

GRADUATORIE PROGETTI E LABORATORI LUDICO EDUCATIVI

Graduatorie riguardanti l'Avviso Pubblico PG 2021/0254153 per la selezione di progetti e laboratori ludico-educativi per arricchire ed integrare l'offerta formativa nelle scuole dell'infanzia, primarie, secondarie di 1° e 2° grado (biennio) e nelle ludoteche comunali per l'anno scol. 2021/22 (eventualmente prorogabile per una seconda annualità). Saranno attivati i progetti arrivati primi in ogni graduatoria per target e per tema (con riserva qualora non abbiano ottenuto almeno cinque adesioni da parte delle scuole) e successivamente sarà possibile attivare ulteriori progetti, sempre in ordine di graduatoria, qualora vi siano richieste da soddisfare. Sono Esclusi i progetti che non raggiungono il punteggio minimo di 24 punti nella parte A o non raggiungono complessivamente il punteggio minimo di 50 punti.

AREA DEI LINGUAGGI

Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
6	Auser Polaris	1.1	Linguaggio Musicale	Ti parlo con la musica	Infanzia	68,00
7	Barchetta Blu	1.2	Linguaggio Artistico- Creativo	Come un grande Artista	Infanzia	60,81
6	Auser Polaris	1.1	Linguaggio Musicale	Ti parlo con la musica	Primaria	68,00
19	Macaco	1.1	Linguaggio Musicale	Racconti musicali	Primaria	51,00
7	Barchetta Blu	1.2	Linguaggio Artistico- Creativo	Come un grande Artista	Primaria	60,81
21	Martina Trombini	1.3	Scrittura Creativa	La parola giusta	Secondaria 1	59,06
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 24 punti						
19	Macaco	1.1	Linguaggio Musicale	Alla ricerca delle pietre musicali	Infanzia	Escluso
20	Marcondirondello	1.1	Linguaggio Musicale	Pierino e il lupo	Infanzia	Escluso
20	Marcondirondello	1.1	Linguaggio Musicale	Pierino e il lupo	Primaria	Escluso
20	Marcondirondello	1.2	Linguaggio Artistico- Creativo	I gatti di Klimt	Infanzia	Escluso
20	Marcondirondello	1.2	Linguaggio Artistico- Creativo	I gatti di Klimt	Primaria	Escluso

AREA SCIENTIFICA TECNOLOGICA MULTIMEDIALE

Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
18	Lecalamite	2.1	Laboratorio di Coding	Un progetto educativo che insegna ai bambini a programmare	Primaria	53
18	Lecalamite	2.3	Creazione di Strumenti Digitali Interattivi	Una risorsa didattica	Primaria	61
18	Lecalamite	2.1	Laboratorio di Coding	Un progetto educativo che insegna ai bambini a programmare	Secondaria 1	53
18	Lecalamite	2.3	Creazione di Strumenti Digitali Interattivi	Una risorsa didattica	Secondaria 1	61
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 24 punti						
14	Il girasole	2.3	Creazione di Strumenti Digitali Interattivi	Classdojo: L'aiutante virtuale	Insegnanti (target non previsto dalle linee guida)	Escluso
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 50 punti						
18	Lecalamite	2.3	Creazione di Strumenti Digitali Interattivi	Digital storytelling: il viaggio di Marco Polo	Primaria	45
18	Lecalamite	2.3	Creazione di Strumenti Digitali Interattivi	Digital storytelling: il viaggio di Marco Polo	Secondaria 1	45

