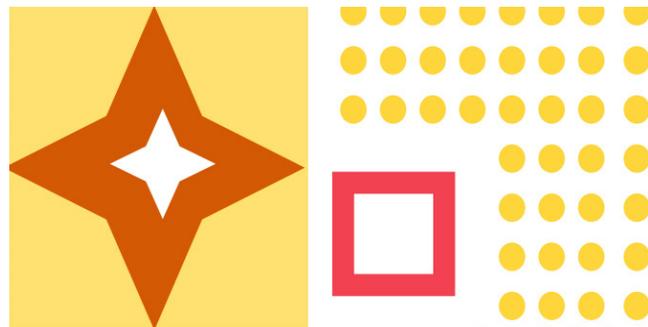


CATALOGO ATTIVITÀ EDUCATIVE NELLE SCUOLE

Le nostre proposte laboratoriali per le scuole



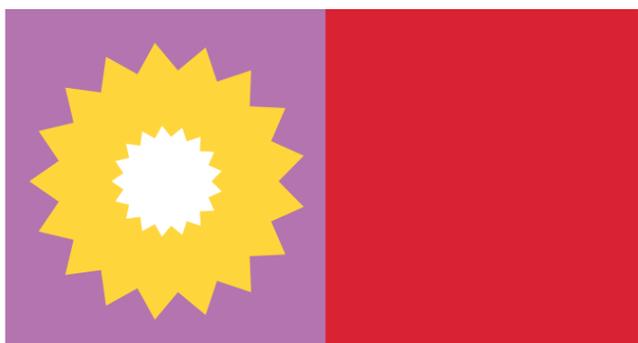


La cooperativa

| | |
|----------------------------------|---|
| La storia di Ecole | 4 |
| Scuola | 4 |
| Il nostro impatto nel 2023 | 5 |
| Pop-up Van | 5 |

I nostri laboratori

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Laboratori scuola dell'infanzia | 8 |
| Laboratori scuole primarie | 12 |
| Laboratori scuole Secondarie di 1° grado | 20 |
| Laboratori scuole Secondarie di 2° grado | 34 |
| Laboratori per docenti | 48 |
| Collaborazione per la Co-Progettazione di interventi scolastici | 52 |





LA STORIA DI ECOLE

Ecole nasce a Parma dalla visione condivisa di due Cooperative Sociali, Gruppo Scuola e Cigno Verde che, a partire dalla loro storia, dai valori comuni, da una forte esigenza di innovazione, hanno dato vita ad un nuovo ecosistema cooperativo fatto di persone, progetti e ambizioni che co-abitano lo stesso ambiente. La nuova impresa sociale rappresenta la congiunzione tra esperienze e futuro, premessa essenziale per orientare il cammino, cogliere nuove opportunità e promuovere la crescita condivisa, valorizzando il proprio capitale umano. La nostra mission è promuovere l'inclusione e l'emancipazione sociale attraverso azioni e programmi di tipo educativo, favorendo l'inserimento lavorativo di persone svantaggiate, partecipando alla gestione di progetti eco-sostenibili che rispettino il territorio e il nostro pianeta. Proponiamo percorsi educativi e formativi rivolti alle scuole, alle giovani generazioni, alla Comunità attraverso azioni pratiche coerenti e l'utilizzo del digitale. Tutela ambientale, difesa dei beni comuni e integrazione sociale, sono il nostro orizzonte di riferimento.



SCUOLA

L'attività con e nelle scuole rappresenta uno dei fulcri principali delle azioni della cooperativa, quale elemento centrale e imprescindibile per la formazione degli individui. Da molti anni collaboriamo con le scuole, nella convinzione che l'integrazione di competenze, professionalità e approcci diversi, nonché la continuità dell'intervento educativo tra l'ambito scolastico e quello extrascolastico possano essere utili a rafforzare la motivazione e l'interesse dei ragazzi, a creare un clima sereno ed inclusivo nei gruppi-classe, a sviluppare l'apprendimento esperienziale delle competenze. L'Educatore a scuola è una figura che si colloca in modo flessibile e multiforme all'interno dell'Istituzione scolastica, ne sa interpretare i diversi modelli organizzativi calibrando il proprio intervento in un'ottica di co-progettazione e collaborando con le altre figure presenti nella definizione degli obiettivi da perseguire. L'approccio metodologico pone particolare attenzione agli aspetti didattico-pedagogici, oltre che a quelli tecnici e digitali, in quanto elementi necessari per favorire la partecipazione attiva, lo sviluppo di competenze digitali e trasversali e un'effettiva ricaduta degli apprendimenti nell'agire educativo e nella didattica dei partecipanti. Creare conoscenza e trasformarla in azione è l'obiettivo che ci si propone di raggiungere, progettando spazi e occasioni in cui imparare, sperimentare e intrecciare relazioni. Gli interventi scolastici si dispiegano lungo il duplice versante di educazione-formazione nella convinzione che il connubio tra le due dimensioni rafforzi e accresca la portata e la significatività delle azioni. I principi che guidano l'agire educativo a scuola sono:

- ascolto e approccio pedagogico: centralità della persona, ascolto, cura delle relazioni, fiducia nelle potenzialità
- multidisciplinarietà e collaborazione: condivisione e contaminazione di saperi e competenze
- innovazione sociale, didattica e digitale: ricerca e sviluppo di conoscenze da trasformare in azione
- capacitazione e impatto: evoluzione positiva delle persone, dei processi e dei contesti.



POP-UP VAN



La cooperativa Ecole dispone di un furgone ecologico ad alimentazione completamente elettrica che contiene un'aula pop-up in legno con tavoli e sgabelli da montare e smontare ad incastro da utilizzare all'aperto, in aree verdi, cortili e giardini scolastici per lo svolgimento delle attività. Si tratta di un vero e proprio laboratorio didattico mobile e multimediale. Equipaggiato di attrezzature multimediali, il van offre la possibilità di creare un'esperienza coinvolgente e interattiva per gli studenti, promuovendo un apprendimento attivo ed esperienziale in grado di implementare le diverse azioni educative e formative proposte. Alcuni laboratori di quelli descritti nel presente catalogo possono essere potenziati grazie all'utilizzo del POP-UP VAN che rappresenta una risorsa preziosa per l'educazione ambientale e la promozione della cittadinanza responsabile. È possibile, inoltre, co-progettare interventi ad hoc con l'utilizzo del pop-up van a partire da esigenze specifiche delle scuole.



IL NOSTRO IMPATTO NEL 2023

● **18**
FORMATORI

● **40**
SCUOLE

● **72**
LABORATORI

● **106**
DOCENTI

● **2600**
STUDENTI



Capitolo 1

Scuole dell'infanzia



SOS BIODIVERSITÀ



| | | |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  | PRESSO LA SCUOLA O LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA |  | DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS |  | PROMOZIONE DI UNO STILE DI VITA SANO E SOSTENIBILE; ACQUISIZIONE DI COMPETENZE TECNICHE E SCIENTIFICHE SUL RICICLO E RIUTILIZZO DEI MATERIALI; RICONOSCIMENTO E PROMOZIONE DI PRATICHE PER LA TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ |

Il percorso approfondisce l'importanza della varietà degli esseri viventi, della loro diversità intesa come abbondanza, distribuzione e interazione tra le diverse componenti degli ecosistemi. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Ogni seme è una storia;
- Api native;
- Profumi e colori dell'orto;
- Seeds and love;
- Falegnami per natura;
- Natura in tutti i sensi

PAROLE CHIAVE

**TUTELA
DEL PIANETA
IMPATTO
AMBIENTALE
BIODIVERSITÀ
INQUINAMENTO**

UN TESORO SOTTO AI NOSTRI PIEDI

Il suolo è un organismo vivente complesso e dinamico che può essere considerato la pelle viva della Terra. È un ecosistema vitale con componenti minerali, organici, oltre ad aria e acqua. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore:

- Una risorsa calpestata;
- Conoscere il suolo;
- La fabbrica della terra;
- Alla scoperta del compost;
- Acqua bene comune

PAROLE CHIAVE

**SUOLO COME
RISORSA E
ECOSISTEMA
VITALE
COMPOSTAGGIO
CICLO
DELL'ACQUA**



| | | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  | PRESSO LA SCUOLA O LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA |  | DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS |  | CONOSCENZA AVANZATA DEL SUOLO, DEL COMPOST E DELL'ACQUA; APPROFONDIMENTO DEL VALORE DELLA BIODIVERSITÀ E DELL'IMPATTO UMANO SULL'AMBIENTE |

GIOVANI COMPOSTATORI CRESCONO



| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  IN CLASSE O NELLE AREE VERDI INERNE ALLE SCUOLE O ADIACENTI |
| DURATA |  1 INCONTRO DA 2 ORE |
| SKILLS |  CONOSCENZA DEL PROCESSO DI DECOMPOSIZIONE E GESTIONE DEI RIFIUTI ORGANICI PER PROMUOVERE CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E BUONE PRASSI; PROBLEM SOLVING; COLLABORAZIONE E LEADERSHIP |

Il laboratorio propone la sperimentazione della pratica del compostaggio, per la gestione della frazione organica dei rifiuti, costituita da umido e verde. Con l'ausilio di un pop-up van elettrico portiamo l'esperienza negli spazi aperti delle scuole trasformandoli in aule all'aperto. Le attività prevedono: illustrazione della tecnica del compostaggio, osservazione del compost pronto, setacciatura manuale, distribuzione di un vasetto compostabile per partecipante e semina di girasoli.

PAROLE CHIAVE

**SOSTENIBILITÀ ED
ETICA
AMBIENTALE
POP-UP VAN
APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE**



Capitolo 2

Scuole primarie



MANI PARLANTI



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 2 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡

PROMOZIONE DEL CONFRONTO SU OPINIONI, EMOZIONI E STEREOTIPI SOCIO-CULTURALI PER UNA MAGGIORE COMPRESIONE DELLA REALTÀ; PROMOZIONE DELL'INTEGRAZIONE DI ALUNNI IN DIFFICOLTÀ PER RIDURRE LO SVANTAGGIO SCOLASTICO; DOCUMENTARE E DIFFONDERE BUONE PRATICHE E MATERIALI PER MIGLIORARE LE ABILITÀ E COMPETENZE DEGLI ALUNNI CON DSA E BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Laboratorio volto a garantire a tutti gli alunni con disabilità o che presentano situazioni di ritardo e/o svantaggio (DSA e BES), il miglioramento dell'integrazione scolastica e il successo formativo, attraverso la creazione di situazioni stimolanti, di scambio e aggregazione. Il laboratorio propone di sviluppare un tema specifico che possa stimolare gli studenti nell'esplorazione di alcuni nodi fondamentali che riguardano il mondo della cittadinanza attiva. Tematiche possibili da proporre: integrazione, diritti e doveri, il bene comune, l'educazione al volontariato e l'ambiente. Agli incontri oltre al formatore, saranno presenti anche 2/3 utenti del Laboratorio Con-tatto.

PAROLE CHIAVE 🔍

**INTEGRAZIONE
SCOLASTICA
PROTAGONISTI ATTIVI
DI PROCESSI
RELAZIONALI E DI
APPRENDIMENTO
COSTRUTTORE
DI SIGNIFICATI**

BENESSERE IN CLASSE

Il percorso toccherà 4 tematiche al fine di migliorare le dinamiche relazionali della classe, la gestione dei conflitti e il lavoro di gruppo: l'empatia - la gestione dello stress e della rabbia; l'espressione delle emozioni; il rispetto e le regole. Saranno utilizzate metodologie come il teamwork, role play e simulate.

PAROLE CHIAVE 🔍

**CONSAPEVOLEZZA
DI SÈ**

**LA RELAZIONE CON
I PARI E IL MONDO
DEGLI ADULTI**

**IL MONDO
DELL'AFFETTIVITÀ**



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 3 FASI: OSSERVAZIONE IN CLASSE, ESECUZIONE DEL LABORATORIO, INTERVENTI A 30 E 60 GG.

SKILLS 💡 MIGLIORAMENTO DEL CLIMA NEL GRUPPO CLASSE; GESTIONE DEL PROPRIO VISSUTO EMOTIVO E RICONOSCIMENTO DELLE EMOZIONI DEGLI ALTRI; ESPRESSIONE DI SÈ, ANCHE NEL GRUPPO CLASSE E NEL CONTESTO SCOLASTICO.

