi: Coinvolgere le scuole in un contesto di scambio artistico internazionale permettendo a bambini e bambine di vedere spettacoli di artisti provenienti da varie parti del mondo che usano un linguaggio artistico inclusivo e affrontano tematiche universali. I partecipanti avranno anche l'occasione di confrontarsi cn gli srtisti, porre domande, vedere da vicino le scenografie e scoprere i segreti che si nascondono dietro al mestiere dell'arte.
Contenuti e organizzazione: Gli spettacoli si terranno di mattina presso le Artificerie Almagià di Ravenna o presso il Teatro Rasi.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Il Festival si svolgerà dal 20 al 24 maggio. Gli spettacoli avranno una durata dai 30 ai 50 minuti.
Risorse impiegate: compagnie artistiche e tecnici
Gratuito / Costo: 5 euro a bambino

TINA&GIGI SPETTACOLO PER L'INFANZIA

Attività: in presenza
Breve descrizione: Tutto nasce da un piccolo puntino di luce, un piccolo pallino. parti di spazio si riempiono di puntini e si forma una linea retta e poi un triangolo, un quadrato, un cerchio... Si chiamano figure geometriche ma anche Tina, Gigi, Rita, Ignazio e Ninè e sono un'elefantina, un tigrotto, una tartaruga, un topo e un maialino. Tutti molto diversi per aspetto, colore, personalità e questa è la ricchezza della loro amicizia. Amano giocare insieme, qualche volta discutono, ma poi fanno pace. Un giorno trovano (o forse ri-trovano) quel puntino. sI prendono cura Si lui/lei e avviene così la nascita: un nuovo amico con cui giocare e da amare. Le forme geometriche, il colore, il suono si sommano e si completano dando una chiave di lettura molto lineare e semplice che rende lo spettacolo inclusivo e pensato per risvegliare l'attenzione e la curiosità anche dei più piccoli. Un'introduzione affascinante e giocosa al mondo della GEOMETRIA, alla scoperta della bellezza della DIVERSITA'.
Obiettivi: Tina&Gigi, è un piccolo viaggio alla scoperta dell'amicizia, della bellezza della diversità e dell'arricchimento che da esse deriva. Ma è anche un piccolo viaggio della terra e delle sue misure (geo-metron). Il punto è un oggetto privo di dimensioni, ma il punto in fisica serve per identificare un corpo e da quel corpo si generano

altri corpi. La creazione di forme a partire da un punto e linea, il passaggio da un piano bidimensionale, dalle figure piane (ombre e sagome) a quello tridimensionale, le figure solide: i burattini e i pupazzi. Il materializzarsi delle principali figure geometriche (triangolo, cerchio, quadrato, rettangolo, trapezio), la loro posizione nello spazio, la relazione tra le forme, le dimensioni che diventano caratteri, emozioni e sentimenti. I bambini diventano protagonisti attivi della narrazione, in un'ottica di experential learning in cui l'apprendimento di semplici concetti passa attraverso il vissuto emozionale.
Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo ibrida diverse tecniche del teatro di figura: ombre, burattini, sagome bidimensionali, pupazzi animati a vista. La scena divisa in quattro ambienti differenti: schermo delle ombre, palchetto per le sagome, boccascena del "castello" per i burattini, palcoscenico per i pupazzi. Ogni luogo è abitato dai suoi protagonisti che assumono via via forma differenti, come schizzi a matita su un foglio, trasformandosi da ombre prive di colore a sagome bidimensionali colorate, a burattini, per diventare alla fine veri e propri personaggi tridimensionali che guadagnano sempre maggiore personalità in un viaggio di trasformazione alla scoperta della mutazione delle forme e della nascita della vita. L'utilizzo di tecniche e spazi differenti contribuisce a tenere attiva l'attenzione del bambino creando continui cambi di ritmo e risvegliando la curiosità.

Destinatari: nidi e scuole dell'infanzia. Necessità di buio, lo spettacolo può essere svolto negli spazi della scuola (palestre, aule magne,...)
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 40 minuti, più tempo di allestimento e disallestimento
Risorse impiegate: 3 attori
Costo: da concordare

I BURATTINI DELLA FAMIGLIA MONTICELLI

Attività: in presenza
Breve descrizione: Gli Spettacoli di Burattini tradizionali dell'Emilia Romagna rappresentati da Mauro e Andrea Monticelli, sono dinamici e arguti, basati su gag e giochi di parole che sanno divertire adulti e bambini. L'eroe del teatrino è Fagiolino, accompagnato dal suo inseparabile amico Sandrone. I test sono tratti da antichi canovacci dell'Ottocento di proprietà della Famiglia: si tratta di fiabe antiche che nella saggezza popolare traggono la loro forza espressiva. I ritmi e gli stereotipi sono quelli della Commedia dell'Arte, così come le maschere protagoniste delle vicende. Dopo lo spettacolo ai bambini verrano svelati alcuni segreti del mestriere e le tecniche dei burattinai.
Obiettivi: Trasmettere alle nuove generazioni il fascino delle maschere della commedia burattinesca emiliano- romagnola, facendo rivivere la tradizione per non perdere un patrimonio culturale, linguistico e artistico fondamentale.
Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo di Burattini può essere rappresentato in qualsiasi luogo: dal Teatro al cortile, alla palestra alla mensa, perché la baracca ha una struttura portante che lo rende indipendente e senza particolari esigenze tecniche.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti, più tempo di allestimento e disalletimento
Risorse impiegate: 2 attori
Costo: da concordare

STORIE APPESE A UN FILO
Spettacolo di marionette

Attività: in presenza
Breve descrizione: "Storie Appese a un Filo" è uno spettacolo dinamico e coinvolgente pensato per divertire ed emozionare attraverso il linguaggio della marionetta a filo. Otto micro-drammaturgie con marionette a fili artigianali si susseguono legate da un unico filo conduttore: la paura, in tutte le sue forme e sfaccettature. Paura che sarà burlata, accettata, trasformata in occasione di riflessione e di risate. I piccoli personaggi di legno condurranno il pubblico nel loro mondo in miniatura, dove le proporzioni si stravolgono e anche l'adulto torna bambino. Dopo lo spettacolo, i partecipanti, possono essere coinvolti in un momento laboratoriale per diventare a loro volta veri marionettisti.
Obiettivi: Obiettivo è stimolare l'mmaginazione e la creatività dei bambini e ragazzi attraverso la visione di uno spettacolo che mette in scena marionette artigianali. I partecipanti potranno a loro volta cimentarsi nella manipolazione di una marionetta sviluppando le proprie abilità motorie e di concentrazione.
Contenuti e organizzazione: Lo spettacolo è adatto ad essere rappresentato in ambienti scolastici, in classe, in mensa, in palestra, in cortile.

Destinatari: Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: 50 minuti, più tempo di montaggio e smontaggio
Risorse impiegate: 2 attori
Costo: da concordare

Soggetto proponente:
Teatro del Drago - Famiglia d'Arte Monticelli
Referente / contatti:
Sarah Bonomi
Via Venezia, 26 - Ravenna
Cell. 349 6664212
Email: compagnia@teatrodeldrago.it

Note: Le attività rientrano nelle proposte del progetto di formazione Il museo va ascuola, ideato e promosso da Teatro del Drago/Famiglia d'Arte Monticelli di Ravenna e dal Museo La Casa delle Marionette, giunto, per l'anno scolastico 2025/2026, alla sua 23esima edizione, con il patrocinio del Comune di Ravenna- Assessorato alla Cultura e alla Scuola.

CINEMA E FOTOGRAFIA

ZIRIALAB APS

IDEE IN MOVIMENTO: LABORATORIO DI CINEMA E COUNSELING

Attività: in presenza
Breve descrizione: Laboratorio di Cinema e Counseling. Percorso didattico e laboratoriale dove a partire dalla scrittura di un racconto scritto dai ragazzi partecipanti per realizzare un cortometraggio da 8/10 minuti.
Obiettivi: Lavorare sullo sviluppo della socialità di gruppo dei ragazzi, sull'implementazione delle loro specifiche attitudini e qualità. Conoscere come si scrive, organizza e gira un film.
Contenuti e organizzazione: Introduzione alla scrittura e a come si scrive un racconto. Formazione su come si realizza un film sia come troupe che come cast.

