



Assessorato alle Politiche Educative
Area Sviluppo Organizzativo
Risorse Umane e Servizi Educativi
Settore Servizi Ausiliari Educativi e Scolastici
Servizio di Progettazione Educativa



La Città

DELLE BAMBINE E DEI BAMBINI DELLE RAGAZZE E DEI RAGAZZI

Progetti Educativi per le Scuole del Comune di Venezia
anno scolastico 2024 - 2025



Assessore Politiche Educative: LAURA BESIO
Responsabile Servizio di Progettazione Educativa: DANIELA GALVANI

SISTEMA FORMATIVO INTEGRATO - L. 285/97

Il servizio di Progettazione Educativa del Comune di Venezia offre per l'anno scolastico 2024-2025 percorsi di approfondimento, attività laboratoriali, itinerari guidati suddivisi per tematiche.

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

I laboratori descritti in questo catalogo sono gratuiti per alunni e docenti e sono coordinati dallo staff del Servizio di Progettazione Educativa.

Ogni classe interessata dovrà compilare un'unica domanda di iscrizione che raccolga le adesioni a uno o più progetti.

Nel caso pervengano più domande per la stessa classe, si considererà valida solo la prima arrivata.

PER LA COMPILAZIONE DELLA DOMANDA DI ADESIONE:

La domanda di adesione, una per ogni classe, può essere compilata solo on line al seguente link:

<https://dime-venezia.sad.ve.it/servizio/itinerari-educativi>

La compilazione della domanda prevede di inviare in allegato il documento di identità e il codice fiscale dell'insegnante scrivente.

La richiesta si compone di 4 elenchi:

i **primi tre** comprendono tutti gli stessi progetti.

Il primo, il secondo e il terzo elenco rappresentano la prima, la seconda e la terza scelta.

Gli insegnanti di una stessa classe, accordatisi in precedenza sulle scelte degli itinerari, possono richiederne uno per elenco, e successivamente inviare la domanda, che una volta inoltrata non è più modificabile.

Gli itinerari si assegnano alla classe e non agli insegnanti.

Nel **quarto elenco** ITINERARI PER INSEGNANTI è possibile invece scegliere più progetti (elenco a scelta multipla).

Il sistema inoltrerà un' email di ricevuta con numero di protocollo.

GRADUATORIA

Al fine della stesura della graduatoria si valuteranno:

- la data e l'ora di arrivo della domanda;
- le risposte date ai seguenti quesiti:

1° QUESITO: l'itinerario scelto è o sarà attinente ai contenuti del PTOF della scuola per l'anno scolastico in corso?

4 punti sulla risposta SI

0 punti sulla risposta NO

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

2 punti sulla risposta NO

0 punti sulla risposta SI

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

1 punto sulla risposta NO

0 punti sulla risposta SI

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

Se l'itinerario prevede un'uscita didattica, la classe dovrà essere assicurata dalla scuola.

L'Ufficio contatterà solamente le classi assegnatarie degli itinerari seguendo la graduatoria.

Per ogni itinerario è previsto un numero massimo di classi partecipanti.

Nel caso si esaurisse la graduatoria della Prima scelta, l'ufficio procederà attingendo alla Seconda e Terza scelta.

Compilazione della scheda on line:

dal 7 ottobre 2024 ore 12.00

al 20 ottobre 2024 ore 24.00

ITINERARI EDUCATIVI anno scolastico 2024-2025

I	Scuole dell'Infanzia
P	Scuole Primarie
S1	Scuole Secondarie di 1°
S2	Scuole Secondarie di 2°

Area Linguaggi					7
Linguaggio Artistico-Creativo – WOW!	I	P			8
Linguaggio Corporeo – RITORNO AL CORPO PARLANTE	I	P			10
Lettura Espressiva – UN TUFFO NEL TESTO			S1	S2	12
Linguaggio Musicale – CANTAMI DI TE	I	P			14
Area Tecnologica e Digitale					16
Laboratorio di Coding – IL CODING		P	S1		17
Laboratorio Digitale – DIGITALE SENZA SPINE	I	P			19
Area Storica – Geografica e Naturalistica					21
IL BOSCO DI MESTRE: UN ALBERO PER OGNI BAMBINO		P			22
La laguna di Venezia – LAGUNA CON NOI		P	S1	S2	24
PORTE APERTE AL CENTRO MAREE			S1	S2	26
Storia di Mestre – CONOSCERE GIOCANDO LA MESTRE ANTICA			S1	S2	28
Venezia: nascita e patrimonio Storico-Artistico VENEZIA E I MESTIERI DELLA TRADIZIONE		P	S1	S2	30
Area degli Studi Sociali					32
LO SPORT PER ANDARE OLTRE		P	S1		33
Educazione all'inclusione – RICETTA DI CITTADINANZA	I	P			35
VOLARE OLTRE LO SPORT – LIBERI DI ESPRIMERSI - CGIA				S2	37
Area Promozione del Benessere					39
Impariamo a comunicare con i Social – SOCIAL ONLIFE		P	S1	S2	40
Laboratorio sulle Emozioni e Relazioni – NON SAPREI COME DIRE...			S1	S2	42
Educazione Alimentare – FOOD AND LOVE			S1	S2	44
Laboratorio sul bullismo – SBULLONATI ON THE ROAD			S1	S2	46

Progetti formativi rivolti agli INSEGNANTI					48
AIUTIAMOLI A NON CADERE NELLA RETE		P	S1		49
L'ARTE DI CONFLIGGERE	I				51
L'ARTE DI EMOZIONARCI	I				53
DAL CONFLITTO ALLA SUA TRASFORMAZIONE CREATIVA		P	S1		55
GRUPPO IN GIOCO: GIOCARE E' UNA COSA SERIA		P	S1		57
LABORATORIO SULLE EMOZIONI E SULLE RELAZIONI		P	S1		59
REGISTRI, PENNE ROSSE E FIORI DI LOTO	I	P	S1	S2	61
S O S - RELAZIONI BURRASCOSE TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E FAMIGLIE	I				63

AREA LINGUAGGI

WOW!
ATELIER CREATIVI TRA GRAFICA MATERIA E NATURA



Il progetto vuole riportare al centro l'*atelier creativo* inteso come luogo inclusivo, costruito empaticamente per far esprimere tutti i bambini con attività di scoperta, ricerca ed invenzione, in un clima ludico e non giudicante.

Un team composto da un illustratore, una biologa, una designer e un'esperta di intercultura lavorerà in sinergia per offrire diversi punti di vista, da indagare attraverso differenti tipologie di supporti.

Agendo su più piani di rappresentazione si intende favorire un pensiero integrato e flessibile tra astratto e concreto, virtuale ed artigianale, digitale ed analogico.

Le diverse competenze degli *atelieristi* daranno forma e identità al progetto facendo dialogare l'arte con la grafica, la tecnologia e l'intercultura per fornire diversi approcci utili a narrare e a mettere in connessione la comunità educante, guardarsi e guardare all'altro in modo differente.

I tre incontri/atelier si moduleranno con approcci diversi: tessendo le trame di un progetto collettivo che si ispira al pensiero di grandi maestri ed artisti come Munari, Lodi, Manzi, Tullet, si potrà creare tra i bambini un senso di familiarità e di appartenenza in grado di generare benessere.

I laboratori sono concepiti come "luoghi di innovazione e creatività" (linee guida MIUR) e puntano a valorizzare gli spazi interni ed esterni come contesti di convivenza e ricerca. Gli esperti opereranno su un canovaccio che sarà rimodulato in sintonia con le specifiche esigenze dei gruppi e soprattutto in base alle diverse età dei bambini.

OBIETTIVI

- Condividere e sperimentare diversi linguaggi come strumenti di libera espressione e manifestazione di sé, usando diversi *media*;
- adottare un approccio che preveda la sospensione del giudizio, che susciti stupore e curiosità, che inviti a vivere la bellezza e la poesia;
- potenziare le dinamiche relazionali per favorire dinamiche cooperative;
- rigenerare l'ambiente-scuola lasciando tracce significative.

DESTINATARI

Scuola dell' Infanzia
Scuola Primaria

DOVE

A scuola.

Saranno utilizzati spazi interni ed esterni.

DURATA

Un incontro di presentazione agli insegnanti di 1 ora e trenta circa.

Tre incontri/atelier di 2 ore ciascuno

1° atelier: "Il grande spettacolo": tutti insieme dentro la performance creativa.

2° atelier: "Dal micro al macro": indagare la natura attraverso la grafica.

3° atelier: "Carte, forbici e App": immagini suoni e colori nell'arte collaborativa.

In base alle diverse fasce d'età prima e dopo ogni atelier verranno messi a disposizione degli insegnanti materiali specifici come kit didattici, albi illustrati, app e altre strumentazioni interattive.

In accordo con i docenti sarà possibile organizzare una mostra "work in progress", aperta a tutti, una sorta di *'Expo ideale'* ispirata alla pratica artistica di Hervé Tullet.

Si propone infine un incontro di restituzione aperto a tutti gli insegnanti e genitori.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione Liquidambar

RIFERIMENTI

Referente del progetto

Antonella Palazzi

tel. 041 2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

RITORNO AL CORPO PARLANTE



Il corpo e il movimento costituiscono per il bambino il primo e il più importante contatto con il mondo esterno. Attraverso il movimento egli esplora, conosce, fa esperienze e si relaziona con la realtà, iniziando così la formazione del proprio nucleo identitario e costruendo un personale schema corporeo.

L'immediatezza corporea è necessaria per mediare con le sensazioni prima e le emozioni in seguito e il gioco del movimento ne è modalità privilegiata in quanto spazio transizionale.

La sua finalità educativa si propone di esprimere e creare esperienze concrete e simboliche attraverso il gesto e il movimento, usando la creatività di ognuno.