CRESCENDO IN GIOCO



DOVE

 IN CLASSE

DURATA

 SCELTA TRA 3 PERCORSI:
1. PERCORSO DA 3 INCONTRI
(SESSIONI DI GIOCO + MOMENTO CONCLUSIVO)
2. PERCORSO DA 6 INCONTRI
(3 DI GIOCO E 3 DI PROGETTAZIONE)
3. PERCORSO DA 10 INCONTRI
(6 DI GIOCO E 4 DI PROGETTAZIONE)

SKILLS

 COMPrensione delle regole e del rispetto; PROMOZIONE DEL LAVORO IN GRUPPO; SPERIMENTARE IL COOPERATIVE LEARNING E IL PEER-TO-PEER LEARNING; DIMINUZIONE DEI CONFLITTI ATTRAVERSO COMUNICAZIONE E RISPETTO; SVILUPPO DI COMPETENZE DI LEADERSHIP.

Il progetto si propone di integrare il gioco come strumento didattico e di conoscenza reciproca all'interno dell'ambiente scolastico. Attraverso attività ludiche e laboratoriali, si punta a creare un ambiente inclusivo che favorisca l'apprendimento collaborativo e l'empatia, verso i compagni e l'insegnante. Questo contribuisce a creare un clima di classe positivo e stimolante, dove gli studenti e le studentesse si sentono sicuri di esprimere se stessi e di esplorare nuove idee.

PAROLE CHIAVE



**APPRENDIMENTO
COLLABORATIVO
"GIOCO" COME
STRUMENTO
COOPERATIVO
COESIONE E
INCLUSIONE
BENESSERE
SCOLASTICO**

ESPLORANDO IL MONDO

Il progetto mira ad arricchire l'esperienza educativa degli studenti e delle studentesse attraverso attività laboratoriali e creative incentrate su festività nazionali e culturali significative, così come su giornate tematiche che promuovono valori sociali importanti. A titolo esemplificativo: Giornata della Memoria, Anniversario della Liberazione, Giornata Mondiale della Pace, Giornata Mondiale dei diritti dei Bambini, Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le Donne, Giornata del Migrante, Giornata dei Calzini Spaiati, ecc.

PAROLE CHIAVE



**FESTIVITÀ E
GIORNATE TEMATICHE
CONDIVISIONE DI
VALORI SOCIALI**



DOVE

 IN CLASSE

DURATA

 MINIMO DUE INCONTRI E MASSIMO 4 DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS



CONSAPEVOLEZZA DELLE FESTIVITÀ NAZIONALI E CULTURALI E SENSIBILIZZAZIONE SU TEMI SOCIALI; CREATIVITÀ E ESPRESSIONE INDIVIDUALE TRAMITE ATTIVITÀ ARTISTICHE E LABORATORI TEMATICI; SPERIMENTAZIONE DI UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO INCLUSIVO.

MA PERCHÈ? PRENDIAMOLA CON FILOSOFIA



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 5 INCONTRI DA UN'ORA E MEZZA PER CLASSE

SKILLS 💡

EMPATIA E COMPrensIONE INTERCULTURALE; ABILITÀ DI COMUNICARE E DI COLLABORARE CON GLI ALTRI, DI GESTIONE DEI CONFLITTI E DI LAVORARE IN GRUPPO; CAPACITÀ DI SVILUPPARE UNA VISIONE POSITIVA DI SÉ STESSI E DELLE PROPRIE CAPACITÀ; CAPACITÀ DI GENERARE IDEE ORIGINALI E DI TROVARE SOLUZIONI INNOVATIVE

Questo progetto adotta un approccio all'apprendimento che integra le dimensioni cognitive, emotive e relazionali per promuovere il dialogo, la riflessione e il pensiero critico e creativo nei bambini. Mira a sviluppare competenze relazionali come l'ascolto attivo, l'empatia e il rispetto reciproco, preparando i bambini a essere cittadini attivi, inclusivi e aperti alla diversità. Si utilizzano favole e albi illustrati per suscitare domande ed esplorare temi come identità, bellezza, giustizia e libertà, stimolando la curiosità e la meraviglia. Le specifiche tematiche saranno definite con i docenti durante la progettazione.

**PAROLE
CHIAVE** 🔍

**INTERCULTURALITÀ
COMUNICAZIONE;
COLLABORAZIONE
IN GRUPPO; GESTIONE
DEI CONFLITTI
AUTOEFFICACIA E
CONSAPEVOLEZZA DI SÈ.
IMMAGINAZIONE E
INNOVAZIONE**

IN RETE

Percorso sull'utilizzo consapevole del web. Gli studenti lavoreranno con diverse modalità sui potenziali rischi connessi all'utilizzo sbagliato di Internet, trovando soluzioni positive e plausibili. Inoltre si affronteranno i temi dell'identità virtuale, dei comportamenti legati al cyberbullismo sviluppando atteggiamenti consapevoli di empatia e pensiero critico.

**PAROLE
CHIAVE** 🔍

**UTILIZZO
CONSAPEVOLE DI
INTERNET
GAMING
INSIDIE DEL WEB
IDENTITÀ DIGITALE**



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 4 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡

CAPACITÀ DI RIFLESSIONE CRITICA SULLE ABITUDINI ONLINE, SUI RISCHI E MIGLIORAMENTO DELLE CONOSCENZE; INDIVIDUAZIONE DI REGOLE E BUONE PRASSI ONLINE; SVILUPPO DI EMPATIA VERSO L'ALTRO ONLINE; CAPACITÀ DI INTERPRETARE LE ESPERIENZE ONLINE.

UNA TERRA DA SOSTENERE



TARGET 🧑‍🎓 CLASSE 4° E 5° PRIMARIA

DOVE 📍 PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO

DURATA 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 APPRENDIMENTO DEI PRINCIPI E DELLE TECNICHE DI BASE DELL'AGRICOLTURA BIOLOGICA; CAPACITÀ DI RICONOSCERE LE BASI DI UNA CORRETTA ALIMENTAZIONE; CAPACITÀ DI LEGGERE LE ETICHETTE PER UNA SPESA CONSAPEVOLE

Cosa significa agricoltura ed alimentazione sostenibile: il percorso propone la scoperta dell'importanza del metodo di produzione biologico rigenerativo e di altri metodi ecosostenibili nelle produzioni vegetali ed animali. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come: L'agricoltura biologica rigenerativa e altri metodi ecosostenibili: principi e conoscenza dei diversi livelli di impatto sull'ambiente; Che contadino sei? Gioco di simulazione; Cibi migranti; Orto: Visita o impostazione di una zona orto o orto in cassetta a scuola; Le etichette alimentari, carta d'identità del cibo

PAROLE CHIAVE 🔍

SPESA
CONSAPEVOLE
IMPATTO SULL'AMBIENTE
AGRICOLTURA
SOSTENIBILE
ORTO A SCUOLA

SOS BIODIVERSITÀ

Il percorso approfondisce l'importanza della varietà degli esseri viventi, della loro diversità intesa come abbondanza, distribuzione e interazione tra le diverse componenti degli ecosistemi. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Ogni seme è una storia;
- Api native;
- Profumi e colori dell'orto;
- Seeds and love;
- Falegnami per natura;
- Natura in tutti i sensi

PAROLE CHIAVE 🔍

INQUINAMENTO
IMPATTO AMBIENTALE
BIODIVERSITÀ
TUTELA DEL PIANETA



DOVE 📍 PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO

DURATA 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 PROMOZIONE DI UNO STILE DI VITA SANO E SOSTENIBILE; ACQUISIZIONE DI COMPETENZE TECNICHE E SCIENTIFICHE SUL RICICLO E RIUTILIZZO DEI MATERIALI; RICONOSCIMENTO E PROMOZIONE DI PRATICHE PER LA TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ

GIRO DEL MONDO A TAVOLA



Il cibo è un formidabile strumento di apprendimento, di vicinanza e condivisione tra le persone, per questo è anche uno strumento di mediazione a livello educativo e didattico. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Gli incredibili viaggi del cibo;
- La piramide alimentare;
- Spesa simulata;
- Vegetali in tavola;
- Cuciniamo insieme

| | | |
|---------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TARGET | | CLASSE 4° E 5° PRIMARIA |
| DOVE | | PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SROBOLO |
| DURATA | | DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS | | CONOSCENZA APPROFONDATA DEI CIBI, DELLA LORO PROVENIENZA, ORIGINE E STORIA; CAPACITÀ DI ORIENTARSI CON LA PIRAMIDE ALIMENTARE; COMPETENZE TECNICHE E SCIENTIFICHE SULL'ALIMENTAZIONE E LE CORRETTE ABITUDINI ALIMENTARI |

PAROLE CHIAVE

**ORIGINE
DEGLI ALIMENTI
PIRAMIDE
ALIMENTARE
SPESA SIMULATA
NUTRIZIONE
ED ECOLOGIA**

UN TESORO SOTTO AI NOSTRI PIEDI

Il suolo è un organismo vivente complesso e dinamico che può essere considerato la pelle viva della Terra. È un ecosistema vitale con componenti minerali, organici, oltre ad aria e acqua. Ospita una vasta diversità di specie che richiede protezione. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Una risorsa calpestata;
- Conoscere il suolo;
- La fabbrica della terra;
- Alla scoperta del compost;
- Acqua bene comune

PAROLE CHIAVE

**SUOLO COME RISORSA
E ECOSISTEMA VITALE
COMPOSTAGGIO
CICLO DELL'ACQUA**



| | | |
|---------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | | PRESSO LA SCUOLA O LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA | | DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS | | CONOSCENZA AVANZATA DEL SUOLO, DEL COMPOST E DELL'ACQUA; APPROFONDIMENTO DEL VALORE DELLA BIODIVERSITÀ E DELL'IMPATTO UMANO SULL'AMBIENTE |

GIORNATA DI ACCOGLIENZA "CUM PANIS"



| | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TARGET | 👤 CLASSI PRIME |
| DOVE | 📍 PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASAL- TONE DI SORBOLO |
| DURATA | 🕒 GIORNATA DI CONDIVISIONE (MIN 6 ORE) |
| SKILLS | 💡 STABILIRE RELAZIONI POSITIVE NEL GRUPPO CLASSE; COMPRENDERE E RISPET- TARE DIVERSITÀ CULTURALI E RELIGIO- SE; ORIENTARSI CONSAPEVOLMENTE RIGUARDO AL CIBO E ALL'ALIMENTAZIONE. |

Il termine "COMPAGNI" deriva dal latino "cum panis" (con il pane) che accomuna coloro che mangiano lo stesso pane, elemento simbolo della nutrizione in tante culture. Attraverso un laboratorio mobile di cucina, i partecipanti sperimenteranno il fare e il conoscere insieme, attraverso la promozione della condivisione. Presso la Cooperativa, ascolteranno racconti sul pane in Italia e nel mondo e parteciperanno a giochi per favorire conoscenza e relazioni positive.

PAROLE CHIAVE

CULTURE DIVERSE

CREARE LEGAMI

CREARE CONDIVISIONE

STORIA DEL PANE

ACCOGLIENZA

UN CANE PER AMICO

Percorso di Intervento Assistito con il cane, rivolto ad alunni con disabilità a livello individuale e di piccolo gruppo per proporre l'interazione con l'animale come facilitatore relazionale e strumento terapeutico. Il rapporto instaurato con il cane e le attività proposte favoriscono l'apertura alla relazione con l'altro, la comunicazione, il benessere psicofisico e la consapevolezza di sé. Si articola su un numero variabile di incontri, da una prima osservazione alla stesura di obiettivi e attività personalizzate. È possibile coinvolgere il gruppo classe in un incontro di condivisione del percorso fatto.