Destinatari: Scuole secondarie di 1° grado
Insegnanti coinvolti: Sì
Tempistica e durata: Corso in orario extrascolastico. 2-3 mesi in 8 incontri pomeridiani della durata di circa 2 ore, in aggiunta ci saranno almeno 3 uscite per lo shooting video.

Risorse impiegate: tutor e professionisti del settore cinematografico e attrezzature professioni come cinema camere, luci e attrezzatura per registrazione audio.
Gratuito: è previsto, visto l'orario pomeridiano, il pagamento di 5 euro per il tesseramento che garantisce una copertura assicurativa stipulata dall'Ass.ne Zirialab (non obbligatorio)

Soggetto proponente:
L'associazione di promozione sociale Zirialab dal 2013 realizza laboratori di cinema, musica e teatro nel territorio cervese e ravennate.
Referente / contatti:
Gianluca Nanni
Via Ravegnana, 257 - Ravenna
Cell. 328 8441996
Email: info@zirialab.org

Note: Si chiede la collaborazione dei/delle docenti unicamente per la divulagazione del progetto all'interno dell'Istituto Scolastico

Proposte formative

Indice

SEMINARI, INCONTRI, EVENTI

Istituzione Biblioteca Classense: i seminari.

- Nati per Leggere incontro formativo ..... pag. 272
- Arboreti di carta e alberi per la vita ..... » 272
- Read on ..... » 272
- Ad Alta Voce: Il Potere Rivoluzionario della Lettura Condivisa ..... » 273
- Come usare i Libri su Scienza, Tecnologia e Sostenibilità ..... » 273
- Canti dell'Inizio Canti della Fine. Incontro con Bruno Tognolini, poeta, scrittore, drammaturgo, autore televisivo in collaborazione con Ravenna Teatro ..... » 274
- La Costruzione del Sapere in Classe: Adozione Alternativa ai Libri di Testo e Buone Pratiche ..... » 274
- Mammalingua: Storie per Tutte e Tutti Nessuno Escluso ..... » 274

Coop. La Pieve: Il gioco da tavolo come strumento educativo ..... » 275

CorpoGiochi a Scuola: Laboratorio CorpoGiochi per docenti ..... » 276

Ass.ne Lucertola Ludens: Ludobiografia e gioco tradizionale ..... » 277

(Prei)storia questa sconosciuta. Misconcezioni e luoghi comuni ..... » 278

Musei Nazionali di Ravenna:
- Storie d'Arte ..... » 279
- All'ora del te' ..... » 279

Ravenna Teatro: Canti dell'Inizio e Canti della Fine (in collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense) ..... » 280

AMBITI FORMATIVI

Comune di Ravenna - La formazione 0-6 anni ..... pag. 282

Conoscenza del patrimonio artistico e culturale

Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica: Il mosaico tra antico e contemporaneo, dalla pietra al vetro. Percorsi esperienziali al Museo ..... pag. 283

Attività performative, espressive,musica, teatro e gioco

MAR - Museo d'Arte della Città di Ravenna

- Tessere, sogno, simbolo ..... pag. 284
- Dalla contemplazione alla creazione ..... » 284

Ass.ne Lucertola Ludens: Ludica in-formazione ..... » 285

Immaginante: Acqua Acque ..... » 286

Didattica e inclusione

U.O Politiche per l'Immigrazione e la Cittadinanza:
Didattica e inclusione in classi multilingue: teoria, strumenti e buone pratiche ..... pag. 287

Bibliocorsi della Classense

- Tocca a noi! Alla scoperta degli albi illustrati tattili ..... pag. 288
- Voltiamo pagine: percorso di lavoro pratico e riflessione con Alfonso Cuccurullo ..... » 288
- Lettura, linguaggi, pratiche per dare valore sociale alla lettura ..... » 289

Didattica di genere

UDI Ravenna: Didattica di genere - Conferenze per docenti 2° anno ..... pag. 290

Educazione e sostenibilità ambientale

Soc. Coop Soc. Atlantide: Clima, resilienza e comunità educante: strumenti per affrontare il futuro ..... pag. 291

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

ISTITUZIONE BIBLIOTECA CLASSENSE

NATI PER LEGGERE. Incontro formativo

Breve descrizione: L'obiettivo è formare e informare le insegnanti sui temi della lettura precoce e sulla panoramica editoriale dedicata alla fascia di età 0-6 anni.
Destinatari: insegnanti ed educatori.
Ordine di scuola: nidi e scuole d'infanzia
Tempistica e durata: 9 ottobre 17-19.30 Sala Muratori, via Baccarini, 5 - Ravenna
Risorse impiegate: A cura di Nicoletta Bacco in collaborazione con Servizio nidi e scuole dell'infanzia Area infanzia istruzione e giovani
Gratuito
Note: per iscrizioni inviare mail a claudiatessadri@comune.ra.it

ARBORETI DI CARTA E ALBERI PER LA VITA

Breve descrizione: L'edizione 2025-26 del progetto BILL – La biblioteca della legalità è dedicata al tema degli alberi e della natura come soggetti di diritto e come esseri viventi verso i quali costruire una nuova sensibilità. Della Passarelli, fondatrice della casa editrice Sinnos, e Silvana Sola, docente all'ISIA di Urbino e studiosa di letteratura per l'infanzia, fanno parte del coordinamento nazionale di BILL e illustreranno la bibliografia tematica che hanno contribuito a redigere.
Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 29 settembre ore 17:00-19:00 - Sala Muratori, via Baccarini, 5 ingresso libero senza prenotazione fino ad esaurimento posti
Gratuito

Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ra.it

READ ON – Liberi di leggere a scuola con Read more

Breve descrizione: Quest'anno per parlare di Read more, il progetto che invita a portare a scuola la lettura individuale silenziosa, abbiamo pensato di lasciare spazio alle docenti che l'hanno praticato per farci raccontare la loro esperienza e avviare un confronto con chi vorrebbe introdurlo. A parlare saranno docenti della scuola primaria, della scuola secondaria di primo e secondo grado. A introduzione dell'incontro verranno illustrate le modalità di partecipazione al progetto nazionale e i risultati della ricerca INDIRE avviata per verificare l'impatto di Read more sull'attività scolastica complessiva
Obiettivi: La finalità è quella di diffondere e incrementare la pratica della lettura libera a scuola, azione essenziale per educare efficacemente alla lettura
Destinatari: insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 16 settembre 2025 ore 17:00, Sala Muratori, via Baccarini, 5 ingresso libero senza prenotazione fino ad esaurimento posti
Gratuito

Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ra.it

AD ALTA VOCE: IL POTERE RIVOLUZIONARIO DELLA LETTURA CONDIVISA

Breve descrizione: Questo evento sarà un'opportunità importante per incontrare e confrontarsi direttamente con Federico Batini, professore ordinario di pedagogia sperimentale presso l'Università La Sapienza di Roma, affiancato dalla professoressa Martina Evangelista, formatrice, consulente di orientamento, progettista.
Federico Batini, autore di importanti pubblicazioni come "La lettura ad alta voce condivisa: un metodo in direzione dell'equità" (Il Mulino, 2023) e "Ad alta voce. La lettura che fa bene a tutti" (Giunti, 2021), è una figura di spicco nel campo della didattica della lettura e della ricerca.
Obiettivi: L'incontro intende sensibilizzare tutte le docenti e tutti i docenti alle grandissime e anche sorprendenti potenzialità della lettura ad alta voce
Contenuti e organizzazione: Durante l'incontro sarà possibile sperimentare in prima persona il funzionamento concreto della lettura ad alta voce condivisa e vivere un'esperienza immersiva, dove, partendo da dimostrazioni pratiche di lettura e successiva socializzazione, verrà formalizzato il metodo della lettura ad alta voce condivisa, presentandone caratteristiche, motivazioni per l'utilizzo e i risultati di oltre dieci anni di ricerca sui suoi effetti.
L'incontro si rivolge a tutti i docenti, le docenti, i dirigenti scolastici dalla primaria alla secondaria di secondo grado.
Destinatari: Insegnanti, educatori, dirigenti scolastici
Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: Lunedì 22 settembre ore 15:30 – 20:00
Sala Muratori, Via Baccarini, 5 - Ravenna
Risorse impiegate: Federico Batini Martina Evangelista
Gratuito
Note: Prenotazione su www.classense.ra.it/formazione-docenti/iscrizione-ai-corsi-di-formazione-per-docenti/

Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ra.it

COME USARE I LIBRI SU SCIENZA, TECNOLOGIA E SOSTENIBILITÀ.