Le tematiche proposte saranno: il ritmo, la melodia e la forma, il movimento e le dinamiche sia spaziali che espressive (fluido, elastico, continuo, segmentato, pesante, leggero, lento e veloce), gli elementi naturali, le emozioni, ecc.

Alcuni dei metodi di riferimento proposti:

- Metodo Maria Fux: l'uso della danza come modalità espressivo-comunicativa non verbale che appartiene a tutti ed è universalmente applicabile.
- Expression primitive: pratica di gruppo accompagnata dal ritmo associato al movimento e alla voce, recuperando danze tradizionali per il loro valore universale e transculturale.
- Tessuto Corporeo: per favorire l'esplorazione, la conoscenza e la consapevolezza del movimento interno immaginativo-emozionale da integrare al movimento esterno riferito allo spazio.
- Teatro d'animazione e altre tecniche corporee e proposte motorie: che serviranno come ulteriori spunti per il progetto.

Ogni incontro con i bambini sarà adeguato al target di riferimento e sarà suddiviso in più fasi:

- iniziale di accoglienza e saluto;
- di riscaldamento, con attivazione e/o rilassamento muscolare;
- centrale, in cui affrontare nello specifico la tematica proposta;
- conclusiva di saluto.

Tutto il materiale necessario sarà fornito dall'esperto.

Alla fine del percorso agli insegnanti saranno proposte schede di rilevazione del gradimento e della riuscita delle attività.

OBIETTIVI

- Favorire lo sviluppo psico-fisico emotivo del bambino;
 - facilitare l'esplorazione creativa;
 - conoscere, incontrare e usare la danza e il movimento come libera espressione;
 - promuovere vissuti positivi e di benessere;
 - favorire e potenziare le dinamiche relazionali;
 - offrire agli insegnanti spunti per un approccio didattico dinamico.
-

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia
Scuola Primaria

DOVE

A scuola.

Sarà individuato, in accordo con l'insegnante, uno spazio (o aula) adeguato al movimento e all'esplorazione creativa.

DURATA

- 1 incontro di 1 ora e trenta circa, di presentazione e coordinamento con gli insegnanti.
- 3 incontri per la classe di 1 ora e trenta ciascuno.
- 1 incontro conclusivo di 1 ora e trenta circa: restituzione con modalità da concordare con gli insegnanti in base alle necessità emerse durante gli incontri.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione "LE ONDE".

RIFERIMENTI

Referente del progetto
Elisabetta Bigolaro
tel. 041 2749266
email elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

UN TUFFO NEL TESTO

S1 S2

L'attività si propone di stimolare gli studenti nel sentirsi rappresentati emotivamente e coinvolti nella lettura di un testo letterario, attraverso un approccio vivace e giocoso. Infatti saranno incoraggiati a preparare una lettura animata da condividere con i compagni, facendo leva sulla loro creatività, voglia di ricerca, curiosità.

Nella fase dell'adolescenza i ragazzi possono riscontrare evidenti problemi nell'individuare le proprie difficoltà e nel superarle; la comprensione del testo e la sua *teatralizzazione* diventa una ricerca di superamento di questo ostacolo per facilitare l'espressione di sé con un approccio sociale, creativo ed immaginativo.

"Un tuffo nel testo" si propone di coinvolgere gli alunni in un percorso che dia loro gli strumenti adatti per saper interpretare e rendere coinvolgente un testo teatrale attraverso la lettura animata.

Durante l'attività sarà prodotto del materiale fotografico e dei video per documentazione interna.

Alla conclusione del laboratorio verrà consegnato alle insegnanti un questionario di valutazione dell'attività.

OBIETTIVI

- Imparare ad interpretare un testo attraverso la lettura, rispettando pause e punteggiature;
- arricchire il proprio vocabolario lessicale attraverso una selezione di testi teatrali;
- stimolare la creatività e l'immaginazione attraverso il tono della voce e la mimica;
- lavorare in gruppo, condividendo idee, individuando ed esprimendo i propri stati d'animo, ascoltando se stessi e gli altri.

DESTINATARI

Scuola Secondaria 1°

Scuola Secondaria 2° (biennio)

DOVE

In classe

DURATA

- 1 incontro di presentazione e coordinamento con gli insegnanti.
- 3 incontri di 1 ora e trenta ciascuno.

- Nel primo appuntamento, dopo una prima fase conoscitiva ed esplicativa dell'attività, si divideranno gli studenti in gruppi da 3/4. Ad ogni gruppo verrà assegnato un testo teatrale selezionato precedentemente; dopo la lettura e la comprensione del testo scelto, ogni gruppo dovrà immaginare il contesto in cui si svolge il racconto (dove, in che momento della giornata, i rumori presenti etc.) e inventarne la fine (assente nel testo consegnato).
Data l'ampiezza del target di riferimento, si prevede che i testi selezionati siano diversi per secondaria di primo e di secondo grado.

- Il secondo appuntamento sarà dedicato:
 - alle prove di lettura e d'interpretazione. I ragazzi dovranno scegliere quale personaggio interpretare;
 - alla selezione di suoni ambientali e di un paesaggio in base al contesto immaginato, usando un programma open source con LIM/Tablet o PC.

- Il terzo appuntamento sarà dedicato alla *messa in scena* della lettura animata. Durante la prima parte si metterà a punto la modulazione della voce e la gestualità che accompagna la lettura. La seconda fase è invece dedicata alla condivisione delle letture animate con il resto della classe. Ogni gruppo inscenerà la propria interpretazione del testo con il sottofondo ambientale scelto in precedenza. Il finale, inventato dal gruppo, dovrà essere mimato e indovinato dal resto della classe.

La realizzazione del progetto è a cura dell'Ufficio di Progettazione Educativa ed è condotto dalla ditta Martina Trombini.

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

Antonella Palazzi

tel. 041 2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

CANTAMI DI TE



La musica è un canale privilegiato per entrare in contatto e instaurare un rapporto di fiducia.

Attraverso un'esperienza didattica e ludico-ricreativa, a contatto con l'elemento sonoro-musicale, si vogliono promuovere processi comunicativi e relazionali.

Gli incontri avranno lo scopo di agevolare, attraverso l'uso della musica, l'inclusione e i rapporti interpersonali, supportati da una breve storia, che farà da sfondo integratore alle attività, aiutando così la comprensione e rafforzando i concetti proposti.

Negli incontri si useranno tecniche della musicoterapia attiva e riflessiva e tecniche di "Nada Yoga" (lo yoga del suono), privilegiando la comunicazione non verbale, dove concetti, sentimenti e azioni verranno tradotti in termini musicali e corporei.

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

Ci saranno momenti organizzati per la condivisione, l'ascolto e la rielaborazione grafica dell'attività appena vissuta. Si favorirà inoltre l'espressione creativa con tecniche di sonorizzazione, l'uso di strumenti musicali, la loro costruzione, imparando ad ascoltare i suoni e prendendo confidenza con essi.

La metodologia sarà adeguata al target di riferimento e tutto il materiale necessario: strumenti musicali, supporti audio, ecc., verrà fornito dall'esperto.

E' prevista una relazione finale del progetto che sarà offerta agli insegnanti e verrà loro proposto un incontro di verifica (aperto ai genitori e ai bambini) e un questionario di rilevazione del gradimento e della riuscita delle attività.

OBIETTIVI

- Sviluppare una maggiore sensibilità ai suoni e all'ambiente sonoro;
- esplorare in maniera giocosa le sonorità della propria voce e degli strumenti musicali, favorendo così lo sviluppo di un sentire musicale proprio;
- facilitare e aumentare la capacità di ascolto di sé e dell'altro;
- aiutare le relazioni interpersonali e la cooperazione tra compagni e all'interno del gruppo classe;
- fornire strumenti per il rilassamento ed il benessere psicofisico del bambino;
- offrire momenti di relazione, creatività e motivazione e di elaborazione di sensazioni, emozioni ed esperienze vissute;
- offrire agli insegnanti spunti e strumenti per lavorare con la classe.

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia
Scuola Primaria

DOVE

A scuola.

Sarà individuato, in accordo con l'insegnante, uno spazio (o aula) adeguato al movimento e all'esplorazione creativa.

DURATA

- 1 incontro di presentazione e coordinamento con gli insegnanti.
- 3 incontri per la classe di 1 ora e trenta ciascuno.
- 1 incontro conclusivo facoltativo di 1 ora e trenta circa, proposto in accordo con gli insegnanti, di restituzione e condivisione del percorso con genitori e bambini.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione "AUSER POLARIS".

RIFERIMENTI

Referente del progetto
Elisabetta Bigolaro
tel. 041 2749266
email elisabetta.bigolaro@comune.venezia.it

AREA TECNOLOGICA E DIGITALE

IL CODING: SVILUPPIAMO LE STRATEGIE LOGICO - CREATIVE DIVERTENDOCI

P S1

Il progetto comprende varie attività in cui gli alunni impareranno a governare il linguaggio di programmazione CODING, in un modo semplice e accessibile a tutti, anche ai bambini.

Attraverso l'esperienza della programmazione si utilizzerà un software chiamato SCRATCH: un linguaggio di tipo grafico sviluppato dal M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology), che consente una metodologia a blocchi, con la creazione di storie interattive, giochi e animazioni.

Il programma Scratch è gratuito e può essere utilizzato anche online su diversi device come pc, tablet, smartphone.

Si dice che i bambini di oggi siano "nativi digitali", ma sarebbe opportuno imparare a creare anche attraverso le tecnologie digitali e non solo ad interagire con esse. Tali competenze sono del resto evidenziate nelle indicazioni nazionali per il curriculum scolastico, come previsto nella nuova riforma scolastica: *"Il pensiero computazionale ti insegna come affrontare grandi problemi scomponendoli in una sequenza di problemi più piccoli e più gestibili"*, scrive Dan Crow (CTO di SongKick).