PAROLE CHIAVE

RELAZIONE

DIVERSITÀ

BENESSERE



| | |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | 📍 PRESSO LA SCUOLA, IN SPAZI ADE- GUATI, ALL' APERTO NEI PERIO- DI DELL'ANNO CHE LO CONSENTONO |
| DURATA | 🕒 6-10 INCONTRI, A CADENZA SETTIMANALE. DURATA: 45 MINUTI (INCONTRI INDIVIDUALI) E 120 MINUTI (INCONTRI A PICCOLO GRUPPO). |
| SKILLS | 💡 BENESSERE PSICOFISICO E CAPACITÀ DI ASCOLTO E COMUNICAZIONE NON VER- BALE; CONTROLLO DI SÈ; CAPACITÀ DI ESE- GUIRE SEQUENZE DI AZIONI PREORDINA- TE E MIRATE A UN RISULTATO SPECIFICO. |

GIOVANI COMPOSTATORI CRESCONO



DOVE 📍 IN CLASSE O NELLE AREE VERDI INERNE ALLE SCUOLE O ADIACENTI

DURATA 🕒 1/3 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 CONOSCENZA DEL PROCESSO DI DECOMPOSIZIONE E GESTIONE DEI RIFIUTI ORGANICI PER PROMUOVERE CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E BUONE PRASSI; PROBLEM SOLVING; COLLABORAZIONE E LEADERSHIP

Il laboratorio propone la sperimentazione della pratica del compostaggio, per la gestione della frazione organica dei rifiuti, costituita da umido e verde. Con l'ausilio di un pop-up van elettrico portiamo l'esperienza negli spazi aperti delle scuole trasformandoli in aule all'aperto. I docenti hanno la possibilità di scegliere tra 3 moduli:

- Modulo A – 1 incontro da 2 ore. Illustrazione della tecnica del compostaggio e attività con il compost, distribuzione di un vasetto compostabile per partecipante e semina dei girasoli.
- Modulo B – 2 incontri da 2 ore. Modulo A + costruzione di aspiratori per gli organismi del suolo; analisi e test; oppure osservatorio di lombrichi..
- Modulo C – 3 incontri da 2 ore. Modulo A + B + allestimento di una compostiera.

**PAROLE
CHIAVE** 🔍

**SOSTENIBILITA' ED
ETICA AMBIENTALE**

**POP-UP VAN
COMPOSTAGGIO**

**APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE**

Capitolo 3

Scuole Secondarie 1° grado



MANI PARLANTI



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 2 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡

PROMOZIONE DEL CONFRONTO SU OPINIONI, EMOZIONI E STEREOTIPI SOCIO-CULTURALI PER UNA MAGGIORE COMPrensIONE DELLA REALTÀ; PROMOZIONE DELL'INTEGRAZIONE DI ALUNNI IN DIFFICOLTÀ PER RIDURRE LO SVANTAGGIO SCOLASTICO; DOCUMENTARE E DIFFONDERE BUONE PRATICHE E MATERIALI PER MIGLIORARE LE ABILITÀ E COMPETENZE DEGLI ALUNNI CON DSA E BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Laboratorio volto a garantire a tutti gli alunni con disabilità o che presentano situazioni di ritardo e/o svantaggio (DSA e BES), il miglioramento dell'integrazione scolastica e il successo formativo, attraverso la creazione di situazioni stimolanti, di scambio e aggregazione. Il laboratorio propone di sviluppare un tema specifico che possa stimolare gli studenti nell'esplorazione di alcuni nodi fondamentali che riguardano il mondo della cittadinanza attiva. Tematiche possibili da proporre: integrazione, diritti e doveri, il bene comune, l'educazione al volontariato e l'ambiente. Agli incontri oltre al formatore, saranno presenti anche 2/3 utenti del Laboratorio Con-tatto.

PAROLE CHIAVE 🔍

INTEGRAZIONE
GRUPPO COME
CONSTRUTTORE
DI SIGNIFICATI
PROTAGONISMO ATTIVO
NEI PROCESSI
RELAZIONALI E DI
APPRENDIMENTO

BENESSERE IN CLASSE

Il percorso toccherà 4 tematiche al fine di migliorare le dinamiche relazionali della classe, la gestione dei conflitti e il lavoro di gruppo: l'empatia - la gestione dello stress e della rabbia; l'espressione delle emozioni; il rispetto e le regole. Saranno utilizzate metodologie come il teamwork, role play e simulate.

PAROLE CHIAVE 🔍

CONSAPEVOLEZZA
DI SÈ

LA RELAZIONE CON
I PARI E IL MONDO
DEGLI ADULTI

IL MONDO
DELL'AFFETTIVITÀ

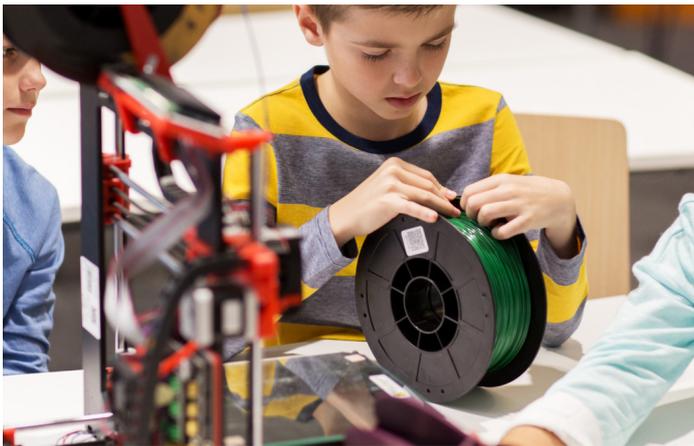


DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 OSSERVAZIONE IN CLASSE (1H); ESECUZIONE DEL LABORATORIO (3 X 2H – TOT. 6 ORE); INTERVENTI A 30 E 60 GIORNI (2 X 2H – TOT. 4 ORE)

SKILLS 💡 MIGLIORAMENTO DEL CLIMA NEL GRUPPO CLASSE; GESTIONE DEL PROPRIO VISSUTO EMOTIVO E RICONOSCIMENTO DELLE EMOZIONI DEGLI ALTRI; ESPRESSIONE DI SÈ, ANCHE NEL GRUPPO CLASSE E NEL CONTESTO SCOLASTICO.

CITTADINI ATTIVI



DOVE 📍 IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA- C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE- OFFICINE ON/

DURATA 🕒 6 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 MIGLIORAMENTO DEL LAVORO DI SQUADRA; PROMOZIONE DEL THINKERING (ESPLORAZIONE CREATIVA DELLE TECNOLOGIE); APPRENDIMENTO DELL'USO DI ATTREZZATURE DIGITALI E DI DIVERSE TEMATICHE CON APPROCCI ATTIVI E INNOVATIVI.

Percorsi didattici esperienziali in classe e presso il FabLab con l'utilizzo di strumenti digitali e macchinari come Laser Cutter, Stampante 3D, plotter stampa e taglio, Termoformatrice, Arduino. Con l'utilizzo di metodologie attive si possono realizzare laboratori di sensibilizzazione su diverse tematiche come: Cyberbullismo. Inclusione, Differenza di genere, Intercultura, Orientamento.

PAROLE CHIAVE 🔍

APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE
DIDATTICA DIGITALE
THINKERING

COMUNICARE CON UN VIDEO 2.0

Nel corso del laboratorio si costruirà una storia che verrà raccontata attraverso le immagini, partendo dalle basi della comunicazione per arrivare alla produzione di un breve video, realizzato con i cellulari.

PAROLE CHIAVE 🔍

RACCONTARE PER
IMMAGINI-VIDEO
DIDATTICA
DIGITALE



DOVE 📍 IN CLASSE E PRESSO OFFICINA DELLE ARTI AUDIOVISIVE

DURATA 🕒 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, CAPACITÀ COMUNICATIVE E DI TEAM WORK; CONOSCENZA APPROFONDATA DEI NUOVI MEDIA, DELLA STRUMENTAZIONE TECNICA E DELLE BASI TECNICHE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO.

COMUNICARE IL TUO MESSAGGIO 2.0



DOVE  IN CLASSE E PRESSO OFFICINA DELLE ARTI AUDIOVISIVE

DURATA  10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, CAPACITÀ COMUNICATIVE E DI TEAM WORK; CONOSCENZA APPROFONDATA DEI NUOVI MEDIA, DELLA STRUMENTAZIONE TECNICA E DELLE BASI TECNICHE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO.

Nel corso del laboratorio si costruirà una pubblicità interamente pensata e costruita dagli studenti, utilizzando il linguaggio pubblicitario: identificazione dell'oggetto da promuovere, target di riferimento e strategia comunicativa. Approfondimento delle tecniche e delle teorie pubblicitarie.

**PAROLE
CHIAVE** 

**DIDATTICA
DIGITALE**
**TECNICHE E
TEORIE
PUBBLICITARIE**

DOCUSOCIAL 2.0

Percorso di costruzione ed ideazione di interviste attraverso l'elemento video. Preparazione e approfondimento del materiale e conoscenza base dei principi della ripresa e montaggio. Elementi di sceneggiatura per la creazione di un documentario sociale. Approfondimento delle tecniche audiovisive inerenti al documentario sociale con parti teorico pratiche di avviamento professionale.

**PAROLE
CHIAVE** 

**TECNICHE E TEORIE
DEL
DOCUMENTARIO
SOCIALE**
DIDATTICA DIGITALE



DOVE  IN CLASSE

DURATA  10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, CAPACITÀ COMUNICATIVE E DI TEAM WORK; CONOSCENZA APPROFONDATA DEI NUOVI MEDIA, DELLA STRUMENTAZIONE TECNICA E DELLE BASI TECNICHE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO.

GREEN WORLD LABORATORI DI ECOSOSTENIBILITÀ



DOVE  IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA -C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE - OFFICINE ON/OFF

DURATA  6 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  TEAM WORK E PENSIERO CRITICO; PROMOZIONE DEL THINKERING (ESPLORAZIONE CREATIVA DELLE TECNOLOGIE); APPRENDIMENTO DELL'USO DI ATTREZZATURE DIGITALI E DI DIVERSE TEMATICHE LEGATE ALL'AGENDA 2030

Laboratorio sulle tematiche dell'agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile: si propongono laboratori concordati con i docenti in linea con gli argomenti affrontati nel programma scolastico delle differenti materie. I percorsi adotteranno un approccio didattico di tipo esperienziale con l'utilizzo di strumenti digitali e macchinari come Laser Cutter, Stampante 3D, plotter stampa e taglio, Termoformatrice, Arduino.

ECOSOSTENIBILITÀ

AGENDA 2030

DIDATTICA DIGITALE E
APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE

**PAROLE
CHIAVE** 

Laboratorio di progettazione e realizzazione di giochi in legno da esterno ed interno. I percorsi adotteranno un approccio didattico di tipo esperienziale con l'utilizzo di strumenti digitali e macchinari come Laser Cutter, Stampante 3D, plotter stampa e taglio, Termoformatrice, Arduino.

**PAROLE
CHIAVE** 

PROGETTAZIONE E
REALIZZAZIONE
OGGETTI IN LEGNO
DIDATTICA DIGITALE E
APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE



DOVE  IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA -C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE - OFFICINE ON/OFF

DURATA  6 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  SPERIMENTAZIONE DEL PROCESSO DI IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, CONDIVISIONE E REALIZZAZIONE; UTILIZZO DI TEAM WORK E THINKERING PER ESPLORARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE; UTILIZZO DI STRUMENTAZIONE DIGITALE PER STIMOLARE CREATIVITÀ E CAPACITÀ DI ADATTAMENTO.

LA BOTTEGA DI GEPETTO

MUSIC PRODUCING



DOVE  IN CLASSE E PRESSO LE SALE DI REGISTRAZIONE E GLI STUDI DEL CENTRO GIOVANI MONTANARA

DURATA  5 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, TEAM WORK E CAPACITÀ COMUNICATIVE PER ORGANIZZARE IL LAVORO; CAPACITÀ E TECNICHE BASE PER LA CREAZIONE DI UN BRANO MUSICALE.

Come si produce una canzone negli anni '20? Cosa vuol dire "fare i producer"? I partecipanti si sperimenteranno nella produzione di un brano interamente prodotto a computer attraverso l'utilizzo di software free e professionali. Scopriranno le tecnologie, le competenze necessarie e quali figure professionali sono richieste.

PAROLE CHIAVE 

**PRODUZIONE
BRANO MUSICALE
UTILIZZO DI SOFTWARE
DI PRODUZIONE
MUSICALE**

UN CAVALLO PER AMICO

Percorso di Intervento Assistito con il cavallo, rivolto ad alunni con disabilità a livello individuale e di piccolo gruppo per proporre l'interazione con l'animale come facilitatore relazionale e strumento terapeutico: il rapporto instaurato con il cavallo e le attività proposte favoriscono l'apertura alla relazione con l'altro, la comunicazione, il benessere psicofisico e la consapevolezza di sé. Si articola su un numero variabile di incontri, da una prima osservazione alla stesura di obiettivi e attività personalizzate. È possibile coinvolgere il gruppo classe in un incontro di condivisione del percorso fatto, attraverso la realizzazione di un'uscita didattica al Centro Ippovalli.