Breve descrizione: Nel panorama editoriale esistono dei libri definiti non-fiction che possono essere adottati come libri di testo nelle scuole. Ma come sono fatti? Che differenza c'è tra non-fiction e fiction? Durante l'incontro si darà un quadro delle principali tipologie di libri non-fiction e di come possano diventare strumenti per una didattica interdisciplinare e lo sviluppo delle competenze.
Obiettivi: Favorire la conoscenza della divulgazione scientifica e incentivarne l'utilizzo per arricchire la didattica di tutte le materie suggerendo connessioni tra di esse
Contenuti e organizzazione: L'incontro è condotto da Tecnoscienza che si occupa da 20 anni di divulgazione della scienza. Ha al suo attivo numerosi libri di divulgazione scientifica e attività di formazione per docenti e addetti del settore. L'incontro formativo si rivolge a docenti della primaria e secondaria di primo grado.
Destinatari: insegnanti ed educatori.
Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 17 novembre
Biblioteca Classense - Sala Muratori
Via Baccarini, 5 - ore 17-19
Ingresso libero senza prenotazione fino ad esaurimento posti
Gratuito

Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ra.it

CANTI DELL'INIZIO. CANTI DELLA FINE

Breve descrizione: Incontro con Bruno Tognolini, poeta, scrittore, drammaturgo, autore televisivo
Contenuti e organizzazione: L'incontro ha per oggetto la raccolta di poesie sul tema dell'inizio e della fine, scritta a quattro mani da Silvia Vecchini Bruno Tognolini e pubblicata da Topipittori. Con questi Canti dell'inizio Canti della fine si allenano il cuore e l'orecchio al movimento incessante della vita attraverso le parole di due fra i più grandi autori per bambini e ragazzi della nostra letteratura. Dopo l'incontro è consigliata la visione dello spettacolo QDP - Quando Diventerò Piccolo in scena al Teatro Rasi di Ravenna alle ore 21:00 che esplora il passaggio dall'infanzia all'età adulta, ponendo domande sulla crescita e sulla memoria del bambino che siamo stati. Attraverso teatro, musica elettronica dal vivo e poesia performativa, Sergio Beercock costruisce un viaggio che intreccia autori come Rodari, Savinio, Dolci e racconti personali. L'incontro è ore 21:00 Teatro Rasi. Lo spettacolo è in collaborazione con Momo Libreria per Ragazzi e con il contributo di Istituzione Biblioteca Classense.
Info e biglietti https://ravennateatro.com/

Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: Martedì 17 marzo ore 17.30 - Biblioteca Classense – Sala Muratori, via Baccarini, 5 - Ingresso libero senza prenotazione fino ad esaurimento posti
Risorse impiegate: Istituzione Biblioteca Classense in collaborazione con Ravenna teatro

Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ra.it

LA COSTRUZIONE DEL SAPERE IN CLASSE: ADOZIONE ALTERNATIVA AI LIBRI DI TESTO E BUONE PRATICHE

Breve descrizione: Incontro formativo sulla pratica dell'adozione alternativa ai libri di testo che prevede l'utilizzo di testi e risorse documentarie come fonti per la didattica disciplinare invece dei libri di testo nella scuolal primaria. L'incontro è realizzato a cura di Comune di Ravenna - Assessorato all'Istruzione in collaborazione con Istituzione Biblioteca Classense.
Obiettivi: Promuovere la conoscenza dell'adozione alternativa ai libri di testo e le modalità di realizzazione
Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: Scuole primarie
Tempistica e durata: lunedì 2 febbraio 2026 - Sala Muratori, - Via Baccarini 5 ore 17.00
Gratuito

Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi, Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ra.it

MAMMALINGUA: STORIE PER TUTTE E TUTTI NESSUNO ESCLUSO

Breve descrizione: Le migrazioni, l'integrazione e l'inclusione sono tra le questioni piu urgenti che il nostro paese, assieme ad altre nazioni europee, si trova ad affrontare. Nelle pagine di un libro, persone di diversa provenienza culturale e le diverse generazioni si possono incontrare, riconoscere e dialogare. I libri per bambine e bambini, ragazze e ragazzi possono infatti offrire una straordinaria opportunità di inclusione alle migliaia di bambini e di bambine provenienti da un contesto migratorio o nati in Italia e alle loro famiglie, perché sono un eccezionale strumento di relazione e di accoglienza, sin dalla più tenera età.

Contenuti e organizzazione: 9 febbraio 2026 ore 17 - Sala Muratori, Via Baccarini, 5
Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie
Tempistica e durata: Istituzione Biblioteca Classense

Soggetto proponente:
Istituzione Biblioteca Classense
Referente / contatti:
Silvia Travaglini
Via Baccarini, 3 - Ravenna
Tel. 0544 482120
Email: stravaglini@classense.ra.it

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

COOP LA PIEVE

TUTTINGIOCO "IL GIOCO DA TAVOLO COME STRUMENTO EDUCATIVO"

Breve descrizione: L'8 novembre è organizzato un workshop in cui saranno presentati i percorsi promossi all'interno degli istituti e le loro funzionalità, rivolti a chi desidera integrare un approccio ludico basato su giochi da tavolo e giochi di ruolo nei propri contesti educativi. I moduli didattici approfondiranno le caratteristiche di questi giochi, le abilità cognitive e relazionali che stimolano, e le pratiche di utilizzo e modifica. L'obiettivo è fornire consapevolezza dello strumento e competenze per progettare programmi educativi personalizzati e concreti. L'incontro include la descrizione delle attività svolte, i risultati ottenuti, la presentazione dei percorsi possibili, e una parte pratica adattata a diverse tipologie didattiche, con spazio per osservazioni e confronto.
Obiettivi: Gli interventi di animazione ludica ed educativa basati su giochi strutturati, coerenti con gli obiettivi del contesto operativo, favoriscono una sinergia interdisciplinare. Queste attività, concepite come palestra della mente, mirano al rafforzamento delle abilità di base, dell'autonomia personale e dell'autostima. Il workshop intende incrementare tecniche volte a stimolare il problem solving, il pensiero computazionale, il pensiero critico e divergente, la creatività, nonché le capacità astrattive e deduttive. Si promuove inoltre una gestione costruttiva delle relazioni e dei sentimenti. Saranno presentati strumenti che favoriscono l'argomentazione delle scelte e la crescita di una comunità inclusiva, capace di valorizzare diversità e originalità attraverso attività che mettono in luce soft skills e competenze chiave europee di ciascun partecipante.
Contenuti e organizzazione: Sfruttando alcune meccaniche dei giochi da tavolo, durante il workshop saranno evidenziati fattori chiave legati alle difficoltà da affrontare e l'uso di strumenti alternativi per stimolare interazioni positive. L'obiettivo è riportare i ragazzi alla scoperta della relazione diretta e offline, attraverso attività ludico-culturali in presenza che favoriscono socializzazione, collaborazione, inclusività, senso civico e pensiero critico. Il laboratorio, guidato da un operatore ludico, proporrà una serie di attività pensate per sollecitare, allenare e sviluppare le Competenze Chiave europee: comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione per esprimere idee; competenze nelle lingue straniere; competenza matematica; competenze di base in scienza e tecnologia; competenze digitali; imparare a imparare; consapevolezza ed espressione culturale; spirito di iniziativa e imprenditorialità; competenze sociali e civiche.

Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie
Tempistica e durata: 1 workshp tematici di 90' cad
Risorse impiegate: I workshop saranno condotti dagli educatori ludici ed esperti che al momento non sono ancora definiti
Gratuito

Soggetto proponente:
Cooperativa La Pieve
Referente / contatti:
Christian Rivalta
Via don Carlo Sala, 7 - Ravenna
Cell. 3281552787
Email: progetti.innovativi@cooplapieve.it

Note: La Cooperativa soc. La Pieve, da oltre 30 anni, opera per il miglioramento ed il mantenimento della Qualità della Vita e per lo sviluppo delle autonomie individuali e sociali delle persone con disabilità o in condizione di svantaggio. Dal 2015 la cooperativa La Pieve in diversi servizi da lei gestita propone nei Progetti Educativi individuali l'uso del gioco da tavolo come strumento educativo e in collaborazione con Cobblepot Games è stato creato ed incentivato la formazione e lo sviluppo della figura dell'Educatore Ludico. Con la prospettiva di sviluppare, modificare, adattare ed utilizzare il gioco da tavolo come strumento educativo. Questo strumento è proposto in pluri-contesti educativi.Il progetto è continuativo con il percorso svolto in collaborazione con Cacciatori di Idee odv insieme all'assessorato al decentramento del Comune di Ravenna con sede operativa presso il Centro culturale e ricreativo RiCreAzioni. www.homelessbook.it/catalogo/tuttingioco-(brossura)

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

LABORATORIO CORPOGIOCHI PER DOCENTI

Breve descrizione: Si prevede una formazione dedicata alle/agli insegnanti che realizzano il progetto con le loro classi e che consiste in un incontro dedicato alla riflessione e alla condivisione di strumenti e prassi educative sperimentate con successo e finalizzate alla comprensione della loro riproducibilità durante il tempo scolastico. Gli incontri di formazione sono un'occasione per approfondire la conoscenza della metolodogia CorpoGiochi® e per riflettere sull'impostazione pedagogico-didattica complessiva del progetto, a partire dalle strategie e dalle attività proposte. Il laboratorio si definisce come un microcosmo di esperienze che intendono sollecitare le diverse potenzialità che concorrono alla formazione integrale della persona (piano corporeo, emozionale, cognitivo).

Obiettivi: I laboratori CorpoGiochi a scuola vengono attivati su richiesta delle/degli insegnanti che li utilizzano come strumento concreto per riportare in classe benessere, inclusione, prevenzione del disagio e di ogni forma di discriminazione, condividendone la filosofia generale, gli obiettivi e gli aspetti fondamentali, impegnandosi nella realizzazione di connessioni disciplinari e interdisciplinari e considerandoli un contenuto del programma scolastico. Per le/gli insegnanti l'osservazione delle dinamiche relazionali che entrano in campo durante i laboratori costituisce una preziosa occasione di conoscenza dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze che affrontano un gioco di regole, di espressione corporea, di autocontrollo, ma nello stesso tempo di autentica manifestazione di sé, aumentando la consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, ricevendo un rinforzo positivo rispetto alle

competenze nella relazione con gli altri.
Contenuti e organizzazione: La formazione mira a coinvolgere in prima persona le/gli insegnanti invitandole/i a una partecipazione consapevole non solo durante e dopo l'attivazione dei laboratori CorpoGiochi ma soprattutto prima, per comprenderne le dinamiche e la metodologia. Si propone l'attivazione di un incontro esperienzale di formazione/informazione (di circa due ore e trenta) dedicato a tutti le/i docenti interessati ad aderire con le loro classi, da calendarizzare prima dell'attivazione degli incontri con le classi.

Destinatari: Insegnanti ed educatori. Possono partecipare anche insegnanti che non hanno richiesto l'attivazione del laboratorio per le loro classi.
Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: anno scolastico - 1 incontro di circa 2/2,30 ore circa
Risorse impiegate: Conduttrici/tori professioniste/i
Gratuito

Soggetto proponente:
CorpoGiochi ASD in collaborazione con Cantieri Danza APS
Referente / contatti:
Monica Francia
Via Oriani, 44 - Ravenna
Cell. 338 8227634
Email: corpogiochi@cantieridanza.org

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

LUDOBIOGRAFIA E GIOCO TRADIZIONALE

Breve descrizione: L'esercizio della Ludobiografia permette di raccontarsi attraverso il gioco, avendo come oggetto del racconto il gioco stesso, in particolare quello tradizionale. Parlare e scrivere di sé ha sicuramente una valenza positiva, farlo andando al di là dei linguaggi formali, libera e promuove la persona nella sua globalità. Insomma, giocare a raccontarsi in maniera ludica del gioco che si è giocato. Il laboratorio formativo sarà quindi un'ottima opportunità per rievocare e riavvicinare al cuore i giochi della tradizione, quei giochi che purtroppo oggi son in declino, non tanto perché non piacciono ma perché mancano le condizioni in cui bambini e bambine posso tornare a esercitarsi autonomamente e soprattutto a influenzarsi reciprocamente, ad esercitare cioè il tramando
Obiettivi: • Il ludico recupero della memoria e la rielaborazione degli avvenimenti autobiografici di gioco (tradizionale, ovvero di attività ludiche tramandate di generazione in generazione, spesso legati a tradizioni e culture locali, e che si svolgono principalmente all'aperto o durante feste popolari), consente la presa di distanza dagli eventi e un arricchimento individuale e relazionale. • L'ascolto degli altri contribuisce a rinforzare la fiducia in sé stessi e nella vita e a rinforzare relazioni reciproche di lunga durata. • Il laboratorio evidenzia come si possano ritrovare in forma leggera e significativa episodi, pensieri, riflessioni, immagini, relativi alla vita personale e professionale, imparando a condividerli in gruppo, nonché a cercare di ricreare contesti in cui il tramando dei giochi torni ad essere praticabile • Riscoprire l'importanza del gioco tradizionale che, oltre a essere fonte di divertimento, contribuiscono a rafforzare il senso di identità e appartenenza a una comunità,
Contenuti e organizzazione: I giochi tradizionali sono un tesoro culturale che va preservato e valorizzato, non solo per il loro valore storico e culturale, ma anche per i benefici che apportano tanto alla società che agli individui. • Raccontarsi in maniera

espressiva e ludica, al di là dei linguaggi • Intrecciare racconti per ritrovarsi accomunati più da somiglianze che da differenze • Praticare racconti, rendere materiale la cultura ludica comunicata, vissuto condiviso nello stesso tempo • Confrontarsi per trovare modalità che valorizzano quanto appassiona. • Il patrimonio storico culturale di una città o di una nazione non è dettato solamente dai monumenti, dai musei, dalle cattedrali o dai meravigliosi paesaggi ma è anche composto dall'insieme di manifestazioni storiche, feste popolari e giochi legati alla tradizione. • Ed è per questo che nel 2003 nella carta internazionale dei giochi l'Unesco ha stabilito che il gioco tradizionale fa parte dei patrimoni orali ed immateriali dell'umanità.

Destinatari: insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie
Tempistica e durata: Due momenti formativi di carattere laboratoriale, a cui associare un seminario con esperti. È possibile iscriversi a tutti e tre i momenti formativi, solo al seminario, a uno o entrambi i laboratori. Durante l'anno scolastico verranno date maggiori informazioni sulle date, i luoghi dei laboratori e del seminario; gli interventi sono all'interno del contesto del progetto della Festa del diritto al gioco, che quest'anno tocca con più modalità il tema del gioco tradizionale (una mostra fotografica all'interno di GiocOsa e laboratori nelle scuole, eventi pubblici in più luoghi della città.
Risorse impiegate: Esperti del settore del gioco e della formazione, e docenti universitari
Gratuito

Soggetto proponente:
Associazione Lucertola Ludens APS
Referente / contatti:
Renzo Laporta
associazione@lucertolaludens.it

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

(PREI)STORIA, QUESTA SCONOSCIUTA. MISCONCEZIONI E LUOGHI COMUNI.

Breve descrizione: Un breve e intenso seminario di aggiornamento in cui confrontarsi sui dubbi più frequenti che possono affacciarsi durante l'insegnamento della (Prei)storia alla luce delle ultime conoscenze acquisite: le pratiche quotidiane delle nostre antenate e dei nostri antenati, la sfera spirituale, con una particolare attenzione al contributo delle donne nello sviluppo delle culture umane più antiche e alle testimonianze di attività svolte da giovani esseri umani.
Obiettivi: Aggiornare il corpo docente, ponendo uno specifico accento ai contributi apportati dalle donne nello sviluppo delle culture (prei)storiche.
Contenuti e organizzazione: Alla base delle misconcezioni si trovano fenomeni di semplificazione che inducono, negli alunni e alunne, la costruzione di significati errati. Alcuni esempi:
• Rappresentazione lineare dell'evoluzione umana, partendo dalla scimmia. • Il termine "evoluzione" usato nell'accezione di cambiamento in meglio. • Prevalere dell'economia di caccia su quella di raccolta. • Le grotte come abitazioni degli esseri umani. • Arte parietale rupestre appannaggio esclusivo degli uomini? • La cosiddetta "rivoluzione neolitica" avvenuta in Mesopotamia • La persistenza nei testi del termine "uomini" e non di "esseri umani" e la conseguente scomparsa delle donne.