I ragazzi utilizzeranno una metodologia "dell'imparare facendo" (learning by doing). Individualmente e in piccoli gruppi sperimenteranno e creeranno i loro progetti stimolandosi a vicenda e affronteranno in modo giocoso tecniche sempre più complesse come elementi di calcolo computazionale, ecc.

Si realizzeranno piccoli progetti personalizzati sotto la guida di due docenti dell'Associazione in compresenza.

Alla conclusione del laboratorio sarà previsto un questionario di rilevazione di gradimento dell'attività con eventuali suggerimenti da condividere insieme.

OBIETTIVI

- Diventare protagonista di un percorso creativo utilizzando un nuovo e potente linguaggio che, oltre a sviluppare i processi logico-mentali, aiuta a far crescere anche la propria autostima;
- aumentare la capacità di risolvere problemi anche quotidiani in modo creativo, allenando la mente alla soluzione di compiti complessi;
- sviluppare il pensiero computazionale, che richiede una pianificazione di passi da svolgere in successione per raggiungere l'obiettivo;
- favorire la capacità di ascolto, del rispetto e della collaborazione tra pari che permette di capire che il contributo di tutti è importante per il raggiungimento di migliori risultati;

- offrire agli insegnanti che seguono i laboratori gli strumenti per proseguire il percorso nelle loro classi.
-

DESTINATARI

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

Scuola Secondaria di 1°

DOVE

A scuola.

Si utilizzerà l'aula di informatica delle classi richiedenti oppure, la classe con Lim e computer portatili. Sarà indispensabile una buona connessione Internet.

DURATA

- 1 incontro di apertura dedicato agli insegnanti interessati al progetto;
- 3 incontri di due ore per ciascuna classe, a cadenza settimanale, per un totale di sei ore.

- Primo incontro: un primo approccio ai comandi più semplici della programmazione a blocchi. Introduzione a nuovi concetti con possibilità di personalizzazione individuale. Cominceremo a sviluppare una prima sequenza per la produzione di un programma per creare un piccolo gioco.
- Secondo incontro: scoperta delle potenzialità del software Scratch per l'apprendimento della geometria in modo giocoso, costruzione di figure come il mandala, la girandola ecc..
- Terzo incontro: utilizzo di comandi più complessi per la creazione di un progetto di gioco basato su punteggio e tempo. Scoperta di nuovi percorsi per raggiungere le stesse finalità.

All'inizio di ogni incontro sarà consegnata ad ogni alunno una scheda con i concetti proposti e un esercizio da modificare o reinventare. Gli alunni lavoreranno individualmente o in piccoli gruppi (due/tre). Questi esercizi daranno la possibilità all'insegnante di proseguire il lavoro anche autonomamente.

Fin dal primo incontro in classe, sarà condiviso con gli insegnanti e gli alunni uno spazio "Cloud" in cui saranno disponibili tutte le esercitazioni dei lavori prodotti durante il laboratorio. Ogni alunno avrà l'occasione di mostrare ai compagni e all'insegnante i propri progetti.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto: Angela Lo Faro

tel. 041/2749269

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

DIGITALE SENZA SPINE



La proposta riguarda alcune attività volte all'introduzione del pensiero computazionale attraverso una metodologia laboratoriale e ludica. Le attività suggerite ai bambini saranno di tipo motorio, con giochi che li aiuteranno ad avvicinarsi alla materia divertendosi, lavorando sia individualmente che in piccoli gruppi.

Si propongono due percorsi suddivisi per fasce d'età:

- Per la scuola dell'Infanzia:

verrà proposto un percorso di Coding Unplugged senza l'uso di strumenti digitali, attraverso giochi di movimento e di lateralizzazione.

Successivamente verrà introdotto il movimento su griglia attraverso il metodo CodyFeet, che consiste nella costruzione di percorsi formati da tessere quadrate con immagini di piedi.

Tramite attività ludico/corporee verrà utilizzato un piccolo robot didattico (Cubetto) che porterà i bambini più piccoli alla conoscenza di un linguaggio digitale.

- Per la scuola Primaria:

Classe prima:

verrà proposto il metodo CodyRoby, una programmazione giocosa del "fai da te" e successivamente attraverso la narrazione di una storia si inizierà ad utilizzare un linguaggio propedeutico alla robotica tramite il primo toy, robot educativo: il "Cubetto".

Classi seconda e terza:

attraverso il programma Scratch, si utilizzerà una metodologia a blocchi (porzioni di mattoncini/codici) che sarà propedeutica alla programmazione informatica. Tale programma può essere considerato come un ausilio alla creazione di storie inventate dai bambini, dove vengono utilizzati degli oggetti che li avvicineranno alla lettura e alla matematica.

Sarà possibile, in base all'apprendimento dei bambini, valutare l'introduzione anche di un altro nuovo programma: OctoStudio, creato dai produttori di Scratch, che permetterà di sperimentare il Coding su un dispositivo mobile, attraverso l'animazione dei disegni prodotti dai bambini o immagini scattati da loro stessi.

In entrambi i percorsi saranno distribuiti alcuni materiali di restituzione e i questionari di gradimento.

OBIETTIVI

- Favorire la flessibilità cognitiva aiutando ad esaminare gli argomenti proposti da vari punti di vista;
 - stimolare le capacità di problem-solving, la curiosità e l'uso della logica;
 - agevolare l'abilità di pensare in modo creativo, di pensare schematicamente e di collaborare con gli altri;
 - controllare il movimento in uno spazio delimitato seguendo una sequenza logica;
 - promuovere l'attività di comunicazione (discorsi e parole), attraverso attività di narrazione e rielaborazione di storie;
 - far scoprire anche ai bambini più piccoli il mondo che ci circonda, sia dal punto di vista naturale che digitale;
 - imparare a creare un codice digitale ed eseguirlo attraverso l'esecuzione di algoritmi;
 - offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.
-

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia

Scuola Primaria (classi 1[^] - 2[^] - 3[^])

DOVE

A scuola.

Per l'utilizzo del programma Scratch (solo per la primaria) si consiglia l'Aula Informatica o la presenza di dispositivi, in modo da favorire e replicare l'attività da parte degli insegnanti.

I bambini lavoreranno in gruppo in uno spazio libero di 2 mt x 2 mt in cui inserire la griglia di lavoro.

DURATA

- 1 incontro di presentazione del progetto agli insegnanti;
- 3 incontri da 1 ora e trenta;
- a fine anno è previsto un incontro online di due ore di restituzione finale.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto: Angela Lo Faro

tel. 041/2749269

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

AREA STORICA – GEOGRAFICA E NATURALISTICA

IL BOSCO DI MESTRE

“Un albero per ogni bambino”

P

L' iniziativa, proposta ormai da molti anni ai bambini iscritti alla **classe prima**, frutto di un accordo tra il Comune di Venezia (Servizio di Progettazione Educativa ed Ufficio Verde Pubblico) e l' Associazione “Il Bosco di Mestre”, consiste in un' uscita di un' intera mattinata in questo “polmone verde”.

L' area del *Bosco di Mestre* rappresenta un intervento orientato all' incremento della biodiversità, mediante il ripristino di boschi planiziali su aree agricole di bonifica novecentesca e la rinaturalizzazione dei corsi d'acqua.

I bambini cammineranno nel bosco, potranno assistere a spettacoli, cantare insieme, far esperienza diretta nella natura.

Nelle varie tappe del percorso un momento importante sarà dedicato alla piantumazione degli alberi: il Comune provvederà a mettere a dimora nelle aree di proprietà della Fondazione Querini Stampalia (Favaro Veneto/ Forte Cosenz) un numero di alberi pari alle classi prime che aderiranno al progetto. Un “giovane albero” sarà così dedicato ad ogni classe partecipante.

L' Associazione “Il Bosco di Mestre” provvederà ad organizzare eventi di intrattenimento e distribuzione di gadget.

OBIETTIVI

- Costruire un legame tra i bambini e il territorio, la comunità e il bosco di Mestre, che è in continua espansione;
- avvicinare i bambini all' amore per l' ambiente tramite un' esperienza personale;
- sviluppare analogie e relazioni tra le loro differenti radici socio-culturali e le radici degli alberi, in modo da innescare un comune senso di crescita;
- sostenere e nutrire una relazione vera e immaginaria tra il bambino e il suo albero.

DESTINATARI

Scuola Primaria solo classe prima.

DURATA

Intera mattinata, circa 4 ore.

TRASPORTI

Il trasporto è a carico dell' organizzazione.

PERIODO

Una mattina di maggio (no venerdì)

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa, dell'Ufficio Verde Pubblico (Bosco e Grandi Parchi), e dell'Associazione "IL Bosco di Mestre".

RIFERIMENTI

Referenti del progetto

Manuela Lana

manuela.lana@comune.venezia.it

041 2749264

Antonella Palazzi

antonella.palazzi@comune.venezia.it

041 2749536

La laguna di Venezia

LAGUNA CON NOI

P S1 S2

Il progetto mira a far conoscere Venezia e la sua laguna a bambini e ragazzi, promuovendo una partecipazione educativa, ricreativa ed inclusiva.

Le finalità e il livello di approfondimento verranno declinati in modo specifico in base all'età dei partecipanti seguendo la metodologia del *learning by doing*, perché solo attraverso l'esperienza diretta è possibile accompagnare bambini e ragazzi alla conoscenza spontanea, che stimoli la curiosità e che crei la possibilità per gli insegnanti di svolgere a scuola un lavoro interdisciplinare tra geografia, storia, scienze e motoria.