DOVE  IL PERCORSO SI SVOLGE AL CENTRO EDUCATIVO E DI RIABILITAZIONE EQUESTRE "IPPOVALLI", SITUATO PRESSO LE STRUTTURE DE "IL MOLINAZZO", IN VIA DELLA BASSA A LESIGNANO DE' BAGNI.

DURATA  6-10 INCONTRI, A CADENZA SETTIMANALE. DURATA: 45 MINUTI (INCONTRI INDIVIDUALI) E 120 MINUTI (INCONTRI A PICCOLO GRUPPO).

INFO SPECIFICHE  SECONDO QUANTO PREVISTO DALLE LINEE GUIDA NAZIONALI SUGLI IAA, GLI ANIMALI COINVOLTI NEI PERCORSI SONO OPPORTUNAMENTE ADDESTRATI E MONITORATI DAL PUNTO DI VISTA VETERINARIO. IL PERSONALE IMPIEGATO NELLE ATTIVITÀ POSSIEDE LE QUALIFICHE RICHIESTE.

SKILLS  BENESSERE PSICOFISICO E CAPACITÀ DI ASCOLTO E COMUNICAZIONE NON VERBALE; CONTROLLO DI SÈ; CAPACITÀ DI ESEGUIRE SEQUENZE DI AZIONI PREORDINATE E MIRATE A UN RISULTATO SPECIFICO.

PAROLE CHIAVE 

**RELAZIONE
BENESSERE
DIVERSITÀ**

ESPLORANDO IL MONDO



DOVE  IN CLASSE

DURATA  OGNI LABORATORIO, IN BASE ALLA TEMA- TICA AFFRONTATA, POTRÀ AVERE UNA DU- RATA DA MINIMO DUE INCONTRI A MAS- SIMO QUATTRO DA DUE ORE CIASCUNO

SKILLS  CONSAPEVOLEZZA DELLE FESTIVITÀ NAZIONALI E CULTURALI E SENSIBILIZZAZIONE SU TEMI SOCIALI; CREATIVITÀ E ESPRESSIONE INDIVIDUALE TRAMITE ATTIVITÀ ARTISTICHE E LABORATORI TEMATICI; SPERIMENTAZIONE DI UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO INCLUSIVO.

Il progetto mira ad arricchire l'esperienza educativa degli studenti e delle studentesse attraverso attività laboratoriali e creative incentrate su festività nazionali e culturali significative, così come su giornate tematiche che promuovono valori sociali importanti. A titolo esemplificativo: Giornata della Memoria, Anniversario della Liberazione, Giornata Mondiale della Pace, Giornata Mondiale dei diritti dei Bambini, Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le Donne, Giornata del Migrante, Giornata dei Calzini Spaiati, ecc.

PAROLE CHIAVE 

CONDIVISIONE DI VALORI SOCIALI
APPRENDIMENTO DI TRADIZIONI E CELEBRAZIONI
FESTIVITÀ E GIORNATE TEMATICHE

STICKERS MANIA

Il laboratorio coinvolge i ragazzi nella progettazione grafica di un logo che rifletta le tematiche importanti e vicine all'esperienza dei giovani. Utilizzando software open source e la creatività, i partecipanti dovranno progettare e realizzare un logo che comunichi in modo efficace e accattivante. Il logo sarà stampato sotto forma di sticker e spilla e sarà esposto su un piedistallo realizzato con la tecnologia laser cutter.

PAROLE CHIAVE 

PROGETTAZIONE GRAFICA
CREATIVITÀ
EDUCAZIONE DIGITALE



DOVE  IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA - C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE - ON/

DURATA  4-6 SESSIONI, CON INCONTRI DI 1,5 ORE CIASCUNO

SKILLS  SVILUPPO DI COMPETENZE GRAFICHE; REALIZZAZIONE E ACQUISIZIONE DI COMPETENZE TECNICHE RELATIVE AI PROGRAMMI UTILIZZATI; RIFLESSIONE SU TEMATICHE IMPORTANTI PER I GIOVANI.

VOCI FORTI, RELAZIONI SALUTARI



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 3 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 APPROFONDIRE LA CONOSCENZA SULLA VIOLENZA DI GENERE NELLE SUE DIVERSE FORME E ACQUISIZIONE DI CONSAPEVOLEZZA SULL'IMPORTANZA DI RISPETTO E CONSENSO; STRUMENTI UTILI AD AFFRONTARE LA VIOLENZA DI GENERE E SUPPORTARE LE VITTIME; PROMOZIONE DI EMPOWERMENT, DI CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA, DI CAPACITÀ DI ANALISI CRITICA, DI ADVOCACY E DIFESA DEI DIRITTI.

La violenza contro le donne è un problema sociale profondamente radicato nella nostra cultura e che richiede un cambio di paradigma. Attraverso brainstorming, ausilio di video, e tecnica del Circle-Time si stimolerà la riflessione sui diversi modi di esprimere l'affetto e di mettersi in relazione con l'altro. I ragazzi saranno accompagnati nella conoscenza ed esplorazione degli stereotipi di genere creati e rafforzati dalla società. I partecipanti potranno esplorare alcune credenze comuni sulla violenza e riconoscere le diverse forme di violenza.

PAROLE CHIAVE 🔍

PARITA' DI GENERE

RELAZIONI E RUOLI DI GENERE

VIOLENZA DI GENERE

STEREOTIPI DI GENERE

UNA TERRA DA SOSTENERE

Cosa significa agricoltura ed alimentazione sostenibile: il percorso propone la scoperta dell'importanza del metodo di produzione biologico rigenerativo e di altri metodi ecosostenibili nelle produzioni vegetali ed animali.

Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- L'agricoltura biologica rigenerativa e altri metodi ecosostenibili;
- Che contadino sei? Gioco di simulazione;
- Cibi migranti;
- Orto: Visita o impostazione di una zona orto o orto in cassetta a scuola;
- Le etichette alimentari, carta d'identità del cibo

PAROLE CHIAVE 🔍

AGRICOLTURA SOSTENIBILE E BIOLOGICA

IMPATTO SULL'AMBIENTE



TARGET 🧑 CLASSE 4° E 5° SCUOLA PRIMARIA

DOVE 📍 PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASA L'TONEDISORBOLO

DURATA 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 APPRENDIMENTO DEI PRINCIPI E DELLE TECNICHE DI BASE DELL'AGRICOLTURA BIOLOGICA; CAPACITÀ DI RICONOSCERE LE BASI DI UNA CORRETTA ALIMENTAZIONE; CAPACITÀ DI LEGGERE LE ETICHETTE PER UNA SPESA CONSAPEVOLE

SOS BIODIVERSITÀ



| | |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA |  DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS |  PROMOZIONE DI UNO STILE DI VITA SANO E SOSTENIBILE; ACQUISIZIONE DI COMPETENZE TECNICHE E SCIENTIFICHE SUL RICICLO E RIUTILIZZO DEI MATERIALI; RICONOSCIMENTO E PROMOZIONE DI PRATICHE PER LA TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ |

Il percorso approfondisce l'importanza della varietà degli esseri viventi, della loro diversità intesa come abbondanza, distribuzione e interazione tra le diverse componenti degli ecosistemi.

Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Ogni seme è una storia;
- Api native;
- Profumi e colori dell'orto;
- Seeds and love;
- Falegnami per natura ;
- Natura in tutti i sensi

PAROLE CHIAVE

TUTELA DEL
PIANETA
IMPATTO
AMBIENTALE
INQUINAMENTO
BIODIVERSITA'

UN TESORO SOTTO AI NOSTRI PIEDI

Il suolo è un organismo vivente complesso e dinamico che può essere considerato la pelle viva della Terra. È un ecosistema vitale con componenti minerali, organici, oltre ad aria e acqua. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Una risorsa calpestata;
- Conoscere il suolo;
- La fabbrica della terra;
- Alla scoperta del compost;
- Acqua bene comune

PAROLE CHIAVE

SUOLO COME
RISORSA E
ECOSISTEMA VITALE
COMPOSTAGGIO



| | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA |  DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS |  CONOSCENZA AVANZATA DEL SUOLO, DEL COMPOST E DELL'ACQUA; APPROFONDIMENTO DEL VALORE DELLA BIODIVERSITÀ E DELL'IMPATTO UMANO SULL'AMBIENTE |

GIRO DEL MONDO A TAVOLA



| | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TARGET | CLASSE 4° E 5° SCUOLA PRIMARIA |
| DOVE | PRESSO LA SCUOLA O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA | DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS | CONOSCENZA APPROFONDATA DEI CIBI, DELLA LORO PROVENIENZA, ORIGINE E STORIA; CAPACITÀ DI ORIENTARSI CON LA PIRAMIDE ALIMENTARE; COMPETENZE TECNICHE E SCIENTIFICHE SULL'ALIMENTAZIONE E LE CORRETTE ABITUDINI ALIMENTARI |

Il cibo è un formidabile strumento di apprendimento, di vicinanza e condivisione tra le persone, per questo è anche uno strumento di mediazione a livello educativo e didattico. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Gli incredibili viaggi del cibo;
- la piramide alimentare: spesa simulata;
- Vegetali in tavola;
- Cuciniamo insieme

PAROLE CHIAVE

PIRAMIDE ALIMENTARE

NUTRIZIONE ED ECOLOGIA

ORIGINE DEGLI ALIMENTI

SPESA SIMULATA

UN MONDO DA FARE

Per realizzare gli obiettivi proposti dall'ONU nell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile questo laboratorio si propone per sensibilizzare le giovani generazioni e favorire la costruzione di una conoscenza critica della responsabilità individuale e civile di ogni cittadino verso il rispetto della natura e l'adozione di stili di vita adeguati. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Dilemma: gioco su competizione e collaborazione nelle relazioni;
- Migrazioni e antirazzismo;
- POV sono un divulgatore scientifico: produzione di video brevi sul cambiamento climatico.

PAROLE CHIAVE

SVILUPPO SOSTENIBILE

PREGIUDIZI E ANTIRAZZISMO

AGENDA 2030

MIGRAZIONE



| | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | IN CLASSE E IN EVENTUALE AREA ESTERNA SCOLASTICA |
| DURATA | DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS | PROMUOVERE LO SCAMBIO SUL CAMBIAMENTO CLIMATICO, PROCESSI MIGRATORI E COMPETENZE INTERCULTURALI; CAPACITÀ DI RICONOSCERE E DECONSTRUIRE PREGIUDIZI E STEREOTIPI; CONOSCERE GLI OBIETTIVI DI SOSTENIBILITÀ DELL'AGENDA 2030 |

GIORNATA DI ACCOGLIENZA "CUM PANIS"



| | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TARGET | CLASSI PRIME |
| DOVE | PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASCALTONE DI SORBOLO |
| DURATA | GIORNATA DI CONDIVISIONE (MIN 6 ORE) |
| SKILLS | STABILIRE RELAZIONI POSITIVE NEL GRUPPO CLASSE; COMPRENDERE E RISPETTARE DIVERSITÀ CULTURALI E RELIGIOSE; ORIENTARSI CONSAPEVOLMENTE RIGUARDO AL CIBO E ALL'ALIMENTAZIONE. |

Il termine "COMPAGNI" deriva dal latino "cum panis" (con il pane) che accomuna coloro che mangiano lo stesso pane, elemento simbolo della nutrizione in tante culture. Attraverso un laboratorio mobile di cucina, i partecipanti sperimenteranno il fare e il conoscere insieme, attraverso la promozione della condivisione. Presso la Cooperativa, ascolteranno racconti sul pane in Italia e nel mondo e parteciperanno a giochi per favorire conoscenza e relazioni positive

PAROLE CHIAVE

ACCOGLIENZA
CREARE LEGAMI
CULTURE DIVERSE
CONDIVISIONE
STORIA DEL PANE

NET EDUC@TION

Percorso sull'utilizzo consapevole del web. Gli studenti lavoreranno con diverse modalità sui potenziali rischi connessi all'utilizzo sbagliato di Internet, trovando soluzioni positive e plausibili. Inoltre si affronteranno i temi legati a cyberbullismo, web reputation, grooming, gambling e sexting sviluppando atteggiamenti consapevoli di empatia e pensiero critico. Le classi saranno accompagnate a riflettere sulle regole della rete e sulle emozioni legate alle diverse situazioni e comportamenti riscontrati sul web.