• La centralità della pietra come materia prima a disposizione degli esseri umani su cui si è basata la suddivisione della Preistoria in Paleolitico, Neolitico dal 1836 ma che di fatto non prende in considerazione il reperimento di risorse e la manipolazione di materiali per i quali l'azione delle donne é stato fondamentale.

Destinatari: Insegnati ed educatori

Ordine di scuola: scuole primarie e secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: Tempi e durata da concordare con i docenti, a partire da settembre/ottobre 2025. Svolgimento presso l'Istituto scolastico.

Risorse impiegate: PPP ed eventuali copie di materiali

Gratuito

Note: Laureata in Scienze Geologiche e specializzata in Archeologia preistorica ha lavorato come geoarcheologa per 20 anni in decine di cantieri archeologici in tutta l'Italia. Ha catalogato manufatti preistorici, tenuto e organizzato conferenze e svolto corsi di insegnamento regionale per tecnici di scavo e di Morfologia e Sedimentologia come docente a contratto presso l'Università di Bologna, Campus di Ravenna. Dal 2007 lavora e progetta nell'ambito della cultura ludica, in particolare, nel mondo dei giocattoli della tradizione popolare; ha tenuto decine di laboratori in scuole di ogni ordine e grado, organizzato e partecipato a mostre aventi come tema i giocattoli della tradizione popolare. Tra i soci fondatori della Libera Università del Gioco, è inoltre socia collaboratrice dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria di Firenze. Ha pubblicato articoli su riviste scientifiche e libri.

Soggetto proponente:
Monica Piancastelli, geoarcheologa
Referente / contatti:
Monica Piancastelli
Cell. 320 8508500
Email: piancastellimonica2@gmail.com

SEMINARI, INCONTRI FORMATIVI ED EVENTI

MUSEI NAZIONALI DI RAVENNA

STORIE D'ARTE

Breve descrizione: ciclo di incontri per approfondire la storia e l'archeologia di Ravenna (programma in definizione) da novembre 2025

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: scuole secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: 1 ora

Risorse impiegate: Docenti universitari, operatori e funzionari dei Musei nazionali di Ravenna

Gratuito

ALL'ORA DEL TE'

Breve descrizione: Incontri del venerdì (a venerdì alternati) a partire da novembre 2025

Destinatari: Insegnanti ed educatori

Ordine di scuola: scuole secondarie di 1° grado

Tempistica e durata: 1 ora e 30 minuti

Risorse impiegate: operatori e funzionari dei Musei nazionali di Ravenna

Gratuito

Soggetto proponente:
Musei nazionali di Ravenna
Referente / contatti:
Email: mn-ra.comunicazione@cultura.gov.it

RAVENNA TEATRO

CANTI DELL'INIZIO. CANTI DELLA FINE

Breve descrizione: Incontro con Bruno Tognolini, poeta, scrittore, autore televisivo in dialogo con Nicoletta Bacco di Istituzione Biblioteca Classense. In seguito all'incontro è prevista la visione dello spettacolo "QDP. Quando diventerò piccolo" di Sergio Beercock e Bruno Tognolini al Teatro Rasi alle ore 21:00.
Contenuti e organizzazione: La giornata è organizzata in collaborazione con Comune di Ravenna, Istituzione Biblioteca Classense e con Momo Libreria per Ragazzi
Destinatari: Insegnanti ed educatori
Gratuito

Soggetto proponente:
Ravenna Teatro
Referente / contatti:
Sara Maioli e Monica Randi
Ravenna Teatro, Teatro Rasi, via di Roma 39, Ravenna
Tel. 0544 36239
ragazziateatro@ravennateatro.com

Note: Orari e informazioni: gli uffici di Ravenna Teatro sono aperti dal lunedì al venerdì dalle ore 10:00 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 18:00, tel. 0544 36239, 333 7605760.

AMBITI FORMATIVI

LA FORMAZIONE 0-6

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Il Progetto Pedagogico del Comune di Ravenna definisce la Formazione delle/degli insegnanti come elemento fondante l'agire pedagogico, che orienta e promuove il benessere dei/delle bambini/e e una solida cultura dell'infanzia. La scuola e il nido d'infanzia diventano protagonisti delle proprie sperimentazioni didattiche e metodologiche, alla ricerca delle risposte più idonee ai diversi bisogni in essere, adeguando spazi, tempi,attività, in una logica della scoperta favorente processi formativi di apprendimento in azione
Obiettivi: E' molto importante che l'aggiornamento e la formazione vengano intesi non come ricerca di soluzioni esterne e apparentemente immediate a problematiche educative o a situazioni di difficoltà, ma come opportunità per la costruzione di una forma mentis, di un'apertura verso la ricerca e la riflessione, di un interesse verso il cambiamento e le innovazioni, che si accresce con il potenziamento delle conoscenze ed infine, di una tensione costante al miglioramento, che deve caratterizzare tutta la vita professionale dell'insegnante
Contenuti e organizzazione: Le tematiche che verranno affrontate nei corsi di formazione che verranno realizzati dall'Assessorato Pubblica Istruzione e Infanzia nell'a.s. 2025/26, saranno le seguenti: • ambientamento partecipato nei servizi per l'infanzia • come gestire i conflitti: metodologie e strumenti • mindfulness e tecniche di rilassamento • la cura come coltivazione dell'essere • potenziamento linguistico nei bambini e nelle bambine • la fotografia per la documentazione educativa • STEAM inclusivo nei servizi dell'infanzia • Didattica STEAM

Destinatari: insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: nidi e scuole dell'infanzia
Tempistica e durata: Seguiranno informazioni più dettagliate sull'organizzazione dei corsi
Risorse impiegate: Coordinamento Pedagogico; docenti e ricercatori /ricercatrici universitari; esperti e consulenti
Gratuito

Soggetto proponente:
Ufficio Qualificazione e Formazione Scolastica
Referente / contatti:
Claudia Tessadri
Via M. d'Azeglio, 2 - Ravenna
Tel. 0544 482372
Email: claudiatessadri@comune.ra.it

IL MOSAICO TRA ANTICO E CONTEMPORANEO, DALLA PIETRA AL VETRO. Percorsi esperienziali al museo

Breve descrizione: La Fondazione RavennAntica, nell'ambito di una prospettiva di qualificazione rivolta al territorio di Ravenna, propone un progetto di educazione artistica e al patrimonio riguardante attività formativa per insegnanti. I primi due incontri si svolgeranno presso il l Museo Classis Ravenna (via Classense, 29) e saranno incentrati sul mosaico antico.Il terzo e quarto incontro si svolgeranno presso il Mar- Museo d'Arte della città di Ravenna, nelle aule didattiche di RavennAntica (via di Roma, 13) e saranno incentrati sul mosaico contemporaneo.
Obiettivi: Le visite e gli approfondimenti diventeranno strumenti di conoscenza sulla storia e la cultura della nostra città, con particolare attenzione alla tecnica musiva.
Contenuti e organizzazione: 1° INCONTRO: martedì 4 novembre, ore 17:00 - Museo Classis. Visita guidata dedicata all'analisi dei mosaici pavimentali di epoca romana e bizantina presenti nel Museo. Approfondimento sulle tecniche, i materiali e la simbologia usati nell'antichità.
2° INCONTRO: giovedì 13 novembre ore 17:00 - Museo Classis. Laboratorio di mosaico ispirato ai soggetti esposti in Museo, con tecnica tradizionale e tessere in marmo tagliate a mano.
3° INCONTRO: martedì 18 novembre, ore 16:00 - Museo Mar. Partendo dalla visita alla mostra "Marc Chagall e il mosaico" si approfondirà l'opera "Le coque bleau" e la trasposizione dal quadro pittorico al mosaico. Laboratorio di mosaico ispirato all'opera di Chagall. con l'utilizzo di smalti e vetri colorati.
4° INCONTRO: giovedì 27 novembre, ore 16:00 - Museo Mar. Laboratorio di mosaico che prenderà spunto da alcune opere della collezione permanente di mosaici contemporanei del Mar e approndirà il mosaico contemporaneo nelle sue poliedriche forme.