Per la scuola primaria:

- "insegna" i comportamenti corretti nel rispetto della laguna di Venezia;
- stimola la curiosità attraverso dinamiche che favoriscano l'interesse alla scoperta dell'ambiente;
- promuove la conoscenza della laguna anche attraverso la pratica gioco/sport della voga alla veneta, per un approccio spensierato e sostenibile.

Per la scuola secondaria di 1° e 2° (biennio):

- permette di acquisire la conoscenza e la consapevolezza della fragilità della città e delle sue isole, promuovendo una partecipazione attiva e responsabile volta alla tutela della laguna;
- stimola la curiosità attraverso dinamiche che favoriscano l'interesse alla scoperta dell'ambiente circostante;
- fa conoscere l'ambiente anche attraverso la pratica sportiva della voga alla veneta, per un approccio dinamico, sportivo e sostenibile;
- stimola il senso di responsabilità e la consapevolezza dei beni materiali ed immateriali offerti dalla laguna veneziana attraverso dinamiche che favoriscano l'interesse all'ambiente circostante.

OBIETTIVI

- Conoscere la laguna di Venezia e le sue isole;
- scoprire la fauna e la flora;
- conoscere le caratteristiche, tradizioni e peculiarità di alcune isole con particolare attenzione alle attività che si svolgono quali la pesca, l'agricoltura fino agli antichi mestieri.

DESTINATARI

Scuola Primaria, Secondaria di 1° e 2° (biennio)

DOVE

In classe e presso la Cavana Tintoretto (da qui navigazione in laguna).

DURATA

Il progetto prevede:

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti;
- 1 intervento in classe per spiegare ai partecipanti l'uscita didattica; inoltre verrà proposto un video sulla laguna di Venezia (1 ora e mezza);
- uscita in barca a remi e a motore per raggiungere alcune isole della laguna dove conoscere attraverso testimonianze dirette (pescatori, agricoltori, artigiani e antichi mestieri) le caratteristiche dell'ambiente che ci circonda. Le uscite saranno seguite da esperti del territorio ed educatori sportivi (4 ore);
- incontro finale con le scuole (studenti, insegnanti e famiglie).

A insegnanti e studenti verrà proposto un questionario di valutazione del progetto, per conoscerne il gradimento e per una politica di miglioramento. Per gli insegnanti verrà prodotta una raccolta fotografica e relazionale.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione A.S.D. Gloria Rogliani.

RIFERIMENTI

Referente del progetto

Manuela Lana

tel. 0412749264

e-mail manuela.lana@comune.venezia.it

PORTE APERTE AL CENTRO MAREE

S1 S2

Durante la visita al Centro Maree, gli addetti di ICPSM (Istituzione Centro Previsioni e Segnalazioni Maree del Comune di Venezia) presenteranno agli studenti gli elementi basilari per la conoscenza del fenomeno "marea" a Venezia, con piccoli esperimenti e dimostrazioni pratiche.

Un tecnico specializzato della Sala Operativa illustrerà ai partecipanti le nozioni principali su:

- l'ambiente: il Mare Adriatico, la Laguna di Venezia, le bocche di Porto;
- la marea: il suo andamento giornaliero, come si misura, quali gli strumenti di misurazione, il fenomeno a Venezia e l'allagamento del suolo cittadino;
- come nasce il fenomeno della marea: la marea astronomica, i grafici di marea;
- "pillole" di meteorologia: cos'è il vento e come nasce (esperimento), come si misura, i principali venti del Mediterraneo, il peso dell'aria e la pressione atmosferica (esperimento);
- il fenomeno dell'alta marea: le cause che determinano l'alta marea, la componente meteorologica;
- Venezia e l'acqua alta: problemi causati dal fenomeno dell'alta marea sul territorio e sulle attività;
- compiti dell'ICPSM: attività di previsione - attività di informazione e di allarme.

Materiali specifici sono disponibili sul sito:

<https://www.comune.venezia.it/it/content/il-centro-maree>

OBIETTIVI

- Fornire agli studenti le conoscenze e gli stimoli necessari per vivere il fenomeno marea con curiosità e partecipazione;
- trasmettere l'interesse per la città e l'ambiente lagunare.

DESTINATARI

Secondaria di 1° e 2°

DOVE

Presso il Centro Previsioni Segnalazioni Maree a Venezia
S. Marco 4090,
Palazzo Cavalli vicino al Municipio.

DURATA DELL'INCONTRO

2 ore circa, di mattina.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

CONOSCERE GIOCANDO LA MESTRE ANTICA

S1 S2

Mestre non è una città senza storia. Una lunga stagione di ricerca storiografica sta a dimostrarlo: dalle lontane origini tardo antiche al recente sviluppo legato alla costruzione di Porto Marghera, passando per il Medioevo e le guerre mondiali, solo per citare alcuni dei momenti salienti del passato di cui i contemporanei sono solo gli ultimi eredi.

L'itinerario si propone di costruire un percorso di conoscenza che coniughi il tempo e lo spazio, ricostruendo il nostro territorio attraverso l'esame delle fonti documentali, grafiche e fotografiche, conservate negli archivi, musei e biblioteche, ma anche tramite l'esplorazione guidata da un esperto nel contesto urbano.

OBIETTIVI

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

DESTINATARI

Secondaria di 1° e 2° (biennio).

DOVE

In classe e un percorso a piedi in città.

DURATA

Per gli insegnanti:

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

Attività per gli studenti:

- 1 incontro di due ore di natura laboratoriale in classe, durante il quale si entra già nell'esperienza ludico didattica: ad ogni studente verrà consegnato un fascicolo con scritti, disegni e fotografie della Mestre

medievale. Attraverso la topografia, si descriveranno e si riconosceranno i luoghi seguendo un percorso di trasformazione e riutilizzo.

- L'esperienza ludico didattica prosegue con una prova di due ore all'aperto durante la quale gli studenti divisi in gruppi effettuano esercizi di orientamento e di osservazione ambientale, naturalistica e storica, tesi ad ampliare e a verificare quanto appreso nella prima fase.
- 1 incontro di restituzione con insegnanti e alunni.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

Manuela Lana

tel. 041 2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

VENEZIA E I MESTIERI DELLA TRADIZIONE

P S1 S2

La proposta progettuale intende far conoscere Venezia attraverso i mestieri della tradizione: il remer, il maestro d'ascia, il maestro vetraio e il gondoliere.

Le finalità ed il livello di approfondimento verranno declinati in modo specifico in base all'età dei partecipanti, seguendo la metodologia del *learning by doing*: attraverso l'esperienza diretta si accompagnano bambini e ragazzi ad una conoscenza spontanea e consapevole, che stimoli la curiosità e che crei la possibilità per gli insegnanti di svolgere a scuola un lavoro interdisciplinare tra geografia, storia, scienze e motoria.

OBIETTIVI

- Promuovere le tradizioni lagunari attraverso la pratica di gioco/sport della voga alla veneta, per un approccio spensierato, responsabile e sostenibile;
- conoscere la storia veneziana, la navigazione a remi, il dialetto, la toponomastica e i nizioleti;
- conoscere la storia di Venezia dalla Serenissima ad oggi;
- acquisire consapevolezza della necessità di intervenire personalmente per garantire e promuovere azioni di sostenibilità ambientale.

DESTINATARI

Scuola Primaria, Secondaria di 1° e 2°(biennio)

DOVE

In classe e presso la Cavana Tintoretto (da qui navigazione in laguna).

DURATA

Il progetto prevede:

- 1 incontro di presentazione agli insegnanti;
- 1 intervento in classe per spiegare ai partecipanti l'uscita didattica in programma, creando interesse e "voglia di vivere l'esperienza". Si cercherà di capire quale conoscenza gli studenti abbiano della città e cosa vorrebbero scoprire. Inoltre verrà proposto un video sulle attività che si svolgeranno (1 ora e mezza);

- uscita in barca a remi, per raggiungere gli artigiani degli antichi mestieri e attraverso testimonianze dirette scoprire la storia di Venezia. Le uscite saranno seguite da esperti del territorio ed educatori sportivi (3 ore);
- incontro finale con le scuole (studenti, insegnanti e famiglie).

A insegnanti e studenti verrà proposto un questionario di valutazione del progetto, per conoscerne il gradimento e per una politica di miglioramento. Verrà prodotta una raccolta fotografica e relazionale.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione A.S.D. Gloria Rogliani.

RIFERIMENTI

Referente del progetto

Manuela Lana

tel. 0412749264

e-mail manuela.lana@comune.venezia.it

AREA DEGLI STUDI SOCIALI

LO SPORT PER ANDARE OLTRE

progetto teorico-pratico proposto per la settimana dello sport

P S1

Il progetto intende affrontare e sensibilizzare bambini e ragazzi sulle tematiche dell'inclusione, mettendo al centro di tutto la persona con tutte le sue abilità.

Attraverso la testimonianza di Pietro Martire, presidente dell'associazione "Oltre il muro" e il racconto delle sue esperienze di vita, si avrà la possibilità di vedere il mondo sotto un'altra prospettiva.

Lo ascolteremo anche raccontare la sua esperienza come giocatore para olimpico nella disciplina sportiva "Tennistavolo", uno sport altamente inclusivo nel quale tutti hanno la possibilità di "mettersi in gioco".

Dopo la visione di un video molto coinvolgente, gli alunni si potranno confrontare con lui sulle tematiche affrontate, seguirà una parte pratica dove, con la presenza di tavoli da ping-pong, i ragazzi avranno l'occasione di giocare con Pietro e tra di loro e di avvicinarsi ad uno sport completo che sviluppa agilità, mira, precisione e coordinazione ed è adatto a tutti.