PAROLE CHIAVE

PERICOLI DELLA RETE

UTILIZZO
CONSAPEVOLE
DEL WEB
SOCIAL MEDIA



| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | IN CLASSE |
| DURATA | 4 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS | PROMOZIONE DELLO SVILUPPO DI SOLUZIONI PREVENTIVE CONTRO I RISCHI LEGATI AD INTERNET; ACQUISIZIONE DI UN PENSIERO CRITICO NELL'UTILIZZO DEI SOCIAL MEDIA E CAPACITÀ DI RICONOSCERE IL PERICOLO; EMPOWERMENT DELLE VITTIME E CULTURA DI RESPONSABILITÀ ONLINE; EMPATIA VERSO L'ALTRO ONLINE. |

SPECCHI RIFLESSI



DOVE 📍 IN CLASSE

DURATA 🕒 DA CONCORDARE

SKILLS 💡

PROMOZIONE DELLA PARITÀ DI GENERE E SUPERAMENTO DEGLI STEREOTIPI; USO CONSAPEVOLE DEGLI STRUMENTI DIGITALI; RICONOSCIMENTO DEI SEGNALE DI BULLISMO, ANCHE SUI SOCIAL MEDIA; CAPACITÀ DI ADVOCACY E ATTIVISMO.

Questo laboratorio si propone di diffondere una cultura della parità di genere e incoraggiare il superamento degli stereotipi di genere attraverso lo sviluppo di strumenti e metodologie. Si rifletterà sugli strumenti digitali al fine di portare ad un utilizzo consapevole dei social network, per contrastare fenomeni come il cyber bullismo attraverso lavori di gruppo e usufruendo degli sportelli di mediazione dei conflitti scolastici. Saranno invitati a raccontare la propria esperienza membri dell'associazione La Casa delle donne di Parma e dei Centri Antiviolenza di Parma e Bologna.

PAROLE CHIAVE 🔍

BULLISMO
STEREOTIPI
SOCIAL NETWORK
IDENTITA'
PARITA' DI GENERE
DISCRIMINAZIONI

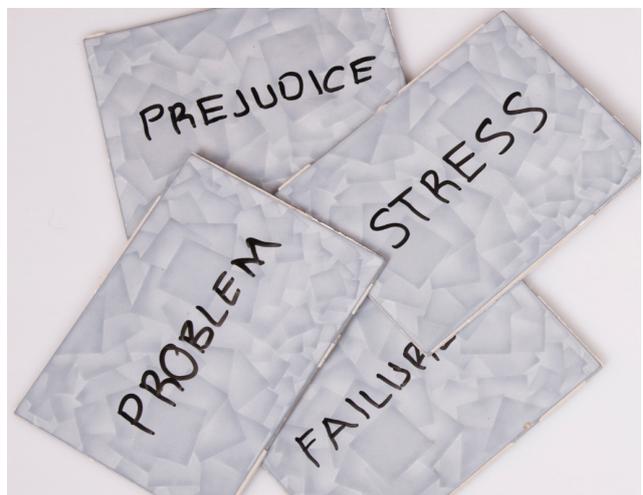
RIFLETTERE, AGIRE, CAMBIARE

Partendo dalle esperienze quotidiane, vogliamo sfatare i luoghi comuni sui migranti attraverso confronto e scambio reciproco. Presenteremo un volontariato con partecipanti attivi e racconteremo due iniziative a Parma: la scuola di italiano 'A Voce Alta' e la squadra di calcio antirazzista 'La Paz!'. Condivideremo le testimonianze dei protagonisti dei progetti dell'associazione Ciac Onlus. Si possono scegliere tra i seguenti moduli:

- Modulo A. (15 ore – 6 incontri) sulla storia migratoria
- Modulo B. (15 ore – 6 incontri) sullo sport inclusivo
- Modulo C. (20 ore – 8 incontri) su ecosostenibilità e stili di vita sani

PAROLE CHIAVE 🔍

STORIA MIGRATORIA
ECOSOSTENIBILITA'
ANTIRAZZISMO
SPORT E INCLUSIONE
VOLONTARIATO



DOVE 📍 PRESSO LA SCUOLA E/O PRESSO IL CAMPO SPORTIVO MAURO VALERI IN VIA LEPORATI A PARMA

DURATA 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 💡 SCARDINARE LUOGHI COMUNI SUI PROCESSI MIGRATORI E PREGIUDIZI SULLA FIGURA DEL MIGRANTE; INDIVIDUARE AZIONI DI ANTIRAZZISMO; PRESENTARE VOLONTARIATO CON PARTECIPANTI ATTIVI.

GIOVANI COMPOSTATORI CRESCONO



DOVE  IN CLASSE E NELLE AREE VERDI INTERNE ALLE SCUOLE O ADIACENTI

DURATA  1/3 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  CONOSCENZA DEL PROCESSO DI DECOMPOSIZIONE E GESTIONE DEI RIFIUTI ORGANICI PER PROMUOVERE CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E BUONE PRASSI; PROBLEM SOLVING; COLLABORAZIONE E LEADERSHIP

Il laboratorio propone la sperimentazione della pratica del compostaggio, per la gestione della frazione organica dei rifiuti, costituita da umido e verde. Con l'ausilio di un pop-up van elettrico portiamo l'esperienza negli spazi aperti delle scuole trasformandoli in aule all'aperto. I docenti hanno la possibilità di scegliere tra 3 moduli:

- Modulo A – 1 incontro da 2 ore. Illustrazione della tecnica del compostaggio e attività con il compost, distribuzione di un vasetto compostabile per partecipante e semina dei girasoli.
- Modulo B – 2 incontri da 2 ore. Modulo A + costruzione di aspiratori per gli organismi del suolo; analisi e test; oppure osservatorio di lombrichi.
- Modulo C – 3 incontri da 2 ore. Modulo A + B + allestimento di una compostiera.

**PAROLE
CHIAVE** 

COMPOSTAGGIO
APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE
POP UP VAN
SOSTENIBILITÀ E
ETICA AMBIENTALE

Il progetto si propone di integrare il gioco come strumento didattico e di conoscenza reciproca all'interno dell'ambiente scolastico. Si riconosce il potenziale del gioco nel promuovere la cooperazione, la comprensione reciproca, il rispetto delle regole, dei tempi e dei processi necessari per il compimento delle attività. Si propongono tre diversi percorsi delineati in base alle tematiche che gli insegnanti e gli studenti desiderano affrontare.



PAROLE CHIAVE

**APPRENDIMENTO
COLLABORATIVO**

**COESIONE E
INCLUSIONE**

**BENESSERE
SCOLASTICO**

**GIOCO COME
STRUMENTO
COOPERATIVO**

DOVE

 IN CLASSE

DURATA



L'ORGANIZZAZIONE DEGLI INCONTRI PUÒ ESSERE MODELLATA SU TRE DIVERSI PERCORSI:
 1. PERCORSO DA 3 INCONTRI CHE COMBINANO SESSIONI DI GIOCO CON UN MOMENTO CONCLUSIVO PER SINTETIZZARE L'ESPERIENZA SVOLTA;
 2. PERCORSO DA 6 INCONTRI: TRE INCONTRI SUL GIOCO E TRE INCONTRI SULLA CREAZIONE DI UN GIOCO SPECIFICO PER LA CLASSE;
 3. PERCORSO DA 10 INCONTRI: SEI INCONTRI SUL GIOCO E QUATTRO INCONTRI DI PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI UN GIOCO PERSONALIZZATO PER LA CLASSE.

SKILLS



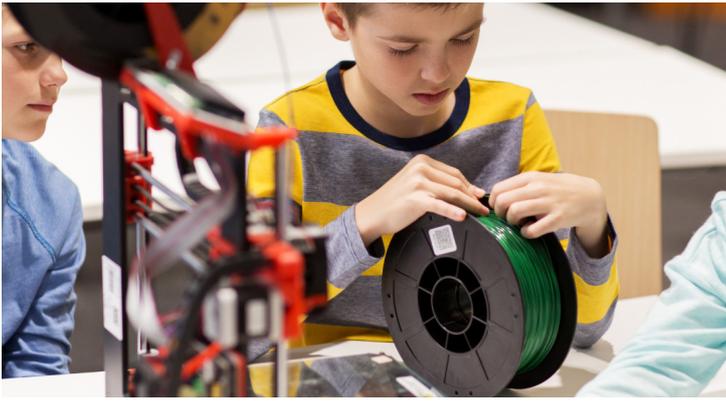
COMPRESIONE DELLE REGOLE E DEL RISPETTO; PROMOZIONE DEL LAVORO IN GRUPPO; SPERIMENTARE IL COOPERATIVE LEARNING E IL PEER-TO-PEER LEARNING; DIMINUZIONE DEI CONFLITTI ATTRAVERSO COMUNICAZIONE E RISPETTO; SVILUPPO DI COMPETENZE DI LEADERSHIP.

Capitolo 4

Scuole Secondarie 2° grado



CITTADINI ATTIVI



DOVE  IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA-C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE - OFFICINE ON/OFF

DURATA  6 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  MIGLIORAMENTO DEL LAVORO DI SQUADRA; PROMOZIONE DEL THINKERING (ESPLORAZIONE CREATIVA DELLE TECNOLOGIE); APPRENDIMENTO DELL'USO DI ATTREZZATURE DIGITALI E DI DIVERSE TEMATICHE CON APPROCCI ATTIVI E INNOVATIVI.

Percorsi didattici esperienziali in classe e presso il FabLab con l'utilizzo di strumenti digitali e macchinari come Laser Cutter, Stampante 3D, plotter stampa e taglio, Termoformatrice, Arduino. Con l'utilizzo di metodologie attive si possono realizzare laboratori di sensibilizzazione su diverse tematiche come: Cyberbullismo, Inclusione, Differenza di genere, Intercultura, Orientamento

PAROLE CHIAVE 

APPRENDIMENTO
ESPERENZIALE

THINKERING

DIDATTICA DIGITALE

COMUNICARE CON UN VIDEO 2.0

Nel corso del laboratorio si costruirà una storia che verrà raccontata attraverso le immagini, partendo dalle basi della comunicazione per arrivare alla produzione di un breve video, realizzato con i cellulari.



PAROLE CHIAVE 

DIDATTICA DIGITALE

RACCONTARE PER
IMMAGINI -VIDEO

DOVE  IN CLASSE E PRESSO OFFICINA DELLE ARTI AUDIOVISIVE

DURATA  10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, CAPACITÀ COMUNICATIVE E DI TEAM WORK; CONOSCENZA APPROFONDATA DEI NUOVI MEDIA, DELLA STRUMENTAZIONE TECNICA E DELLE BASI TECNICHE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO.

COMUNICARE IL TUO MESSAGGIO 2.0



Nel corso del laboratorio si costruirà una pubblicità interamente pensata e costruita dagli studenti, utilizzando il linguaggio pubblicitario: identificazione dell'oggetto da promuovere, target di riferimento e strategia comunicativa. Approfondimento delle tecniche e delle teorie pubblicitarie.

| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  IN CLASSE E PRESSO OFFICINA DELLE ARTI AUDIOVISIVE |
| DURATA |  10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS |  SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, CAPACITÀ COMUNICATIVE E DI TEAM WORK; CONOSCENZA APPROFONDATA DEI NUOVI MEDIA, DELLA STRUMENTAZIONE TECNICA E DELLE BASI TECNICHE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO. |

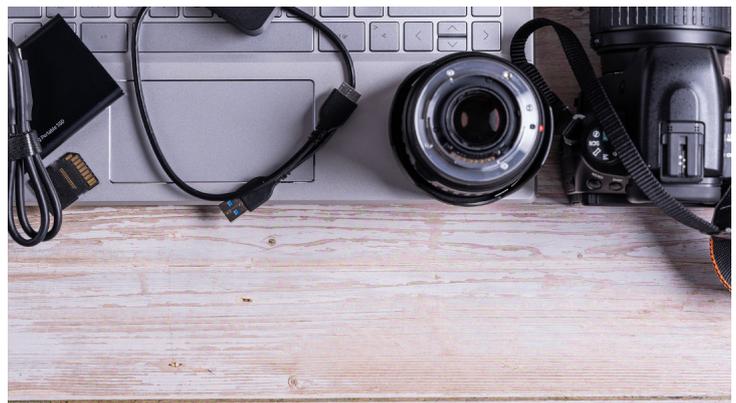
**PAROLE
CHIAVE** 

**TECNICHE E TEORIE
PUBBLICITARIE**

DIDATTICA DIGITALE

DOCUSOCIAL 2.0

Percorso di costruzione ed ideazione di interviste attraverso l'elemento video. Preparazione e approfondimento del materiale e conoscenza base dei principi della ripresa e montaggio. Elementi di sceneggiatura per la creazione di un documentario sociale. Approfondimento delle tecniche audiovisive inerenti al documentario sociale con parti teorico pratiche di avviamento professionale.