Destinatari: insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: scuole dell'infanzia e primarie
Tempistica e durata: 4 incontri della durata di 2 ore ciascuno
Risorse impiegate: Educatrici museali di RavennAntica.
Gratuito

Soggetto proponente:
Fondazione Parco Archeologico di Classe - RavennAntica
Referente / contatti:
Per le iscrizioni: Claudia Tessadri
Tel. 0544 482372
Email: claudiatessadri@comune.ra.it

M.A.R. - MUSEO D'ARTE DELLA CITTÀ DI RAVENNA

TESSERA, SOGNO, SIMBOLO

Breve descrizione: Il corso propone due incontri durante i quali gli insegnanti potranno scoprire alcune importanti opere di Marc Chgall presenti alla mostra 'Chagall in mosaico' approfondendo alcune delle tematiche più care all'artista (il sogno, la memoria, la natura, i simboli) e la modalità con cui il pittore ha utilizzato il mosaico, tra le molte tecniche sperimentate nel corso della sua carriera.
Obiettivi: Scoprire la mostra 'Chagall in mosaico' approfondendo alcune delle tematiche più care all'artista e sperimentare in maniera originale il mosaico e il concetto di tessera e di simbolo.

Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie
Tempistica e durata: 3 incontri da svolgersi al MAR-Museo d'Arte della città di Ravenna aula didattica. Giovedì 23 – 30 ottobre e giovedì 6 novembre dalle ore 16 alle ore 18
Risorse impiegate: Personale del MAR
Gratuito
Note: per iscrizioni inviare mail a claudiatessadri@comune.ra.it

DALLA CONTEMPLAZIONE ALLA CREAZIONE

Breve descrizione: Dalla contemplazione alla creazione
Obiettivi: Il laboratorio, strutturato in quattro incontri, vuole accompagnare gli insegnanti in un percorso di formazione che integri dimensione contemplativa e creatività pedagogica, per generare pratiche educative rinnovate, radicate nella presenza e nell'ascolto. Durante il percorso verranno toccate molte tematiche importanti e sperimentate tecniche per sviluppare la creatività che possano arricchire il bagaglio di strumenti pedagogici dei partecipanti. Dopo aver sperimentato personalmente idee e tecniche dell'arte e della creatività ogni partecipante potrà approfondire la propria esperienza progettando grandi piccoli gesti laboratoriali da poter svolgere a scuola, sempre partendo da una dinamica pedagogica che cerca nella pratica della contemplazione lo strumento per favorire l'espressione, l'ascolto e la condivisione attraverso l'esperienza dell'arte.
Contenuti e organizzazione: Laboratorio esperenziale

Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: Scuole dell'infanzia e primarie
Tempistica e durata: 4 incontri da svolgersi al MAR-Museo d'Arte della città di Ravenna aula didattica. Giovedì 5-12-19-26 Marzo 2026 dalle ore 16 alle ore 18
Risorse impiegate: Personale del MAR
Gratuito

Soggetto proponente: MAR – Museo d'Arte della città di Ravenna
Referente / contatti:
Filippo Farneti
Tel. 0544 482042
Email: ffarneti@museocitta.ra.it

Note: per iscrizioni inviare mail a claudiatessadri@comune.ra.it

LUDICA IN-FORMAZIONE: COSTRUIRE E GIOCARE CON I GIOCATTOLI DELLA MANUALITÀ LUDICA E CREA-ATTIVA

Breve descrizione: Due laboratori di costruzione del giocattolo ricorrendo sia all'utilizzo di materiali facilmente accessibili, che per un tocco "di magia" tornano ad avere una "seconda vita delle cose" (come le bottiglie di plastica, la carta, il cartone e altro di simile che si trova in casa) e sia qualcosa di ben più coinvolgente come gli scarti del legno di lavorazione. Forse non lo sapete, ma vicino a Ravenna, a Villanova, esiste uno scatolificio che liberamente fornisce chiunque lo desideri - soprattutto le scuole - di ottimi scarti in varie forme e dimensioni, sempre di piccola taglia, gratuiti. L'accesso a questa risorsa ha concorso al successo di "Ludica", che prima di essere proposta formativa per operatori che lavornao nel settore educativo, è stato laboratorio volante in svariati contesti, dalla scuola alla piazza, e anche progetto di distribuzione di kit di materiali da assemblare in famiglia. L'attività è parte integrante del progetto della Festa del diritto al gioco 2025.
Obiettivi: • Acquisire tecniche ed abilità di base per usare strumenti semplici e manuali di pre-lavorazione di vari materiali e del legno "tenero", in sicurezza e a scuola. • Acquisire competenze e conoscenze per coinvolgere i bambini/e a trasformare e a pre-lavorare il materiale in vista di un suo assemblaggio in sicurezza. • Acquisire competenze e conoscenze per assemblare in vari modi parti di oggetti e materiali, al fine di completare uno o più progetti/giocattoli della tradizione. • Giocare cre-attivamente assieme, e riflettere sull'esperienza per sviluppare la competenza educativa a "farsi strumenti" per lo sviluppo del gioco, maturando un'attitudine ludica trasferibile in altri contesti di insegnamento.
Contenuti e organizzazione: In entrambi i lavoratori i gruppi di partecipanti procederanno secondo una progressione dal semplice al complesso, sempre facendo riferimento all'esperienza diretta, in cui ciascuno/a si coinvolge nel costruire giocattoli per "assimilare facendo", conoscenze e competenze. Nel percorso di prevede di approcciare dapprima giocattoli semplici e standardizzati e poi più articolati e con un alto grado di personalizzazione e diversificazione. Quest'iter diventa anche una buona guida per quanto si vorrà realizzare a scuola con i bambini/e, senza dimenticarsi di "giocare", testando se c'è divertimento ed interazione del sè con se stesso/a, gli altri/e e il contesto.

Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie
Tempistica e durata: Ottobre 2025; due laboratori di 3 ore ciascuno, infrasettimana, presso la sala del Quintet ludoteca (Ponte Nuovo) date da definire
Risorse impiegate: Operatori dell'Ass. Lucertola Ludens APS
Gratuito

Soggetto proponente: Ass. Lucertola Ludens APS, a promozione della cultura ludica partecipata e inclusiva
Referente / contatti:
Renzo Laporta
Cell. 3391714686
Email: associazione@lucertolaludens.it

ACQUA ACQUE
percorsi tra arte, musica e natura

Breve descrizione: Il corso propone approfondimenti teorici e attività pratiche che mettono in relazione esperienze sensoriali ed estetiche. Si scopriranno le infinite sfumature poetiche dell'acqua e il suo potenziale espressivo attraverso l'utilizzo di albi illustrati, opere d'arte, installazioni, paesaggi sonori e musiche. Si elaboreranno idee per progetti di didattica creativa, indoor e outdoor.
Obiettivi: Offrire spunti di lavoro che mettono al centro l'acqua, straordinario elemento della natura, bene prezioso da amare, rispettare e difendere; suggerire percorsi di educazione ambientale connessi con l'educazione all'arte e alla musica; progettare spazi e installazioni; scoprire modi altri di raccontare e documentare un'esperienza sensoriale ed estetica; sperimentare materiali, strumenti e tecniche; condividere una bibliografia a tema.
Contenuti e organizzazione: Il corso si articola in tre incontri: la visita guidata alla mostra gioco ACQUA ACQUE, con approfondimenti su opere d'arte, musiche e libri a tema; un incontro per sperimentare l'acqua come partitura musicale della natura e per costruire uno strumentario fonosimbolico; un incontro per dipingere i movimenti dell'acqua e per creare libri materici, in grado di galleggiare.