OBIETTIVI

- Sensibilizzare le giovani generazioni sulla tematica della disabilità;
- rendere consapevoli i ragazzi che lo sport può essere uno strumento di inclusione e coesione sociale, perché promuove una maggior conoscenza di sé e dell'altro;
- diffondere la cultura dello sport come inclusione esaltandone i valori;
- aiutare i ragazzi a vedere la diversità non come una "minaccia" ma come realtà presente che va conosciuta e rispettata, contribuendo così alla realizzazione di una società solidale e inclusiva;
- coinvolgere i ragazzi in una attività pratica inclusiva;
- combattere i pregiudizi avvicinando gli alunni al tema della diversità intesa come ricchezza.

DESTINATARI

Scuola Primaria: classi 4[^] e 5[^].
Scuola Secondaria di 1[°]

DURATA

Un incontro di 2.30 ore circa in palestra:

- parte teorica: visione di un video e dibattito sul tema proposto;
- parte pratica: breve spiegazione e dimostrazione delle regole basi del gioco "Tennistavolo" e con l'ausilio di tavoli da gioco brevi partite con gli alunni.

PERIODO

Settimana dello Sport, nei giorni 3 e 4 marzo 2025

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

"Oltre il Muro" - email info@oltreilmuro.net

RIFERIMENTI

Referenti del progetto:

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

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

RICETTA DI CITTADINANZA



La proposta parte dal concetto che ogni bambino è unico, la sua unicità viene portata all'interno di tutti i gruppi di cui fa parte e dalla diversità nasce la spinta al confronto.

Verranno affrontate tematiche importanti, attraverso l'attività ludica, con simulazioni di giochi di ruolo o giochi di gruppo, come il significato di "partecipazione" e il significato di "stare insieme" cercando di aiutare il bambino ad affrontare situazioni a volte non piacevoli.

Percorso per la scuola dell'Infanzia

Nelle classi verranno svolte attività ludico artistiche e di teatralizzazione nelle quali ogni bambino sarà invitato a costruire la propria "mappa di comunità", con lo scopo di fare comprendere anche ai più piccoli il concetto che non siamo soli, ma apparteniamo ad una comunità nella quale ci sono delle regole da rispettare.

Successivamente si affronteranno tematiche che riguarderanno la "partecipazione" attraverso giochi ludico motori con regole da rispettare, in collaborazione con i genitori o adulti di riferimento (insegnanti).

Inoltre, attraverso letture animate si affronteranno nozioni di "legalità" utilizzando un linguaggio adeguato al target.

Percorso per la scuola Primaria

Nella classe verrà affrontato il concetto di "comunità", ogni alunno sarà invitato a costruire la propria "mappa di comunità" attraverso un'attività artistica.

Con letture animate o giochi di ruolo, si cercherà di far lavorare i bambini sull'ascolto reciproco ponendo l'attenzione sulla società in cui viviamo.

Saranno analizzati gli articoli 12 e 13 della "Dichiarazione Universale dei Diritti per l'Infanzia" e attraverso un lavoro di scrittura creativa verrà elaborato un documento condiviso sull'importanza delle regole.

Inoltre, con la lettura di storie realmente vissute, si potrà ragionare sul tema di legalità nel nostro Paese e nel mondo, dove i bambini saranno invitati a riflettere sull'importanza di rispettare le regole per vivere in un mondo civile.

Agli insegnanti verrà richiesto di produrre un elaborato finale con la classe per entrambi i target.

Sarà proposta ai docenti una scheda di valutazione nella quale verrà redatto un report finale del lavoro svolto.

OBIETTIVI

- Saper riconoscere i propri desideri e condividerli con gli altri;
 - riconoscere la "decisione" come opportunità da difendere e da "godere";
 - analizzare le regole per una "sana" convivenza;
 - riflettere sulla Costituzione Italiana;
 - definire una "carta dei Diritti e dei Doveri" scegliendo insieme delle regole comuni;
 - apprendere il significato di "partecipazione" per migliorare insieme.
-

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia.

Scuola Primaria (classi 1[^]- 2[^]-3[^]).

DOVE

A scuola. Se possibile si richiede la presenza della Lim o videoproiettore.

DURATA

- 1 incontro di presentazione con gli insegnanti di due ore circa.
- 3 incontri a scuola di 1 ora e 30 minuti.

Durante l'attività sarà prodotto materiale fotografico per documentazione interna.

Alla conclusione del laboratorio verrà consegnato alle insegnanti un questionario di valutazione dell'attività.

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con A.C.L.I. S. Gaetano – Cooperativa Sociale (Mirano - Ve)

RIFERIMENTI:

Referente del progetto:

Angela Lo Faro

tel. 041/2749269

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

VOLARE OLTRE LO SPORT

Liberi di esprimersi - CGIA

S2

Il progetto vuole promuovere la conoscenza e la valorizzazione dello Sport come strumento educativo di inclusione e di socializzazione risaltandone i suoi valori come la lealtà, l'amicizia e il rispetto della diversità di ciascuno.

La proposta si suddivide in più parti:

- Un incontro plenario

nel quale atleti disabili porteranno la loro testimonianza sportiva e umana relativa a sport d'acqua e di montagna; inoltre, per la promozione del territorio, verranno presentati da alcune associazioni vari sport legati al mondo dell'acqua a Venezia: Vela, Vela al terzo su barche tradizionali (sampierote), Vogna, Canoa, Canottaggio, attraverso l'ausilio di slides e filmati.

- Uscita "Le rocce raccontano... Erto e la sua storia!"

Una giornata davvero particolare: da un lato l'emozione di sperimentare i primi passi sulla roccia, di "fare sicura" al proprio compagno, dall'altra la possibilità di toccare con mano quanto possa essere folle l'avidità dell'uomo! Il fulcro della giornata sarà Casso (una frazione del Comune di Erto), piccolo paese arroccato di fronte al monte Toc, esattamente sopra la tristemente famosa diga del Vajont, ed i suoi dintorni, per scoprire il contesto circostante e i fatti che vi accaddero dal 1955 al 1963.

La giornata si dividerà in due parti: una arrampicata su roccia ai piedi del borgo da decenni riferimento per gli arrampicatori di tutto il mondo e un'escursione all'abitato di Casso, un percorso su sentieri di montagna, con un dislivello in salita di circa 180 metri.

- Una pagaiata sul fiume Sile

una mattinata immersi nella natura per conoscere il fiume Sile e pagaiando avere la possibilità di osservare gli abituali frequentatori del Parco come aironi, cigni, germani reali, ecc. direttamente dalle imbarcazioni. La giornata è organizzata in collaborazione con una azienda specializzata, proposta per le prime classi che ne faranno richiesta secondo graduatoria.

- Una manifestazione finale a punta San Giuliano: Nuovo Polo Nautico Sportivo Venezia

tutte le classi che hanno aderito al progetto potranno fare un'esperienza pratica e provare sul campo le discipline presentate nel primo incontro, con le imbarcazioni, canoa, kayak, barca a vela, dragonboat, e gli istruttori messi a disposizione dal Polo Nautico.

Inoltre l'incontro di una intera mattinata prevede il coinvolgimento di associazioni del territorio che gravitano attorno al mondo della disabilità per favorire la coesione, l'inclusione e lo scambio di esperienze.

Saranno previsti inoltre gadget per i ragazzi e un momento di aggregazione conviviale con un rinfresco per tutti i partecipanti.

OBIETTIVI

- Combattere i pregiudizi avvicinando i ragazzi al tema della diversità intesa come ricchezza;
 - abbattere le barriere fisiche;
 - promuovere il rispetto dell'altro partendo dai valori su cui si fonda la convivenza civile;
 - diffondere la cultura dello sport come inclusione risaltandone i valori;
 - far conoscere e valorizzare il nostro territorio.
-

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 2°

DURATA E PERIODO

- Un incontro plenario

2 ore circa nei mesi di gennaio/febbraio 2025 in Aula Magna o altro spazio idoneo per accorpate più classi.

- Uscita "Le rocce raccontano... Erto e la sua storia!"

una intera giornata: ore 8.00 – 17.30 circa, periodo marzo/aprile 2025.
Pullman, attrezzatura e pranzo offerti dalla CGIA di Mestre

- Una pagaiata sul fiume Sile

una mattinata: ore 8.00 – 14.00 circa, periodo aprile/maggio 2025.
Pullman, attrezzatura e rinfresco offerti dalla CGIA di Mestre

- Una manifestazione finale a punta San Giuliano: Nuovo Polo Nautico Sportivo Venezia

una mattinata: ore 10.00 – 14.00 circa, periodo maggio 2025

La realizzazione del progetto è a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con CGIA Mestre

RIFERIMENTI

Referenti del progetto:

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

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

Sito: www.cgiamestre.com

Facebook: <https://www.facebook.com/cgiamestre/>

Twitter: <https://twitter.com/cgiamestre>

Instagram: <https://www.instagram.com/cgiamestre/>

AREA PROMOZIONE DEL BENESSERE

SOCIAL ONLIFE

P S1 S2

Il laboratorio offre un'esperienza coinvolgente e formativa che mira a promuovere consapevolezza e responsabilità nell'uso dei social media, nonché capacità di comunicare online in modo empatico, efficace, rispettoso ed etico, stimolando una riflessione critica sui sistemi comunicativi utilizzati attraverso i social e sul loro impatto sulla persona.

Attraverso attività pratiche dal taglio esperienziale e condivisioni guidate, gli studenti esploreranno attivamente il mondo dei social media imparando a comprendere e sfruttare il potenziale delle parole e delle immagini e a riflettere sui possibili risvolti negativi di un uso non corretto.