**PAROLE
CHIAVE** 

DIDATTICA DIGITALE

**TECNICHE E TEORIE
PUBBLICITARIE**

DOVE  IN CLASSE

DURATA  10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS 

SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, CAPACITÀ COMUNICATIVE E DI TEAM WORK; CONOSCENZA APPROFONDATA DEI NUOVI MEDIA, DELLA STRUMENTAZIONE TECNICA E DELLE BASI TECNICHE DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO.

GREEN WORLD LABORATORI DI ECOSOSTENIBILITÀ



Laboratorio sulle tematiche dell'agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile: si propongono laboratori concordati con i docenti in linea con gli argomenti affrontati nel programma scolastico delle differenti materie. I percorsi adotteranno un approccio didattico di tipo esperienziale con l'utilizzo di strumenti digitali e macchinari come Laser Cutter, Stampante 3D, plotter stampa e taglio, Termoformatrice, Arduino.

DOVE

IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA – C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE – OFFICINE ON/OFF

DURATA

6 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS

TEAM WORK E PENSIERO CRITICO; PROMOZIONE DEL THINKERING (ESPLORAZIONE CREATIVA DELLE TECNOLOGIE); APPRENDIMENTO DELL'USO DI ATTREZZATURE DIGITALI E DI DIVERSE TEMATICHE LEGATE ALL'AGENDA 2030

PAROLE CHIAVE



AGENDA 2030

ECOSOSTENIBILITÀ

DIDATTICA DIGITALE

APPRENDIMENTO

ESPERIENZIALE

LA BOTTEGA DI GEPETTO

Laboratorio di progettazione e realizzazione di giochi in legno da esterno ed interno. I percorsi adotteranno un approccio didattico di tipo esperienziale con l'utilizzo di strumenti digitali e macchinari come Laser Cutter, Stampante 3D, plotter stampa e taglio, Termoformatrice, Arduino.



PAROLE CHIAVE



DIDATTICA
DIGITALE

APPRENDIMENTO
ESPERIENZIALE

PROGETTAZIONE
E REALIZZAZIONE
OGGETTI IN LEGNO

DOVE

IN CLASSE E PRESSO IL FABLAB PARMA – C/O CENTRO GIOVANI LA SCUOLA DEL FARE – OFFICINE ON/OFF

DURATA

6 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS



SPERIMENTAZIONE DEL PROCESSO DI IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, CONDIVISIONE E REALIZZAZIONE; UTILIZZO DI TEAM WORK E THINKERING PER ESPLORARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE; UTILIZZO DI STRUMENTAZIONE DIGITALE PER STIMOLARE CREATIVITÀ E CAPACITÀ DI ADATTAMENTO

MUSIC BIZ



DOVE  IN CLASSE E PRESSO LE SALE DI REGISTRAZIONE E GLI STUDI DEL CENTRO GIOVANI MONTANARA

DURATA  5 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, TEAM WORK E CAPACITÀ COMUNICATIVE PER ORGANIZZARE IL LAVORO; CONOSCENZA DEL LINGUAGGIO IMPRENDITORIALE E COMPETENZE E TECNICHE BASE PER LA CREAZIONE DI UN PRODOTTO DISCOGRAFICO.

Da fruitori ad imprenditori: un workshop di acquisizione di competenze per assaporare il mondo manageriale dell'imprenditoria musicale. Si partirà dalla scoperta delle diverse figure che compongono l'ambito musicale, per passare alle professioni che rendono il prodotto commercializzabile. Infine i partecipanti si metteranno nei panni di produttori e record labels nella progettazione di un prodotto discografico.

PAROLE CHIAVE 

**IMPRENDITORIA
MUSICALE**

**PROGETTAZIONE
PRODOTTO
DISCOGRAFICO**

UN MONDO DA FARE

Per realizzare gli obiettivi proposti dall'ONU nell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile questo laboratorio si propone per sensibilizzare le giovani generazioni e favorire la costruzione di una conoscenza critica della responsabilità individuale e civile di ogni cittadino verso il rispetto della natura e l'adozione di stili di vita adeguati. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come

- Dilemma: gioco su competizione e collaborazione nelle relazioni;
- Migrazioni e antirazzismo;
- POV sono un divulgatore scientifico: produzione di video brevi sul cambiamento climatico.

PAROLE CHIAVE 

**MIGRAZIONE,
PREGIUDIZI E
ANTIRAZZISMO
VIDEO
AGENDA 2030
SVILUPPO SOSTENIBILE**



DOVE  IN CLASSE E IN EVENTUALE AREA ESTERNA SCOLASTICA CASALTONA DI SORBOLO

DURATA  DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO.

SKILLS  PROMUOVERE LO SCAMBIO SUL CAMBIAMENTO CLIMATICO, PROCESSI MIGRATORI E COMPETENZE INTERCULTURALI; CAPACITÀ DI RICONOSCERE E DECONSTRUIRE PREGIUDIZI E STEREOTIPI; CONOSCERE GLI OBIETTIVI DI SOSTENIBILITÀ DELL'AGENDA 2030

PODCASTING



| | |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  IN CLASSE E PRESSO LE SALE DI REGISTRAZIONE E GLI STUDI DEL CENTRO GIOVANI MONTANARA – RADIOFFICINA. |
| DURATA |  15 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS |  COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, TEAM WORK E CAPACITÀ COMUNICATIVE PER ORGANIZZARE IL LAVORO; CAPACITÀ E TECNICHE BASE PER LA CREAZIONE DI UN PODCAST. |

Siamo bombardati ogni giorno da immagini che vogliono esprimere un concetto, una sensazione, e questo porta in secondo piano l'elemento centrale della comunicazione: la parola. Un workshop dove la parola riprende la sua importanza e dove scoprire questo nuovo mezzo di comunicazione completamente diverso dalla radio. Un workshop dove sfruttare il podcasting per sperimentarsi nel team-working attraverso un percorso di produzione di podcast.

**PAROLE
CHIAVE** 

PODCASTING
**BASI E TECNICHE DI
COMUNICAZIONE**

GIOVANI COMPOSTATORI CRESCONO

Il laboratorio propone la sperimentazione della pratica del compostaggio, per la gestione della frazione organica dei rifiuti, costituita da umido e verde. Con l'ausilio di un pop-up van elettrico portiamo l'esperienza negli spazi aperti delle scuole trasformandoli in aule all'aperto. I docenti hanno la possibilità di scegliere tra 3 moduli:

- Modulo A – 1 incontro da 2 ore. Illustrazione della tecnica del compostaggio e attività con il compost, distribuzione di un vasetto compostabile per partecipante e semina dei girasoli.
- Modulo B – 2 incontri da 2 ore. Modulo A + costruzione di aspiratori per gli organismi del suolo; analisi e test; oppure osservatorio di lombrichi.
- Modulo C – 3 incontri da 2 ore. Modulo A + B + allestimento di una compostiera.

**PAROLE
CHIAVE** 

POP-UP VAN
**SOSTENIBILITÀ E ETICA
AMBIENTALE**
**APPRENDIMENTO
ESPERIENZIALE**
COMPOSTAGGIO



| | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE |  IN CLASSE E NELLE AREE VERDI INTERNE ALLE SCUOLE O ADIACENTI |
| DURATA |  1/3 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS |  CONOSCENZA DEL PROCESSO DI DECOMPOSIZIONE E GESTIONE DEI RIFIUTI ORGANICI PER PROMUOVERE CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E BUONE PRASSI; PROBLEM SOLVING; COLLABORAZIONE E LEADERSHIP |

ESPLORANDO IL MONDO



Il progetto mira ad arricchire l'esperienza educativa degli studenti e delle studentesse attraverso attività laboratoriali e creative incentrate su festività nazionali e culturali significative, così come su giornate tematiche che promuovono valori sociali importanti. A titolo esemplificativo: Giornata della Memoria, Anniversario della Liberazione, Giornata Mondiale della Pace, Giornata Mondiale dei diritti dei Bambini, Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le Donne, Giornata del Migrante, Giornata dei Calzini Spaiati, ecc.

DOVE  IN CLASSE

DURATA  OGNI LABORATORIO, IN BASE ALLA TEMATICA AFFRONTATA, POTRÀ AVERE UNA DURATA DA MINIMO DUE INCONTRI A MASSIMO QUATTRO DA DUE ORE CIASCUNO

SKILLS  CONSAPEVOLEZZA DELLE FESTIVITÀ NAZIONALI E CULTURALI E SENSIBILIZZAZIONE SU TEMI SOCIALI; CREATIVITÀ E ESPRESSIONE INDIVIDUALE TRAMITE ATTIVITÀ ARTISTICHE E LABORATORI TEMATICI; SPERIMENTAZIONE DI UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO INCLUSIVO.

PAROLE CHIAVE 

**PRODUZIONE
BRANO MUSICALE
VALORI SOCIALI
APPRENDIMENTO DI
TRADIZIONI E
CELEBRAZIONI
FESTIVITÀ E GIORNATE
TEMATICHE**

VOCI FORTI, RELAZIONI SALUTARI

La violenza contro le donne è un problema sociale profondamente radicato nella nostra cultura e che richiede un cambio di paradigma. Attraverso brainstorming, ausilio di video, e tecnica del Circle-Time si stimolerà la riflessione sui diversi modi di esprimere l'affetto e di mettersi in relazione con l'altro. I ragazzi saranno accompagnati nella conoscenza ed esplorazione degli stereotipi di genere creati e rafforzati dalla società. I partecipanti potranno esplorare alcune credenze comuni sulla violenza e riconoscere le diverse forme di violenza.



DOVE  IN CLASSE

DURATA  3 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  APPROFONDIRE LA CONOSCENZA SULLA VIOLENZA DI GENERE NELLE SUE DIVERSE FORME E ACQUISIZIONE DI CONSAPEVOLEZZA SULL'IMPORTANZA DI RISPETTO E CONSENSO; STRUMENTI UTILI AD AFFRONTARE LA VIOLENZA DI GENERE E SUPPORTARE LE VITTIME; PROMOZIONE DI EMPOWERMENT, DI CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA, DI CAPACITÀ DI ANALISI CRITICA, DI ADVOCACY E DIFESA DEI DIRITTI

PAROLE CHIAVE 

**STEREOTIPI DI GENERE
PARITÀ DI GENERE
VIOLENZA DI GENERE
RELAZIONI E RUOLI
DI GENERE**

UNA TERRA DA SOSTENERE



| | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TARGET | 👤 CLASSE 4° E 5° SCUOLA PRIMARIA |
| DOVE | 📍 PRESSO LA SCUOLA (IN AULA E IN EVENTUALE AREA ESTERNA) O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA | 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS | 💡 APPRENDIMENTO DEI PRINCIPI E DELLE TECNICHE DI BASE DELL'AGRICOLTURA BIOLOGICA; CAPACITÀ DI RICONOSCERE LE BASI DI UNA CORRETTA ALIMENTAZIONE; CAPACITÀ DI LEGGERE LE ETICHETTE PER UNA SPESA CONSAPEVOLE |

Cosa significa agricoltura ed alimentazione sostenibile: il percorso propone la scoperta dell'importanza del metodo di produzione biologico rigenerativo e di altri metodi ecosostenibili.

Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- L'agricoltura biologica rigenerativa e altri metodi ecosostenibili: principi e conoscenza dei diversi livelli di impatto sull'ambiente;
- Che contadino sei? Gioco di simulazione;
- Cibi migranti;
- Orto: Visita o impostazione di una zona orto o orto in cassetta a scuola;
- Le etichette alimentari, carta d'identità del cibo.