Destinatari: insegnanti ed educatori
Tempistica e durata: nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie
Ordine di scuola: nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie
Risorse impiegate: Artisti ed esperti di pedagogia e didattica dei linguaggi espressivi - Immaginante
Gratuito

Soggetto proponente:
Comune di Ravenna
Referente / contatti:
Claudia Tessadri
Comune di Ravenna
Tel. 0544 482372
Email: claudiatessadri@comune.ra.it

Note: Immaginante crea e produce mostre interattive, eventi, rassegne, workshop e itinerari educativi sui linguaggi dell'arte e della musica, in dialogo con l'educazione ambientale. Collabora con musei, spazi espositivi, teatri e biblioteche italiani e stranieri. Intensa la progettualità dedicata a nidi e scuole, affiancata da numerose pubblicazioni che documentano e propongono percorsi espressivi rivolti a bambini/e, ragazzi/e, educatori, insegnanti e genitori. www.immaginante.com
Facebook: Immaginante Laboratorio Museo Itinerante
Instagram: Immaginante

DIDATTICA E INCLUSIONE IN CLASSI MULTILINGUE: TEORIA, STRUMENTI E BUONE PRATICHE

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Il corso in collaborazione con l'Università di Venezia, Ca' Foscari offre un percorso formativo rivolto a docenti e operatori scolastici interessati a rafforzare le proprie competenze nella didattica dell'italiano L2 e nell'inclusione degli alunni con background migratorio. Attraverso sei incontri, in parte online e in parte in presenza, verranno approfonditi temi chiave come la valutazione alla luce della normativa vigente, l'insegnamento dell'italiano in classi plurilingui, l'approccio interculturale per superare stereotipi e pregiudizi, la costruzione e l'uso di materiali didattici efficaci, la distinzione tra lingua della comunicazione e lingua dello studio, e le strategie ludico-cooperative per favorire l'apprendimento e la partecipazione.
Obiettivi: Il corso intende offrire strumenti concreti e riflessioni teoriche per una scuola più equa, accogliente e attenta alla pluralità linguistica e culturale. • Rafforzare le competenze didattiche nell'insegnamento dell'italiano L2 in contesti plurilingui e ad abilità differenziate. • Promuovere un approccio interculturale capace di contrastare stereotipi e pregiudizi nella pratica educativa quotidiana. • Analizzare e progettare materiali e strumenti didattici funzionali all'apprendimento linguistico e all'inclusione. • Distinguere e valorizzare la lingua della comunicazione e la lingua dello studio, in funzione del successo scolastico. • Sperimentare strategie didattiche ludico-cooperative per favorire la partecipazione attiva degli alunni. • Favorire una riflessione condivisa sul ruolo della scuola nella costruzione di ambienti inclusivi e aperti alla diversità. • Offrire spunti operativi per personalizzare i percorsi di apprendimento e facilitare l'inserimento degli alunni neoarrivati.
Contenuti e organizzazione: 6 incontri da 2 ore ciascuno
1° INCONTRO: Valutazione degli alunni con background migratorio alla luce della normativa (con Annalisa Brichese – incontro online)
2° INCONTRO: La didattica dell'italiano L2 in classi plurilingui e ad abilità differenziate (con Fabio Caon – in presenza)
3° INCONTRO: La dimensione interculturale: evitare stereotipi e pregiudizi per una didattica inclusiva (con Fabio Caon – in presenza)
4° INCONTRO: Materiali e strumenti per la didattica L2: valutazione e costruzione (con Fabio Caon – in presenza)
5° INCONTRO: La lingua della comunicazione e dello studio (con Silvia Dalli Cani – incontro online)
6° INCONTRO: Didattica ludico-cooperativa per l'inclusione (nominativo del docente in corso di definizione)

Destinatari: insegnanti
Ordine di scuola: scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: da novembre 2025 a aprile 2026
Risorse impiegate: Docenti dell'Università Ca' Foscari di Venezia
Gratuito

Soggetto proponente:
U.O Politiche per l'Immigrazione e la Cittadinanza del Comune di Ravenna in collaborazione con l'Università Ca' Foscari di Venezia
Referente / contatti:
Giovanna Santandrea, Ibtissem Beldi, Chiara Turci
Piazza Medaglie d'Oro, 4 - Ravenna
Tel. 0544 482050
casadelleculture@comune.ravenna.it

Note: Per consentire la definizione delle classi in presenza è necessario che le adesioni arrivino entro e non oltre il 15 ottobre 2025. Vi chiediamo di indicare nell'oggetto della mail, Formazione L2, inserendo nel corpo mail: nome e cognome istituto comprensivo di appartenenza, indicando se insegnante di scuola elementare o media.

BIBLIOCORSI DELLA CLASSENSE

TOCCA A NOI! Alla scoperta degli albi illustrati tattili. Raccontare, rappresentare, immaginare

Breve descrizione: Percorso formativo sul libro tattile come strumento di inclusione.
Obiettivi: La formazione si articolerà in un primo incontro di conoscenza dello strumento libro tattile e i suoi possibili utilizzi in vari ambiti. Gli altri due incontri saranno sempre condotti dall'esperto Fabio Fornasari che illustrerà il patrimonio presente in Biblioteca Classense e nelle biblioteche del territorio, i migliori libri in commercio. Gli incontri permetteranno di comprendere al meglio le potenzialità e come migliorare l'utilizzo di questo strumento per raccontare, rappresentare, immaginare.

Destinatari: Insegnanti ed educatori, anche docenti della secondaria 1° grado
Ordine di scuola: nidi, scuole dell'infanzia, scuole primarie
Tempistica e durata: 6 e 27 ottobre e 3 novembre 17:00-19:00 - Sala Dantesca/Muratori via Baccarini Ravenna
Risorse impiegate: Fabio Fornasari è architetto e museologo. E' direttore artistico del Museo Tolomeo dell'Istituto dei Ciechi Cavazza di Bologna
Note: L'iscrizione al corso è unica per entrambe le date. La formazione si intende completata con la partecipazione a tutti e tre gli incontri. Verrà rilasciato l'attestato di partecipazione al termine del terzo incontro.

VOLTIAMO PAGINE: percorso di lavoro pratico e di riflessione sulla divulgazione della letteratura attraverso la lettura ad alta voce autentica a cura di Alfonso Cuccurullo

Breve descrizione: Argomenti del corso:
- Previsti ed imprevisti della lettura, come approcciarsi alla scelta e alla preparazione di un testo, come rendere gli imprevisti alleati preziosi del momento di lettura.
• Conoscere e sperimentare i nostri punti critici e gli spunti per renderli personali ed unici. • Esercitazioni pratiche • Approfondimenti sulle caratteristiche di un brano, quali ingredienti emotivi, sensoriali, stilistici, si accordano con il lettore.
Obiettivi: Acquisire strumenti per praticare la lettura ad alta voce in classe

Destinatari: insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 30 settembre e 7 ottobre 2026 - Sala Muratori Via Baccarini 5 ore 15:00-19:00
L'iscrizione al corso è unica per entrambe le date. La formazione si intende completata con la partecipazione ad entrambi gli incontri. Verrà rilasciato l'attestato di partecipazione al termine del secondo incontro.
Risorse impiegate: Alfonso Cuccurullo, attore e formatore professionista
Note: Prenotazione su www.classense.ra.it/formazione-docenti/iscrizione-ai-corsi-di-formazione-per-docenti/

LETTURA, LINGUAGGI, PRATICHE PER DARE VALORE SOCIALE ALLA LETTURA

Breve descrizione: Il corso avrà la forma di laboratorio collettivo a partire da alcuni libri per ragazzi che verranno letti e analizzati insieme, con l'intento non solo di approfondire dal punto di vista teorico questioni contenutistiche, formali, tematiche, ma anche di ipotizzare possibili percorsi di lettura tra più testi e immaginando delle modalità di presentazione dei libri in classe.
Data la metodologia del corso, è importante che le insegnanti coinvolte si impegnino nella lettura dei testi consigliati:

- Valentina Misgur, *Lo spacciatore di noci*, Bompiani, 2025 - Una buffa distopia, senza i toni tragici del genere. In un futuro prossimo il governo vieta la consumazione di ortaggi e frutta, in quanto esseri viventi. Vengono sostituiti da pillole, che in realtà sono un sistema per controllare le persone. Un gruppo di ragazzini scappa dalla città e crea una comunità alternativa.
- Gary Paulsen, *Sulle tracce*, Camelozampa, 2024 - Fuori catalogo da quasi trent'anni, torna un racconto delizioso dal più importante autore statunitense d'avventura per ragazzi. È una storia di caccia (un ragazzino alla sua prima missione solitaria), ma l'inseguimento di una giovane cerva nei boschi innevati diventa non solo un viaggio di formazione, ma una vera esperienza metafisica.