Sperimenteranno varie tecniche come brainstorming basandosi su esperienze legate all'uso dei social media, comunicazione positiva, role playing per gestire situazioni di conflitto, incoraggiando l'analisi critica di contenuti, le notizie false o fuorvianti e cercando la verifica delle fonti. Gli studenti creeranno insieme contenuti digitali positivi per promuovere l'inclusione, il rispetto della diversità e la gentilezza, riflettendo sulla dimensione "onlife" e sull'impatto dei social sulle propria vita.

La proposta sarà adeguata all'età dei partecipanti.

OBIETTIVI

- Promuovere consapevolezza e responsabilità nell'uso dei social media, capacità di comunicare in modo efficace, rispettoso ed etico e sostenere la creazione di una cultura digitale positiva;
- aumentare la consapevolezza di un uso non corretto dei social prevenendo l'intimidazione online e l'abuso e riflettendo su possibili strategie;
- far emergere gli aspetti innovativi e positivi della nuova strumentazione;
- riflettere sui sistemi comunicativi utilizzati attraverso questi dispositivi e l'impatto sulla persona;
- stimolare un dibattito costruttivo sulle maggiori piattaforme utilizzate dai ragazzi;
- fornire strumenti per affrontare situazioni di conflitto;
- sviluppare la capacità di analisi critica dei contenuti presenti sui social media, inclusa la capacità di individuare notizie false o fuorvianti verificandone le fonti;
- favorire l'empatia e l'inclusione online, incoraggiando il rispetto delle diversità e la promozione di un ambiente digitale sicuro.

DESTINATARI

Scuola Primaria, Secondaria di 1° e 2° (biennio)

DOVE

All'interno delle classi.

Si consiglia l'uso del laboratorio informatico e di device presenti a scuola per favorire la replicabilità delle attività da parte degli insegnanti.

DURATA

- Un incontro di presentazione online con le insegnanti delle classi.
- Attività in classe: 3 incontri di 1 ora e mezza ciascuno.
- Si prevede a fine anno un incontro online di 2 ore con le famiglie degli studenti coinvolti nel progetto. L'incontro avrà la duplice finalità di restituzione e di riflessione pedagogica sul ruolo del digitale all'interno della famiglia.

È prevista la produzione di materiale di restituzione agli insegnanti con spunti per la costruzione di ulteriori attività didattiche .

Verranno inoltre consegnati questionari di gradimento ai docenti coinvolti.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

Angela Lo Faro tel. 041.2749269

angela.lofaro@comune.venezia.it

NON SAPREI COME DIRE...

S1 S2

Il progetto promuove attraverso le Arti Terapie l'integrazione psicofisica ed emotiva dei ragazzi, recuperando le abilità relazionali compromesse dallo stress post pandemia; si pone come obiettivo di incentivare lo sviluppo globale della persona agendo sulla concretezza, sulla creatività e sulle risorse profonde dell'individuo, attraverso stimoli sonori e musicali, materiali artistici e proposte mirate. Nel processo di esplorazione e conoscenza dei ragazzi la danzamovimentoterapia e l'arteterapia plastico-pittorica garantiscono continuità e interazione tra corpo, mente ed emozioni favorendo lo sviluppo di relazioni sane.

Metodi di riferimento proposti:

- Metodo Maria Fux: utilizza stimoli interni ed esterni come il respiro, il battito cardiaco, la musica, le parole madri, oltre a materiali concreti come stoffe colorate, elastici, bastoni, piume, al fine di far emergere la "danza" che è dentro ciascuno di noi.
- Metodo Expression primitive: pratica di gruppo accompagnata dal ritmo che prevede l'associazione del movimento e della voce recuperando elementi delle danze rituali delle società tradizionali per il loro valore universale e transculturale.
- Metodo Tessuto corporeo: metodo atto all'esplorazione conoscenza e consapevolezza del movimento interno immaginativo-emozionale da integrare al movimento esterno riferito allo spazio.
- Metodo trasformativo gruppale integrato: è uno strumento di arteterapia volto a favorire l'attivazione di dinamiche gruppali con finalità riabilitativa attraverso la condivisione emotiva. Le tecniche artistiche con l'integrazione del mezzo fotografico permettono la rielaborazione dei contenuti emozionali attraverso la relazione nel qui ed ora.

OBIETTIVI

- Promuovere l'integrazione psicofisica emotiva attraverso la consapevolezza del sé corporeo;
- stimolare le dinamiche relazionali e la cooperazione tra ragazzi favorendo un vissuto di benessere e fiducia attraverso una relazione dialogica;
- fornire nuovi strumenti e spunti di riflessione agli insegnanti per un approccio didattico dinamico, efficace e inclusivo.

DESTINATARI

Secondaria di 1° e 2° (biennio).

DOVE

Sarà individuato in accordo con gli insegnanti uno spazio o aula all'interno della scuola adeguato alle attività che permetta il movimento e l'esplorazione creativa.

DURATA

Un incontro di coordinamento e condivisione delle tematiche con le insegnanti.
Tre incontri laboratoriali a cadenza settimanale della durata di 1 ora e mezza:

- 1- Da un'immagine a un'emozione.
- 2- Io nello spazio dentro e fuori.
- 3- Il Nostro sentire.

Un incontro conclusivo di restituzione da concordare con le docenti.

Ciascun intervento è articolato in:

- fase iniziale di accoglienza e saluto;
- fase di riscaldamento ed esplorazione;
- fase centrale ludico-creativa in cui affrontare il tema dell'incontro;
- fase conclusiva di condivisione e saluto.

Sono previste schede di valutazione relative alla classe in termini di partecipazione e gradimento, attenzione e risposta agli stimoli proposti.

Il percorso verrà documentato attraverso foto e video shot. Gli elaborati creativi, frutto delle attività, resteranno alla scuola a testimonianza del progetto divenendo stimolo indiretto anche per classi e docenti non coinvolti.

Tutto il materiale utile per le attività verrà fornito dalle conduttrici.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

Manuela Lana tel. 041.2749264

manuela.lana@comune.venezia.it

FOOD AND LOVE
Educazione al rapporto con il cibo e con il corpo

S1 S2

Realizzare un piano di educazione alimentare e di educazione al rapporto con il cibo e con il corpo nel contesto di gruppo-classe significa creare esperienze di apprendimento attraverso cui gli alunni acquisiscono consapevolezza dei propri stati emotivi e dei meccanismi cognitivi che li influenzano all'interno di una relazione.

Il progetto mira a ridurre la probabilità del manifestarsi di segnali di disagio legati all'insorgenza dei DCA (disturbi di condotta alimentare) e a far riflettere i ragazzi sui loro modi di interagire e sull'impatto che tali modi hanno nella relazione con se stessi, con gli altri, con il cibo e con il corpo.

OBIETTIVI

- Educare ad una scelta alimentare consapevole;
- educare al rapporto con il cibo e con il corpo, rendendo i ragazzi consapevoli di questa connessione imprescindibile;
- analizzare l'influenza che esercitano i social network sul rapporto con il cibo e con il corpo;
- acquisire abilità di autoregolazione del comportamento.

.....

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 1°
Scuola Secondaria di 2° (biennio)

DOVE

All'interno delle classi. Sono necessari LIM (o videoproiettore) e un computer.

DURATA

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

Primo incontro: si chiede alla classe di formulare un pensiero scritto che tenga conto delle parole chiave "corpo cibo emozioni relazioni" in modo che siano collegate tra di loro. Si leggono alcuni elaborati.

Si passa poi alla definizione condivisa di immagine corporea e ad una riflessione sul rapporto con lo specchio. Si chiede in seguito di rappresentare graficamente se stessi individuando sulla propria sagoma, con due colori

diversi, le parti del corpo che piacciono di più e di meno. Si lavora poi in coppia per disegnare la sagoma del proprio compagno e alla fine si sovrappongono le sagome per ottenere l'effetto "come mi vedo io, come mi vede l'altro".

Secondo incontro: la classe partecipa ad un intervento esclusivamente informativo durante il quale si apprendono conoscenze sul mondo dei disturbi della condotta alimentare (DCA) e della percezione dell'immagine corporea. L'apprendimento è facilitato dalla proposta di contenuti multimediali (immagini video).

Terzo incontro: consiste in un laboratorio in cui alla classe si chiede di realizzare un collage con ritagli di immagini di vari cibi, divisi per categorie ("mi piace, non mi piace, mi fa bene, mi fa male"), poi di mettere in scena, a gruppi di tre, una situazione relazionale in cui si faccia nuovamente uso delle quattro parole chiave proposte inizialmente: cibo, corpo, emozioni, relazioni. In questo modo il punto di partenza del percorso coincide con il punto di arrivo, in una visione ciclica, attraverso l'acquisizione della consapevolezza che alla fine determina il cambiamento.

Al termine del percorso è prevista una restituzione dei lavori svolti dalle classi.

Sono previste schede di valutazione e gradimento del percorso: questionari e verifica dei contenuti acquisiti a fine percorso, questionario di gradimento per alunni e docente.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa del Comune di Venezia ed è condotto dall'Associazione Vis a Vis

RIFERIMENTI

Referente del progetto:
Antonella Palazzi tel. 041 2749536
antonella.palazzi@comune.venezia.it

SBULLONATI ON THE ROAD
Contrasto a bullismo e cyberbullismo

S1 S2

Il percorso parte dalla consapevolezza che il fattore comune dei reati di cyberbullismo, commessi dunque in rete, sia l'*inconsapevolezza* per aver compiuto il reato. Infatti i responsabili di un reato commesso in rete dimostrano tendenzialmente di non avere percezione della loro gravità, agendo a qualsiasi ora del giorno e della notte, senza dare tregua a chi si vuol colpire. I "bulli" della rete (cyberbulli) non procurando segni fisici tangibili degli effetti delle loro azioni (per es. un pugno, un calcio) e protetti dallo schermo del computer o del cellulare pensano di essere invisibili, non identificabili, e alla fine impuniti.