PAROLE CHIAVE

**AGRICOLTURA
SOSTENIBILE
E BIOLOGICA**

ORTO A SCUOLA

SPESA CONSAPEVOLE

**IMPATTO
SULL'AMBIENTE**

UN TESORO SOTTO AI NOSTRI PIEDI

Il suolo è un organismo vivente complesso e dinamico che può essere considerato la pelle viva della Terra. È un ecosistema vitale con componenti minerali, organici, oltre ad aria e acqua. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

Una risorsa calpestata;

- Conoscere il suolo;
- La fabbrica della terra;
- Alla scoperta del compost;
- Acqua bene comune.

PAROLE CHIAVE

**SUOLO COME
RISORSA E
ECOSISTEMA VITALE
CICLO DELL'ACQUA
COMPOSTAGGIO**



| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | 📍 PRESSO LA SCUOLA (IN AULA E IN EVENTUALE AREA ESTERNA) O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA | 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS | 💡 CONOSCENZA AVANZATA DEL SUOLO, DEL COMPOST E DELL'ACQUA; APPROFONDIMENTO DEL VALORE DELLA BIODIVERSITÀ E DELL'IMPATTO UMANO SULL'AMBIENTE |

GIRO DEL MONDO A TAVOLA



Il cibo è un formidabile strumento di apprendimento, di vicinanza e condivisione tra le persone, per questo è anche uno strumento di mediazione a livello educativo e didattico. Il percorso può comprendere incontri anche singoli di 2 ore come:

- Gli incredibili viaggi del cibo;
- La piramide alimentare: spesa simulata;
- Vegetali in tavola;
- Cuciniamo insieme

| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TARGET | 👤 CLASSE 4° E 5° SCUOLA PRIMARIA |
| DOVE | 📍 PRESSO LA SCUOLA (IN AULA E IN EVENTUALE AREA ESTERNA) O PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASALTONE DI SORBOLO |
| DURATA | 🕒 DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO. |
| SKILLS | 💡 CONOSCENZA APPROFONDATA DEI CIBI, DELLA LORO PROVENIENZA, ORIGINE E STORIA; CAPACITÀ DI ORIENTARSI CON LA PIRAMIDE ALIMENTARE; COMPETENZE TECNICHE E SCIENTIFICHE SULL'ALIMENTAZIONE E LE CORRETTE ABITUDINI ALIMENTARI |

PAROLE CHIAVE

NUTRIZIONE ED ECOLOGIA
PIRAMIDE ALIMENTARE
ORIGINE DEGLI ALIMENTI
SPESA SIMULATA

MUSIC PRODUCING

Come si produce una canzone negli anni '20? Cosa vuol dire "fare il producer"? I partecipanti si sperimenteranno nella produzione di un brano interamente prodotto a computer attraverso l'utilizzo di software free e professionali. Scopriranno le tecnologie, le competenze necessarie e quali figure professionali sono richieste.



PAROLE CHIAVE

PRODUZIONE BRANO MUSICALE
UTILIZZO DI SOFTWARE DI PRODUZIONE MUSICALE

| | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | 📍 IN CLASSE E PRESSO LE SALE DI REGISTRAZIONE E GLI STUDI DEL CENTRO GIOVANI MONTANARA |
| DURATA | 🕒 5 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO |
| SKILLS | 💡 COMPETENZE TRASVERSALI COME AUTODISCIPLINA, TEAM WORK E CAPACITÀ COMUNICATIVE PER ORGANIZZARE IL LAVORO; CAPACITÀ E TECNICHE BASE PER LA CREAZIONE DI UN BRANO MUSICALE. |

GIORNATA DI ACCOGLIENZA "CUM PANIS"



TARGET 👤 CLASSI PRIME

DOVE 📍 PRESSO LA SEDE DEL PROGETTO NATIVA A CASCALZONE DI SORBOLO

DURATA 🕒 GIORNATA DI CONDIVISIONE (MIN 6 ORE)

SKILLS 💡 STABILIRE RELAZIONI POSITIVE NEL GRUPPO CLASSE; COMPRENDERE E RISPETTARE DIVERSITÀ CULTURALI E RELIGIOSE; ORIENTARSI CONSAPEVOLMENTE RIGUARDO AL CIBO E ALL'ALIMENTAZIONE.

Il termine "COMPAGNI" deriva dal latino "cum panis" (con il pane) che accomuna coloro che mangiano lo stesso pane, elemento simbolo della nutrizione in tante culture. Attraverso un laboratorio mobile di cucina, i partecipanti sperimenteranno il fare e il conoscere insieme, attraverso la promozione della condivisione. Presso la Cooperativa, ascolteranno racconti sul pane in Italia e nel mondo e parteciperanno a giochi per favorire conoscenza e relazioni positive.

PAROLE CHIAVE 🔍

ACCOGLIENZA
STORIA DEL PANE
CREARE LEGAMI
CONDIVISIONE
CULTURE DIVERSE

UNA GIORNATA IN NATURA

Questa proposta si caratterizza come un'opportunità per i gruppi classe di rafforzare i legami interni e di lavorare sulle proprie dinamiche relazionali in un contesto outdoor. Saranno proposte diverse attività di immersione nella natura: conoscenza del territorio e dei suoi ambienti, orientamento, giochi, allestimento di un campo per il pranzo al sacco, sempre accompagnati dalla presenza dei nostri animali che affiancheranno il gruppo durante le attività.

PAROLE CHIAVE 🔍

NATURA
BENESSERE
RELAZIONE



DOVE 📍 LA GIORNATA SI SVOLGE AL CENTRO EDUCATIVO E DI RIABILITAZIONE EQUESTRE "IPPOVALLI", SITUATO PRESSO LE STRUTTURE DE "IL MOLINAZZO", IN VIA DELLA BASSA A LESIGNANO DE' BAGNI.

DURATA 🕒 USCITA IN GIORNATA, CON ORARIO DA CONCORDARE IN BASE ALLE ESIGENZE (TENDENZIALMENTE TRA LE 9,00 E LE 15,00).

INFO SPECIFICHE ⓘ SECONDO QUANTO PREVISTO DALLE LINEE GUIDA NAZIONALI SUGLI IAA, GLI ANIMALI COINVOLTI NEI PERCORSI SONO OPPORTUNAMENTE ADDESTRATI E MONITORATI DAL PUNTO DI VISTA VETERINARIO. IL PERSONALE IMPIEGATO NELLE ATTIVITÀ POSSIEDE LE QUALIFICHE RICHIESTE.

SKILLS 💡 CAPACITÀ DI RICONOSCERE LE BUONE PRASSI PER IL RISPETTO E LA TUTELA DELL'AMBIENTE; ACQUISIZIONE DI COMPETENZE PRATICHE; CAPACITÀ DI PROBLEM SOLVING E DI COOPERAZIONE.

SPECCHI RIFLESSI



Questo laboratorio si propone di diffondere una cultura della parità di genere e incoraggiare il superamento degli stereotipi di genere attraverso lo sviluppo di strumenti e metodologie. Si rifletterà sugli strumenti digitali al fine di portare ad un utilizzo consapevole dei social network, per contrastare fenomeni come il cyber bullismo attraverso lavori di gruppo e usufruendo degli sportelli di mediazione dei conflitti scolastici. Saranno invitati a raccontare la propria esperienza membri dell'associazione La Casa delle donne di Parma e dei Centri Antiviolenza di Parma e Bologna.

DOVE  IN CLASSE

DURATA  DA CONCORDARE

SKILLS  PROMOZIONE DELLA PARITÀ DI GENERE E SUPERAMENTO DEGLI STEREOTIPI; USO CONSAPEVOLE DEGLI STRUMENTI DIGITALI; RICONOSCIMENTO DEI SEGNALI DI BULLISMO, ANCHE SUI SOCIAL MEDIA; CAPACITÀ DI ADVOCACY E ATTIVISMO.

PAROLE CHIAVE 

PARITÀ DI GENERE
DISCRIMINAZIONE
SOCIAL NETWORK
IDENTITÀ
STEREOTIPI
BULLISMO

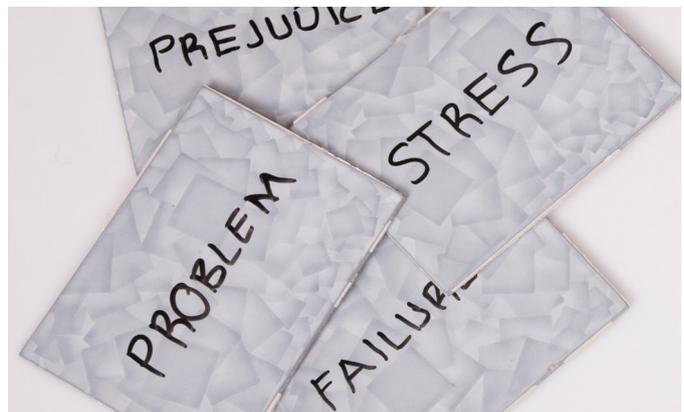
RIFLETTERE, AGIRE, CAMBIARE

Partendo dalle esperienze quotidiane, vogliamo sfatare i luoghi comuni sui migranti attraverso confronto e scambio reciproco. Presenteremo un volontariato con partecipanti attivi e racconteremo due iniziative a Parma: la scuola di italiano 'A Voce Alta' e la squadra di calcio antirazzista 'La Paz!'. Condivideremo le testimonianze dei protagonisti dei progetti dell'associazione Ciac Onlus. Si possono scegliere tra i seguenti moduli:

- Modulo A. (15 ore – 6 incontri) sulla storia migratoria
- Modulo B. (15 ore – 6 incontri) sullo sport inclusivo
- Modulo C. (20 ore – 8 incontri) su ecosostenibilità e stili di vita sani

PAROLE CHIAVE 

ANTIRAZZISMO
STORIA MIGRATORIA
SPORT E INCLUSIONE
VOLONTARIATO
ECOSOSTENIBILITÀ



DOVE  PRESSO LA SCUOLA E/O PRESSO IL CAMPO SPORTIVO MAURO VALERI IN VIA LEPORATI A PARMA

DURATA  DA UN MINIMO DI UN INCONTRO AD UN MASSIMO DI 10 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

SKILLS  SCARDINARE LUOGHI COMUNI SUI PROCESSI MIGRATORI E PREGIUDIZI SULLA FIGURA DEL MIGRANTE; INDIVIDUARE AZIONI DI ANTIRAZZISMO; PRESENTARE VOLONTARIATO CON PARTECIPANTI ATTIVI.

CRESCENDO IN GIOCO



DOVE

 IN CLASSE

L'ORGANIZZAZIONE DEGLI INCONTRI PUÒ ESSERE MODELLATA SU TRE DIVERSI PERCORSI:

1. PERCORSO DA 3 INCONTRI: INCONTRI CHE COMBINANO SESSIONI DI GIOCO CON UN MOMENTO CONCLUSIVO PER SINTETIZZARE L'ESPERIENZA SVOLTA;
2. PERCORSO DA 6 INCONTRI: TRE INCONTRI DEDICATI INTERAMENTE AL GIOCO E TRE INCONTRI FOCALIZZATI SULLA CREAZIONE DI UN GIOCO SPECIFICO PER LA CLASSE;
3. PERCORSO DA 10 INCONTRI: SEI INCONTRI CONCENTRATI SUL GIOCO E QUATTRO INCONTRI DEDICATI ALL'APPROGETTAZIONE E ALLA REALIZZAZIONE DI UN GIOCO PERSONALIZZATO PER LA CLASSE.

DURATA



COMPRESIONE DELLE REGOLE E DEL RISPETTO; PROMOZIONE DEL LAVORO IN GRUPPO; SPERIMENTARE IL COOPERATIVE LEARNING E IL PEER-TO-PEER LEARNING; DIMINUIZIONE DEI CONFLITTI ATTRAVERSO COMUNICAZIONE E RISPETTO; SVILUPPO DI COMPETENZE DI LEADERSHIP.