Contenuti e organizzazione: Data la metodologia del corso, è importante che insegnanti e bibliotecarie coinvolte si impegnino nella lettura dei testi consigliati

Destinatari: Insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: Secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 13 e 23 ottobre 2025 Sala Dantesca / Sala Muratori Via Baccarini 3 ore 16:00 - L'iscrizione al corso è unica per entrambe le date. La formazione si intende completata con la partecipazione ad entrambi gli incontri. Verrà rilasciato l'attestato di partecipazione al termine del secondo incontro.
Risorse impiegate: A cura di HAMELIN, associazione che si occupa di educazione alla lettura. Lavora sul territorio nazionale con bambine, bambini, ragazzi e ragazze, e con chi dialoga con loro a scuola, in biblioteca,negli spazi educativi. Dal 1996 si occupa di letteratura per l'infanzia, fumetto e illustrazione, a partire da un principio guida: leggere è un atto estetico fondamentale per trovare il senso di sè e del mondo.
Note: Prenotazione su www.classense.ra.it/formazione-docenti/iscrizione-ai-corsi-di-formazione-per-docenti/

Soggetto proponente:
Istituzione Biblioteca Classense
Referente / contatti:
Francesca Ferruzzi Silvia Travaglini
Email: junior@comune.ravenna.it

DIDATTICA DI GENERE. CONFERENZE PER DOCENTI. SECONDO ANNO

Breve descrizione: Il progetto DIDATTICA DI GENERE. CONFERENZE PER DOCENTI - realizzato da UDI e svolto lo scorso anno scolastico con il contributo del Comune di Ravenna - continua anche nell'a.s. 2025-2026. Nel mondo della scuola l'insegnamento segue la strada tracciata di una didattica neutra, di una trasmissione di conoscenze disciplinari basata su un'interpretazione univoca del mondo: chi adotta questo punto di vista crede che la neutralità del sapere e del linguaggio bastino a garantire pari opportunità e rispetto dei generi. Da decenni, invece, nella pedagogia e grazie al pensiero femminista è emerso che un sapere e un linguaggio neutri mascherano quella visione patriarcale, fonte di sessismo e di esclusione sociali. Su questa base culturale si innestano atteggiamenti di violenza, di intolleranza e di disparità nei confronti delle donne e del diverso da sé
Obiettivi: È quindi necessario stimolare un dialogo con il corpo docente sull'argomento e stimolare la consapevolezza di cosa e come si decide di insegnare a scuola. L'obiettivo perseguito in questo biennio è decostruire, a partire dal proprio ambito disciplinare, quanto e come si è imparato, sorvegliando la tendenza a ripetere i modelli trasmessi e introiettatii senza alcuna verifica critica. Lo scopo al quale giungere è l'attivazione di uno sguardo consapevole e intersezionale di chi insegna: uno sguardo situato e critico da considerare come unica garanzia per un futuro che rispetti i generi e le nuove generazioni, che ponga la base per una cultura allargata, laica e democratica, capace di contrastare discriminazioni e violenza.
Contenuti e organizzazione: Il ciclo di conferenze quest'anno affronterà i seguenti temi: Intelligenza Artificiale a scuola - Lectio magistralis di Francesca Lagioia (incontro di apertura, trasversale alle discipline); a seguire Letteratura italiana; Fisica; Scienze economiche e statistiche; Lingua e letterature straniere; Inclusione

Destinatari: insegnanti ed educatori
Ordine di scuola: secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 5/6 incontri da novembre 2025 a febbraio 2026
Risorse impiegate: Docenti Universitarie / Traduttrici / Scrittrici
Gratuito

Soggetto proponente:
UDI Ravenna
Referente / contatti:
Lia Randi
Via Maggiore 120 c/o Casa delle Donne di Ravenna
Tel. 0544 482145
Email: udiravenna@gmail.com

"CLIMA, RESILIENZA E COMUNITÀ EDUCANTE: STRUMENTI PER AFFRONTARE IL FUTURO"

Attività: in presenza / online
Breve descrizione: Il corso "Clima, resilienza e comunità educante: strumenti per affrontare il futuro" si inserisce in questo percorso non solo un momento di aggiornamento professionale, ma come occasione per costruire insieme una cultura della prevenzione, della sostenibilità e della cittadinanza attiva, in grado di tradursi in ricadute concrete nella didattica quotidiana. Partendo dai temi centrali del cambiamento climatico, il corso propone strumenti didattici, strategie comunicative e approcci educativi per affrontare con consapevolezza ambientale e sensibilità pedagogica le sfide del nostro tempo, anche nei contesti più fragili o segnati da eventi traumatici.
Obiettivi: • Rafforzare la consapevolezza dei docenti sul cambiamento climatico e le sue cause. • Offrire strumenti didattici per affrontare con bambini e ragazzi i temi ambientali. • Sviluppare capacità educative e comunicative in contesti di emergenza e post-emergenza. • Costruire una cultura scolastica della prevenzione e della resilienza.
Contenuti e organizzazione: Il corso ha una durata complessiva di 20 ore, articolate in 6 lezioni da 1 ora e 30 minuti ciascuna (9 ore in sincrono o in differita tramite piattaforma) e 11 ore di attività asincrone. A ogni lezione corrispondono 3 ore riconosciute, grazie alla compilazione di un questionario di verifica e alla realizzazione di un'idea-progetto applicativa riferita ai contenuti trattati. I docenti possono scegliere se seguire l'intero ciclo o partecipare a singole lezioni, in base ai propri interessi e bisogni formativi. Il percorso affronta il cambiamento climatico attraverso metodologie didattiche attive e inclusive: digital storytelling, project based learning, flipped classroom e didattica investigativa. Ogni approccio è accompagnato da strumenti digitali facilmente trasferibili alla didattica come: Genially, Miro, Padlet, Mentimeter, Edpuzzle e simulazioni PhET. Le lezioni alternano teoria e attività pratiche, con ricadute concrete nella pratica educativa.

Destinatari: insegnanti
Ordine di scuola: Scuole primarie e secondarie di 1° grado
Tempistica e durata: 6 incontri da 1 ora e 30 minuti
Risorse impiegate: 1 formatore per ciascun incontro, con il possibile coinvolgimento di esperti su tematiche specifiche. Piattaforma digitale per la fruizione in sincrono e in differita dei contenuti, per la gestione dei materiali e per il caricamento dei progetti.
Gratuito

Soggetto proponente:
Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.
Referente / contatti:
Farnia Senni
Via Levico, 4/A - Cervia (RA)
Tel. 0544 965806
Email: farnia.senni@atlantide.net

Note: Atlantide, società cooperativa che svolge dal 1990 la propria attività nei settori dell'Ambiente, dell'Educazione, della Cultura e del Turismo, ha costruito una rete capillare di collaborazioni con scuole, università, centri di ricerca, amministrazioni locali e realtà produttive. Le proposte qui presentate da Coop Atlantide rientrano nell'ambito di Immagine Rete, progetto selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile e coordinato dal Consorzio Solco Ravenna. Il progetto si propone di affrontare le sfide legate ai cambiamenti climatici, esplorandone cause, conseguenze e azioni che possiamo intraprendere nel nostro piccolo per fare la differenza.

Ci scusiamo per le eventuali imprecisioni che troverete nel testo.
Possibili integrazioni, precisazioni e aggiornamenti saranno comunicati direttamente alle scuole nel corso dell'anno scolastico e sul sito
www.comune.ra.it/aree-tematiche/giovani-scuola-e-universita/scuola/qualificazione-pedagogica/paft-piano-arricchimento-formativo-del-territorio/

Consulta PAFT digitale

paft
piano. arricchimento. formativo. del territorio.

Finito di stampare nel mese di agosto 2025
presso il Centro Stampa del Comune di Ravenna

paft

piano arricchimento formativo del territorio

Consulta PAFT digitale

educazione civica, cittadinanza globale e digitale, diritti, legalità

scienza, tecnica, ambiente, sport, salute e benessere

arti e lettura

formazione per insegnanti e operatori del territorio