Questo progetto si caratterizza per la preventiva individuazione di comportamenti rischiosi, connessi a situazioni relazionali di prepotenza e prevaricazione sull'altro, e a far acquisire strategie che salvaguardino la relazione con se stessi e con gli altri. L'approccio sarà interattivo e partecipativo, in modo da far emergere le esperienze e le conoscenze dei ragazzi.

OBIETTIVI

- Migliorare la conoscenza del proprio mondo interiore attraverso un lavoro di potenziamento emotivo;
- potenziare le competenze dei ragazzi nella percezione e nell'espressione di se' e nell'ascolto dell'altro;
- acquisire abilità di autoregolazione del comportamento;
- incrementare la frequenza e l'intensità di stati emotivi piacevoli.

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 1°
Scuola Secondaria di 2° (biennio)

DOVE

All'interno delle classi. Sono necessari LIM (o videoproiettore) e un computer.

DURATA

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

Primo incontro: informativo multimediale.

Si definisce il bullismo partendo dalle conoscenze dei ragazzi. Con l'aiuto dell'esperta si passa poi ad una definizione più tecnica e complessa , facendo emergere i concetti chiave.

Secondo incontro: focus group.

Gli alunni disposti in cerchio sono invitati a riportare le proprie esperienze dirette e/o indirette in cui hanno agito o subito o assistito ad azioni di prevaricazione o di prepotenza. Si fanno ipotesi sul perché di certi accadimenti e si individuano soluzioni.

Terzo incontro: laboratorio.

Si propone la scrittura di storie seguendo una traccia (es. Marco, 13 anni, vittima di bullismo; Elena,12 anni, cyberbullo; etc.).

Come attività conclusiva si propone la scrittura di una "canzone di denuncia" al bullismo/cyberbullismo in stile trap, su base musicale.

Al termine del percorso è prevista una restituzione dei lavori svolti dalle classi.

Sono previste schede di valutazione e gradimento del percorso: questionari e verifica dei contenuti acquisiti a fine percorso, questionario di gradimento per alunni e docente.

La realizzazione del progetto è a cura del Servizio di Progettazione Educativa del Comune di Venezia ed è condotto dall'Associazione Vis a Vis

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

Antonella Palazzi tel. 041 2749536

antonella.palazzi@comune.venezia.it

PROGETTI FORMATIVI RIVOLTI AGLI INSEGNANTI

AIUTIAMOLI A NON CADERE NELLA RETE

P S1

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

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

I tre incontri proposti, saranno una buona occasione per affrontare quesiti e analizzare i casi portati dagli stessi docenti, con il fine di condividere e scambiare punti di vista alternativi.

Nei laboratori potranno essere utilizzati metodi, tecniche e strumenti quali: lettura di testi, storie e racconti come stimolo per la riflessione e la condivisione, discussione guidata in piccolo e grande gruppo, utilizzo di schede individuali o di gruppo, questionari e interviste, lavoro in piccolo e grande gruppo, brainstorming, role-playing.

OBIETTIVI

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

1° incontro - diamo voce ai numeri e all'impatto sociale del fenomeno, affronteremo il concetto di bisogni correlato al fenomeno, parleremo delle caratteristiche dei social e di come essi influenzano la vita quotidiana dei ragazzi e degli adulti.

2° incontro - il mondo dei selfie, il significato simbolico nella rappresentazione di se stessi in adolescenza e l'uso delle immagini.

3° incontro – Cyberbullismo: riflessioni sul fenomeno, dove ricercarne le cause e come adottare buone pratiche.

.....

DESTINATARI

Docenti Scuola Primaria, Secondaria di 1°.

I docenti potranno richiedere l'attivazione del progetto **"Non cadere nella rete"** destinato alla propria classe; gli incontri, concordati con i docenti, intendono favorire il dialogo con gli studenti e con le studentesse, promuovendo una maggiore consapevolezza dei fenomeni connessi all'uso dei social e delle piattaforme digitali.

Inoltre può essere concordato un incontro conoscitivo rivolto alle famiglie.

DURATA

3 incontri di 2 ore (rivolto agli insegnanti).

E' consigliata vivamente la presenza a tutti gli incontri.

2 incontri di 2 ore (rivolto agli studenti e studentesse con i quali sarà possibile intraprendere un percorso che ha come obiettivo la formazione di peer).

1 incontro di 2 ore (rivolto alle famiglie).

DOVE

Gli incontri si svolgeranno presso le aule della formazione del Comune di Venezia in viale San Marco 154 Mestre VE.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

L'ARTE DI CONFLIGGERE

I

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

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

Il gioco che diventa l'accesso al mondo dell'altro può essere elemento costitutivo di tensione, generando frustrazioni e momenti di conflitto interno ed esterno; gli elementi valoriali diventano punti di forza e risorsa per promuovere benessere e senso di condivisione e crescita.

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

(Si consiglia di iscriversi a questo laboratorio dopo aver frequentato "L'Arte di emozionarci")

OBIETTIVI

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

1° incontro - Introduzione di alcuni concetti base e principali teorie, l'arte di confliggere.

2° incontro - Analisi di un caso (proposto o portato dai partecipanti).

3° incontro - Gioco e simbolo, l'arte di non arrabbiarsi.

4° incontro - La tecnica del collage: come superare il conflitto in maniera creativa.

DESTINATARI

Insegnanti ed Educatori 0-6

DURATA

4 incontri di 2 ore

E' consigliata vivamente la presenza a tutti gli incontri.

DOVE

Gli incontri si svolgeranno presso le aule della formazione del Comune di Venezia in viale San Marco 154.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

L'ARTE DI EMOZIONARCI

I

Il laboratorio, rivolto agli educatori ed insegnanti del nido e della scuola dell'infanzia, vuole essere un'immersione nel mondo affascinante e complesso delle emozioni. Emozioni che si vivono personalmente e che condividiamo con gli altri, che dettano i nostri comportamenti e il nostro modo di stare nel mondo.

Il percorso sarà un'occasione per sperimentare il lavoro di gruppo e nel gruppo, supportato da specifiche tecniche e metodologie che ne garantiscono la genuinità e la professionalità.

Il lavoro sulle dinamiche relazionali e affettive rappresenta uno strumento utile a favorire un miglioramento del clima di classe anche attraverso il potenziamento delle abilità relazionali dei singoli.

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

Durante il percorso verrà affrontato il tema del lutto e la sua onda emotiva vissuta dal soggetto coinvolto personalmente e da tutti quelli che gli sono accanto.

Nei laboratori potranno essere utilizzati metodi, tecniche e strumenti quali: lettura di testi, storie e racconti come stimolo per la riflessione e la condivisione, discussione guidata in piccolo e grande gruppo, utilizzo di schede individuali o di gruppo, questionari e interviste, lavoro in piccolo e grande gruppo, brainstorming, role-playing.

OBIETTIVI

- Favorire il riconoscimento delle proprie emozioni e quelle degli alunni;
- favorire l'ascolto reciproco;
- favorire un buon clima di classe promuovendo la partecipazione attiva e il dialogo in classe;
- favorire la condivisione delle esperienze lavorative auspicando un confronto costruttivo.

1° incontro - Introduzione al mondo delle emozioni, come influiscono sulla nostra quotidianità e cosa ci suggeriscono.

2° incontro - 1.2.3. punto e virgola, la comunicazione esprime emozioni.

3° incontro - Analisi di un caso proposto o portato dai partecipanti.

4° incontro - Il lutto e la sua onda emotiva.

5° incontro - Tecnica di fototerapia, le immagini ci guidano dentro il nostro mondo emotivo.

.....

DESTINATARI

Insegnanti ed Educatori 0-6

DURATA

5 incontri della durata di 2 ore

E' consigliata vivamente la presenza a tutti gli incontri.

DOVE

Gli incontri verranno concordati con i partecipanti.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

DAL CONFLITTO ALLA SUA TRASFORMAZIONE CREATIVA

P S1

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

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

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

(Si consiglia di iscriversi a questo laboratorio dopo aver frequentato quello sulle emozioni e relazioni)

OBIETTIVI

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

1° incontro - Introduzione di alcuni concetti base e principali teorie, l' "arte" di confluire.

2° incontro - Analisi di un caso (proposto o portato dai partecipanti).

3° incontro - La tecnica del collage: come superare il conflitto in maniera creativa.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola Primaria e Secondaria di 1°

DURATA

3 incontri di 2 ore

E' consigliata vivamente la presenza a tutti gli incontri.

DOVE

Gli incontri si svolgeranno presso le aule della formazione del Comune di Venezia in viale San Marco 154 Mestre VE.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

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

GRUPPO IN GIOCO: GIOCARE E' UNA COSA SERIA

P S1

Il laboratorio vuole fornire degli spunti di riflessione sul concetto di gioco, elemento fondamentale e antropologicamente trasversale ad ogni cultura in quanto fonte di apprendimento sociale e crescita personale dell'individuo. Ci si soffermerà su concetti importanti come l'ascolto attivo, la comunicazione in ogni sua declinazione, il problem solving e lo sviluppo della creatività; verrà sottolineata la sua valenza positiva, il suo ruolo strategico nelle situazioni di impasse, il suo potere trasformativo e curativo.

Attraverso l'uso del gioco sarà possibile analizzare e rielaborare i propri comportamenti adeguandoli all'ambiente e alle situazioni, apprendendo strategie efficaci che possano facilitare un contesto sereno e motivante nell'ambito scolastico. Ciò che diventa fondamentale è entrare in contatto con nuove dimensioni intrapsichiche e relazionali che possano permettere di esperire nuovi modi di pensare, sentire e agire.