SKILLS



Il progetto si propone di integrare il gioco come strumento didattico e di conoscenza reciproca all'interno dell'ambiente scolastico. Attraverso attività ludiche e laboratoriali, si punta a creare un ambiente inclusivo che favorisca l'apprendimento collaborativo e l'empatia, verso i compagni e l'insegnante. Questo contribuisce a creare un clima di classe positivo e stimolante, dove gli studenti e le studentesse si sentono sicuri di esprimere se stessi e di esplorare nuove idee.

PAROLE CHIAVE

**BENESSERE
SCOLASTICO**

**COESIONE E
INCLUSIONE**

**APPRENDIMENTO
COLLABORATIVO**

**"GIOCO" COME
STRUMENTO
COOPERATIVO**

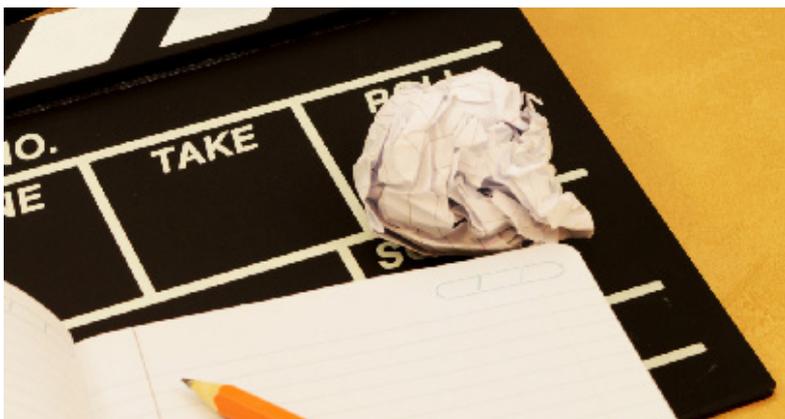


Capitolo 5

Laboratori per docenti



BOOK-TRAILER



| | |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE | PRESSO OFFICINA ARTI AUDIOVISIVE - VIA MAFALDA DI SAVOIA 17/A PARMA |
| DURATA | 3 INCONTRI DA 4 ORE CIASCUNO |
| SKILLS | CONOSCENZA APPROFONDIRITA DI UN BOOKTRAILER E SUO UTILIZZO NELLA PROMOZIONE DI LIBRI; COMPETENZE TECNICHE DI PRODUZIONE VIDEO; COMPETENZE NARRATIVE E DI COMUNICAZIONE |

Percorso formativo che crea un ponte tra il mondo letterario e il linguaggio audiovisivo. I partecipanti potranno cimentarsi nella stesura di un soggetto e di una sceneggiatura a partire da un breve stralcio narrativo, fino alla realizzazione di un breve video.

**PAROLE
CHIAVE** 🔍

BOOKTRAILER

STORYBOARD

RIPRESE E
EDITING VIDEO

BEST PRACTICE

Il percorso promuove la condivisione delle best practice e favorisce lo scambio di conoscenze tra i docenti. In ogni incontro a turno i docenti possono proporre un proprio caso di successo o ad alta complessità per analizzarne la struttura progettuale, gli obiettivi e le pratiche educative. Dalla discussione in plenaria emergerà una visione più ampia e completa delle possibili strategie che potranno confluire in un "manuale" che resterà alla scuola e ad appannaggio del corpo docenti.

**PAROLE
CHIAVE** 🔍

PRATICHE
EDUCATIVE
ANALISI DI CASI
STUDIO
SVILUPPO
PROFESSIONALE



| | |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOVE 📍 | NELLE SEDI DEGLI ISTITUTI SCOLASTICI O PRESSO LE SEDI DELLA COOPERATIVA ECOLE - VIA CIMABUE, PARMA |
| DURATA 🕒 | DA CONCORDARE IN BASE ALLE ESIGENZE |
| SKILLS 💡 | CAPACITÀ DI CONDIVIDERE UNA LETTURA INTERPRETATIVA DEI CASI; ACQUISIRE UNA SERIE DI BEST PRACTICE DOCUMENTATE E ACCESSIBILI PER LA GESTIONE DEL GRUPPO CLASSE. |

DOCENTI E DSA



DOVE  NELLE SEDI DEGLI ISTITUTI SCOLASTICI O PRESSO LE SEDI DELLA COOPERATIVA ECOLE – VIA CIMABUE, PARMA

DURATA  3 INCONTRI DI 1,5H L'UNO

SKILLS  ACQUISIZIONE CONOSCENZE TEORICO-PRACTICA SUI DSA; ABILITÀ NELL'UTILIZZO DEGLI STRUMENTI COMPENSATIVI; CAPACITÀ DI RICONOSCERE SITUAZIONI DI POSSIBILI DSA

Verranno approfonditi gli aspetti teorici e pratici relativi a cosa sono i DSA, quali sono i campanelli di allarme, come pensano i DSA, quali sono gli strumenti compensativi e la loro importanza e, infine, quali sono le difficoltà degli insegnanti non solo in classe ma anche nell'interfacciarsi con i bambini DSA e con le loro famiglie.

PAROLE CHIAVE 

DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

STRUMENTI COMPENSATIVI

PODCASTING E RADIOWEB

Uno spazio di espressione del sé e delle dinamiche comunicative. I partecipanti potranno cimentarsi utilizzando strumenti digitali nella narrazione, public speaking e consapevolezza delle proprie caratteristiche individuali come persone e professionisti. Il lavoro in sottogruppi e gruppo allargato permetterà di analizzare i processi comunicativi, decision making, analisi dei dati.

PAROLE CHIAVE 

EDITING AUDIO

SCRIPTING

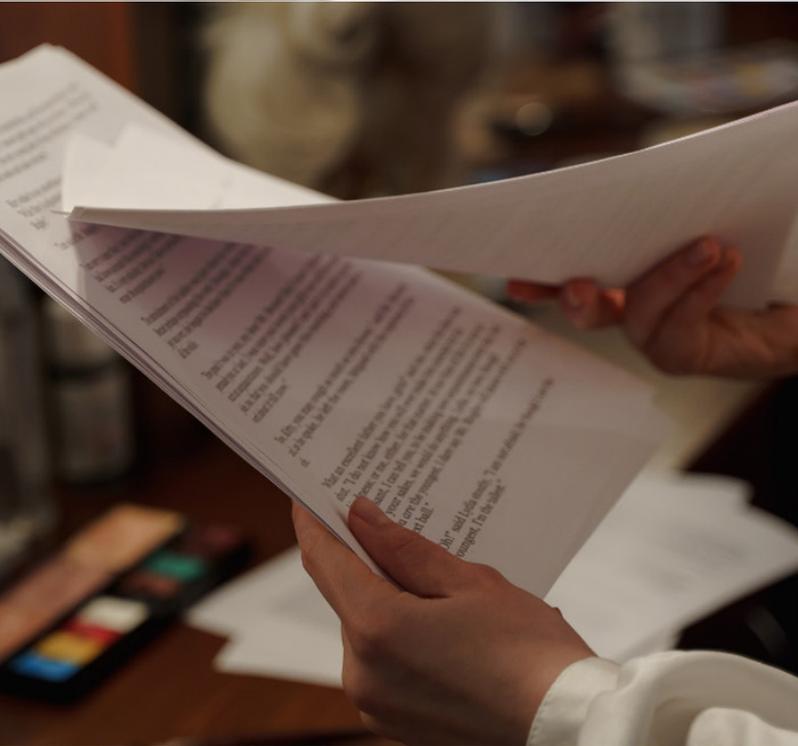
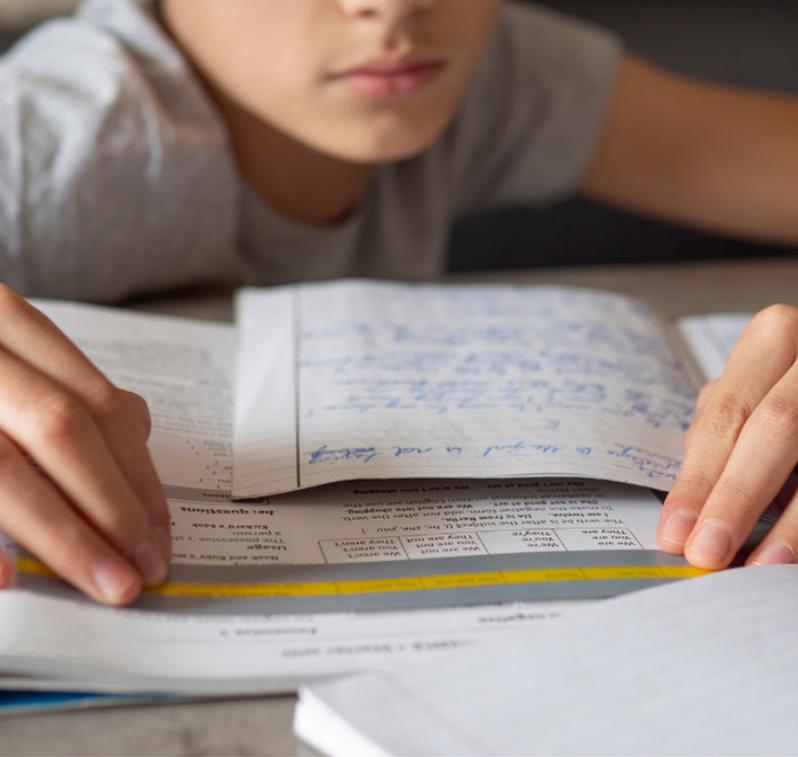
PODCASTING



DOVE  PRESSO MUSIC FACTORY – CENTRO GIOVANI MONTANARA - VIA PELICELLI, 13/A PARMA

DURATA  3 INCONTRI DA 4 ORE CIASCUNO

SKILLS  CAPACITÀ DI REGISTRARE E EDITARE UN PODCAST DI ALTA QUALITÀ; ABILITÀ DI SCRITTURA CREATIVA E ESPLOREAZIONE DI IDEE INNOVATIVE PER LA PRODUZIONE DI CONTENUTI UNICI E ORIGINALI.



Capitolo 6

Collaborazione Co-Progettazione



Ci proponiamo come partner nella co-progettazione di interventi finalizzati alla partecipazione a bandi rivolti agli Istituti Scolastici. Il nostro obiettivo è lavorare insieme per sviluppare progetti innovativi e di qualità, che possano rispondere efficacemente alle esigenze educative e formative delle scuole. Mettiamo a disposizione la nostra esperienza e competenza nel campo della progettazione per aiutare le scuole a cogliere al meglio le opportunità offerte dai bandi, garantendo un supporto completo in tutte le fasi del processo: dall'analisi dei requisiti alla stesura delle proposte, fino alla gestione e rendicontazione dei progetti, ci impegniamo a fornire un contributo concreto e significativo. Siamo convinti che attraverso una stretta collaborazione e una condivisione delle competenze, sia possibile ottenere risultati eccellenti e favorire lo sviluppo di iniziative che abbiano un impatto positivo e duraturo su tutta la comunità scolastica. Restiamo a vostra completa disposizione per discutere ulteriormente delle possibilità di cooperazione e per avviare insieme un percorso di successo verso la partecipazione ai bandi scolastici.

D.M. 65/2023 e D.M. 66/2023

La Cooperativa Ecole si propone, inoltre, come partner delle istituzioni scolastiche per supportare la co-progettazione e la realizzazione di percorsi e processi di sperimentazione e innovazione didattica, con un forte impatto formativo su studenti, docenti e comunità. Per il D.M. 65/2023: “Nuove competenze e nuovi linguaggi con specifico riferimento alle azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche” offre supporto nella co-progettazione e realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studenti e studentesse, finalizzati a integrare nei curricula di tutti i cicli scolastici attività, metodologie e contenuti mirati a sviluppare competenze STEM, digitali e di innovazione. Per il D.M. 66/2023 “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale” offre supporto nella co-progettazione e realizzazione di laboratori di formazione sul campo (workshop, tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, affiancamento in classe, ecc.).

CONTATTI E INFORMAZIONI

Per informazioni, prenotazioni e percorsi di co-progettazione

Laura Lilith Mussini – scuola@ecolecoop.it - 0521 244855

Tariffe

Ogni laboratorio è flessibile e può essere adattato a diverse esigenze.
Contattaci per avere info dettagliate sulle tariffe applicate.

Seguici sui social



Ecole Società Cooperativa Sociale
Via G. Belli 10/a – Parma
Settore Educativo – Via Cimabue 37 - 0521244855

www.ecolecoop.it