AREA STORICA E GEOGRAFICA

Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA		TEMA	TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
21	Martina Trombini	3.1.a	La Nascita di Venezia	I 1600 anni di Venezia. Percorso alla scoperta della città	Primaria	62,91
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.1.a	La Nascita di Venezia	La nascita di Venezia	Primaria	50,29
3	ASD Rogliani Gloria	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Venezia 1600 anni! Un museo all'aperto	Primaria	58,89
7	Barchetta Blu	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Fantasticarte.Storie in gioco per conoscere la città di Venezia	Primaria	57,10
2	Artemide	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Viaggio nel tempo con l'arte delle perle di vetro	Primaria	56,14
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Conoscere Venezia: patrimonio Storico Artistico	Primaria	53,56
23	Il Sestante di Venezia	3.2	La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni dalla Nascita di Venezia	Alla riscoperta delle origini	Primaria	62,79
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.2	La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni dalla Nascita di Venezia	La laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni della nascita di Venezia	Primaria	55,00
16	IVESER	3.1.a	La Nascita di Venezia	Conosciamo la nostra città: adottiamo un luogo	Secondaria 1	52,88
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.1.a	La Nascita di Venezia	La nascita di Venezia	Secondaria 1	50,29
21	Martina Trombini	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	La storia di Venezia nell'evoluzione della scrittura	Secondaria 1	63,10
3	ASD Rogliani Gloria	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Venezia 1600 anni! Un museo all'aperto	Secondaria 1	57,89
7	Barchetta Blu	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Fantasticarte.Storie in gioco per conoscere la città di Venezia	Secondaria 1	57,10
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Conoscere Venezia: patrimonio Storico Artistico	Secondaria 1	53,56
23	Il Sestante di Venezia	3.2	La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni dalla Nascita di Venezia	Alla riscoperta delle origini	Secondaria 1	62,79
25	Università Popolare	3.3	Storia di Mestre	Conoscere giocando la Mestre antica	Secondaria 1	60,99
25	Università Popolare	3.3	Storia di Mestre	La Grande Guerra dei Mestrini. 1915-18	Secondaria 1	57,00
16	IVESER	3.1.a	La Nascita di Venezia	Conosciamo la nostra città: adottiamo un luogo	Secondaria 2	52,88
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.1.a	La Nascita di Venezia	La nascita di Venezia	Secondaria 2	50,29
3	ASD Rogliani Gloria	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Venezia 1600 anni! Un museo all'aperto	Secondaria 2	57,89
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Conoscere Venezia: patrimonio Storico Artistico	Secondaria 2	53,56
23	Il Sestante di venezia	3.2	La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni dalla Nascita di Venezia	Alla riscoperta delle origini	Secondaria 2	62,79
24	Soc.Coop Guide Venezia	3.2	La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni dalla Nascita di Venezia	La laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni della nascita di Venezia	Secondaria 2	55,00
25	Università Popolare	3.3	Storia di Mestre	Conoscere giocando la Mestre antica	Secondaria 2	60,99
25	Università Popolare	3.3	Storia di Mestre	La Grande Guerra dei Mestrini. 1915-18	Secondaria 2	55,00
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 50 punti						
16	IVESER	3.1.a	La Nascita di Venezia	Conosciamo la nostra città: adottiamo un luogo	Primaria	49,88
10	Didatticando	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Vivere la bellezza della città	Primaria	32,00
10	Didatticando	3.1.b	Conoscere Venezia: Patrimonio Storico-Artistico	Vivere la bellezza della città	Secondaria 1	32,00

AREA STUDI SOCIALI

Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
27	Vis a Vis	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	That's Amore	Secondaria 1	66,89
13	Fondazione Carolina	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	Felici di navigare	Secondaria 1	65,00
13	Fondazione Carolina	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	Felici di navigare	Secondaria 2	65,00
27	Vis a Vis	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	That's Amore	Secondaria 2	62,89
22	Mater Femina	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	Corpo e Consapevolezza	Secondaria 2	55,00
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 24 punti						
6	Auser Polaris	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	Musiche dal mondo	Infanzia (target errato)	Escluso
6	Auser Polaris	4.1	Per una cultura del rispetto e della valorizzazione di Donne e Uomini	Musiche dal mondo	Primaria (target errato)	Escluso

AREA GIORNATE ISTITUZIONALI						
Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
16	IVESER	5.1	Il Giorno della Memoria	Il gatto ebreo Koks	Primaria	57,27
16	IVESER	5.2	Il Giorno del ricordo	Il cuore dall'altra parte del mare	Primaria	53,27
16	IVESER	5.2	Il Giorno del ricordo	Il cuore dall'altra parte del mare	Secondaria 1	53,27
16	IVESER	5.2	Il Giorno del ricordo	Il cuore dall'altra parte del mare	Secondaria 2	53,27
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 50 punti						
15	Il granello in zucca	5.1	Il Giorno della Memoria	le sommerse e le salvate: la shoah delle donne	Secondaria 1	46,00
12	Farmacia Zoo E'	5.2	Il Giorno del ricordo	Passi,l'impresa di Abdon Pamich	Secondaria 1	44,50
15	Il granello in zucca	5.1	Il Giorno della Memoria	le sommerse e le salvate: la shoah delle donne	Secondaria 2	46,00
12	Farmacia Zoo E'	5.2	Il Giorno del ricordo	Passi,l'impresa di Abdon Pamich	Secondaria 2	44,50