(Si consiglia di iscriversi a questo laboratorio dopo aver frequentato quello sulle emozioni e relazioni)

OBIETTIVI

- Favorire la riflessione sulla composizione del gruppo e le sue dinamiche;
- gestire in maniera efficace il gruppo, in particolar modo il gruppo classe;
- attivare comportamenti che possano favorire il benessere del gruppo;
- utilizzare strategie efficaci e ludiche;
- favorire l'apprendimento in un contesto creativo.

1° incontro - Introduzione sul concetto di gioco, l'attivazione del proprio bambino "libero".

2° incontro - Gioco simbolico, il concetto di "simbolo" e il potere della trasformazione.

3° incontro - Gioco sociale, il concetto di ruolo, di regola come elemento costitutivo della personalità, l'arte di arrivare secondi.

DESTINATARI

Insegnanti Scuola Primaria, Secondaria di 1°

DURATA

3 incontri di 2 ore

E' consigliata vivamente la presenza a tutti gli incontri.

DOVE

Gli incontri si svolgeranno presso le aule della formazione del Comune di Venezia in viale San Marco 154 Mestre VE.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

dott.ssa Veronica Vento tel. 041-2749511

veronica.vento@comune.venezia.it

LABORATORIO SULLE EMOZIONI E SULLE RELAZIONI

P S1

Il progetto è volto a supportare la scuola e i docenti nella promozione del benessere nel contesto scolastico. Un clima di classe positivo costituisce infatti una condizione fondamentale sia per il benessere individuale e collettivo che per l'apprendimento. In questa prospettiva il lavoro sulle dinamiche relazionali e affettive rappresenta uno strumento utile a favorire un miglioramento del clima di classe anche attraverso il potenziamento delle abilità relazionali dei singoli.

Il laboratorio è volto ad avvicinare gli insegnanti al tema delle emozioni e vuole essere un'occasione per i docenti di sperimentare il lavoro di gruppo (di grande o piccola dimensione), caratterizzato da specifiche metodologie e strumenti che possono essere di volta in volta adattati al contesto del gruppo classe.

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

Durante il percorso verrà affrontato il tema del lutto e la sua onda emotiva vissuta dal soggetto coinvolto personalmente e da tutti quelli che gli sono accanto.

Nei laboratori potranno essere utilizzati metodi, tecniche e strumenti quali: lettura di testi, storie e racconti quale stimolo per la riflessione e la condivisione, discussione guidata in piccolo e grande gruppo, utilizzo di schede individuali o di gruppo, questionari e interviste, lavoro in piccolo e grande gruppo, brainstorming, role-playing.

OBIETTIVI

- Favorire un buon clima di classe promuovendo la partecipazione attiva e il dialogo in classe;
- favorire il riconoscimento delle proprie emozioni e quelle degli alunni;
- favorire l'ascolto reciproco;
- favorire la condivisione delle esperienze lavorative auspicando a un confronto costruttivo.

1° incontro - Introduzione al mondo delle emozioni, come influiscono sulla nostra quotidianità e cosa ci suggeriscono.

2° incontro - 1.2.3. punto e virgola, la comunicazione esprime emozioni.

3° incontro - Analisi di un caso proposto o portato dai partecipanti.

4° incontro - Il lutto e la sua onda emotiva.

5° incontro - Tecnica di fototerapia, le immagini ci guidano dentro il nostro mondo emotivo.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola Primaria, Secondaria di 1°

DURATA

5 incontri della durata di 2 ore
E' consigliata vivamente la presenza a tutti gli incontri.

DOVE

Gli incontri si svolgeranno presso le aule della formazione del Comune di Venezia in viale San Marco 154.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

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

REGISTRI, PENNE ROSSE E FIORI DI LOTO

Percorso di mindfulness per insegnanti

I P S1 S2

La mindfulness è un'esperienza naturale, semplice e complessa al tempo stesso. Possiamo definirla come la capacità di stare nel momento presente, senza alcuna aspettativa verso il futuro, nemmeno quello più prossimo, e senza il condizionamento del passato.

Tutti noi abbiamo sperimentato, almeno una volta nella vita, quello stato di benessere profondo in cui, anche solo per pochi minuti, il tempo sembra fermarsi. In questa esperienza di sospensione la sensazione è quella di essere un tutto unico di corpo e mente e, talvolta, anche un tutto unico con il resto del mondo che ci circonda. Abbiamo vissuto un luogo psicologico in cui regna la pace, l'assenza di giudizio e la capacità di accogliere ciò che semplicemente è. Praticando la mindfulness questa appagante esperienza può essere sollecitata a piacimento, ogni qualvolta lo si decida o ve ne sia necessità, fino ad arrivare, con il costante esercizio, a rendere questo stato dell'Io un "modus vivendi".

La letteratura scientifica è ricca di prove sui benefici che la pratica mindfulness porta alla salute del corpo-mente e alla qualità delle relazioni interpersonali. Riporta inoltre la sua efficacia nel far fronte ai fattori di stress, permettendo alle persone di gestire conflitti e difficoltà che possono insorgere in ambito lavorativo. Per concludere, gli esperimenti condotti in ambito scolastico ci informano come la mindfulness produca importanti miglioramenti nelle abilità di insegnamento.

L'insegnante che pratica la mindfulness si sentirà a sua volta motivato a introdurla nel contesto scuola, educando quindi i propri alunni a esercitarla creando così un circolo virtuoso di benessere.

L'adulto, partendo dalla propria pace interiore e gioia di vivere che la pratica costante induce, diviene l'esempio di come la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni possa favorire collaborazione e sostegno, disponibilità e gentilezza, gratitudine ed empatia.

OBIETTIVI

- Acquisire consapevolezza del proprio respiro;
- acquisire consapevolezza del proprio stato emotivo e fisico nel qui ed ora;
- acquisire la capacità di concentrarsi;
- acquisire la capacità di accettare gli eventi e la realtà come si presenta;
- acquisire la capacità di lasciar andare;
- acquisire la capacità di vivere con leggerezza e gratitudine;
- acquisire la capacità di godere del momento presente.

DESTINATARI

Docenti delle scuole:

Infanzia – Primaria – Secondaria di 1° e Biennio Secondaria di 2°.

DURATA

- 5 Incontri.

Gli incontri si terranno ogni giovedì dalle ore 17.30 alle ore 19.00 per 5 settimane a partire dal 16 gennaio 2025.

Ciascun incontro prevederà un momento teorico di introduzione, la pratica di gruppo e un momento finale di raccolta dei vissuti.

DOVE

Viale San Marco 154 – Mestre Ve

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

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

RIFERIMENTI

Referente del progetto:

dott.ssa Cristina Battolla – email: cristina.battolla@comune.venezia.it

S O S

Relazioni burrascose tra scuola dell'Infanzia e famiglie

I

A volte le relazioni scuola-famiglie costituiscono un fronte delicato, complesso e complicato, su cui l'insegnante investe quotidianamente le proprie energie. Vi possono essere situazioni che mettono a dura prova: come ripristinare la fiducia di base tra insegnanti e genitori per riportare serenità?

Questo itinerario si propone di essere un'esperienza formativa, tra teoria e pratica educativa, utile ad individuare assieme buone prassi e strategie per riattivare alleanze educative costruttive, nell'interesse dei bambini e delle bambine.

Primo incontro:

Rapporti scuola dell'infanzia e famiglie: partiamo da alcune esperienze.

Secondo incontro:

"Incontri e scontri" scuola-famiglie: quando relazione e comunicazione costano fatica.

Terzo incontro:

Co-educare i bambini: buone pratiche comunicative insegnanti-genitori.

OBIETTIVI

- Fornire opportunità di riflessione sul proprio stile di relazione con le famiglie soprattutto nelle situazioni di fatica secondo l'approccio della co-educazione dei bambini;
- creare uno spazio di acquisizione di nuove consapevolezza rispetto al proprio ruolo professionale di sostegno alla genitorialità;
- individuare modalità per innovare le pratiche di relazione costruttiva e comunicazione efficace con le famiglie.

Al termine del percorso verrà compilato dai partecipanti un questionario di gradimento dell'iniziativa e per appurare il raggiungimento degli obiettivi.

DESTINATARI

Insegnanti della scuola dell'Infanzia.

DOVE

Tre incontri in gruppo con modalità di gruppi di parola e laboratori di riflessione sull'azione educativa, in presenza presso il "Centro di Formazione Itaca", viale San Marco 154 a Mestre, dalle ore 17:30 alle ore 19:00.

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

Le slide e i materiali utilizzati negli incontri verranno condivisi via e-mail.

Verrà indicata una bibliografia essenziale e una sitografia per eventuali approfondimenti.

DURATA

N. 3 incontri per ogni gruppo (20 persone circa) della durata di 90 minuti.
Febbraio-marzo 2025.

Qualora in una classe ci fossero più insegnanti interessati all'itinerario proposto, si chiede di indicarlo nelle note o di inviare una email al referente del progetto.

La realizzazione del progetto è a cura del Gruppo di Progettazione Psicopedagogica ed è condotto dalla dott.ssa Elena Pegoraro, pedagoga del Servizio Progettazione Educativa.

RIFERIMENTI

Per informazioni:

Referente del progetto: dott.ssa Elena Pegoraro

Per info e-mail a: elena.pegoraro@comune.venezia.it

Oppure utilizzare il contatto telefonico: 3454365032

**Informativa per il trattamento dei dati personali comuni:
i dati personali comuni rilasciati volontariamente dagli interessati
saranno trattati in osservanza di quanto previsto dall'ex art.13,
Regolamento 2016/679/UE – GDPR, per le finalità strettamente
connesse alle attività descritte nel fascicolo.**



**A cura del Servizio di Progettazione Educativa
Comune di Venezia**