PROMOZIONE DEL BENESSERE						
Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
6	Auser Polaris	6.2.a	Laboratorio sulle emozioni e relazioni	Muoviti a scoprire te stesso	Primaria	67,52
4	ASD Bissuola	6.2.a	Laboratorio sulle emozioni e relazioni	La regina dei colori	Primaria	63,32
11	Etherna	6.2.a	Laboratorio sulle emozioni e relazioni	Intrecciando le emozioni	Primaria	61,50
8	Coges	6.2.a	Laboratorio sulle emozioni e relazioni	Interventi di educazione all'affettività	Primaria	57,00
5	Liquidambar	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	Piccoli surfisti crescono	Primaria	70,93
27	Vis a Vis	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	Maschere da Web	Primaria	58,93
23	Il Sestante di Venezia	6.1	Laboratorio Metodo di studio	Influencer del metodo di studio	Secondaria 1	65,68
11	Etherna	6.2.b	Laboratori Espressivi/Teatrali	Leggere insieme	Secondaria 1	62,69
5	Liquidambar	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	Piccoli surfisti crescono	Secondaria 1	74,93
27	Vis a Vis	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	Maschere da Web	Secondaria 1	62,93
2	Artemide	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	cosa cercano i ragazzi sui social	Secondaria 1	55,91
27	Vis a Vis	6.3	Educazione Alimentare	Food and love	Secondaria 1	68,93
11	Etherna	6.2.b	Laboratori Espressivi/Teatrali	Leggere insieme	Secondaria 2	61,69
12	Farmacia Zoo E'	6.2.b	Laboratori Espressivi/Teatrali	La Voce – esprimi un desiderio	Secondaria 2	54,23
5	Liquidambar	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	Piccoli surfisti crescono	Secondaria 2	74,93
27	Vis a Vis	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	Maschere da Web	Secondaria 2	60,93
2	Artemide	6.2.c	Laboratorio impariamo a comunicare con i Social	cosa cercano i ragazzi sui social	Secondaria 2	55,91
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 50 punti						
9	CSSA	6.1	Laboratorio Metodo di studio	Apprendimento rapido. Metacognizione e Metodo di studio	Secondaria 1	44,50

AREA FORMATIVO-LABORATORIALE RIVOLTA AGLI INSEGNANTI

Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
4	ASD Bissuola	7.1	Apprendere attraverso il corpo	RI-CREA-AZIONE	Insegnanti	64,00
12	Farmacia Zoo E'	7.1	Apprendere attraverso il corpo	Sentire, esprimersi, insegnare	Insegnanti	61,89
11	Etherna	7.1	Apprendere attraverso il corpo	Imparare muovendosi- Apprendere con-tatto	Insegnanti	57,75
7	Barchetta Blu	7.1	Apprendere attraverso il corpo	Fra me e te	Insegnanti	57,32
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 50 punti						
23	Il Sestante di Venezia	7.1	Apprendere attraverso il corpo	Con-tatto Il Corpo in gioco	Insegnanti	48,00

AREA CONTRASTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA

Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
17	La bottega dei ragazzi	8.1	Laboratorio Motivazione allo Studio	Laboratorio di motivazione allo studio	6-16	77,00
9	CSSA	8.1	Laboratorio Motivazione allo Studio	E' tutta farina del mio ... studio	6-16	61,00
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 24 punti						
1	Aretusa	8.1	Laboratorio Motivazione allo Studio	studiare bene a scuola	6-11	Escluso

AREA LUDOTECHE						
Domanda n°	ASSOCIAZIONE / ENTE / COOPERATIVA / DITTA	TEMA		TITOLO DEL PROGETTO	TARGET	PUNTEGGIO TOTALE (minimo punti 50)
26	VeneziaComix	6L	Fumettiamo in ludoteca	Ciak si fumetta	9-11 anni	54,00
26	VeneziaComix	6L	Fumettiamo in ludoteca	Ciak si fumetta	11-14 anni	54,00
19	Macaco	7L	Fotografia e Video con Smartphone	"Smart Movie"	11-14 anni	58,91
17	La bottega dei ragazzi	11L	Giochi da tavolo	PocKet Worlds	6-11 anni	70,27
17	La bottega dei ragazzi	11L	Giochi da tavolo	PocKet Worlds	11-14 anni	68,27
17	La bottega dei ragazzi	12L	Giochiamo con l'Inglese in Ludoteca	Fantastic Beasts	3-6 anni	70,00
Esclusi perché non raggiungono il punteggio minimo di 24 punti						
20	Marcondirondello	13L	Il Corpo in Gioco in Ludoteca	Lettori in erba	3-6 anni	Escluso