

CITTA' DI
VENEZIA



AREA SVILUPPO ORGANIZZATIVO,
RISORSE UMANE E SOCIALE

SETTORE SERVIZI EDUCATIVI

Servizio Progettazione Educativa

Linee di indirizzo per la selezione di progetti e laboratori ludico-educativi per arricchire e integrare l'offerta formativa tra scuola e territorio per l'anno scolastico 2021-2022 (eventualmente prorogabile per una seconda annualità)

Il servizio di Progettazione Educativa si rivolge alle scuole di ogni ordine e grado, statali e paritarie della Città di Venezia, tramite attività educative e formative integrate tra scuola e territorio, offrendo percorsi di ampliamento dell'offerta formativa e di promozione del benessere. Sono previste inoltre attività ludico-educative in ludoteca.

Con il presente avviso, si intende raccogliere progetti educativi e ludico-educativi da parte delle realtà operanti nel terzo settore volte ad implementare le proposte messe in campo direttamente dal Servizio stesso.

I progetti dovranno far riferimento alle diverse aree tematiche, temi e struttura organizzativa modulare (MB) descritti in seguito.

Le aree tematiche sono state definite anche a partire dalle proposte avanzate dagli stessi insegnanti su richiesta del Servizio.

L'Amministrazione Comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

Le Proposte Progettuali dovranno rigorosamente rispettare il **Modulo Base (MB)** indicato.

Dovrà essere fornita anche la possibilità di fruire le attività online come didattica a distanza, nel caso in cui la situazione epidemiologica sanitaria non consenta lo svolgimento in presenza.

ELENCO DEI MODULI BASE PREVISTI

Nei MODULI MB1 i progetti prevedono interventi/laboratori rivolti a singole classi o a gruppi di insegnanti

MB 1	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/ evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

Nei MODULI MB2 il progetto può anche prevedere, se necessario, il coinvolgimento contemporaneo di più classi. In questo caso deve essere specificato il numero delle classi coinvolte insieme. Al fine della valutazione economica per la graduatoria, il costo complessivo del modulo pluriclasse sarà suddiviso per il numero delle classi coinvolte

MB 2	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 1 intervento della durata minima di ore 1,30.
	N°1 uscita didattica. N.B. qualora per motivi sanitari non fosse possibile effettuare l'uscita didattica, dovrà essere proposta una visita virtuale in formato digitale.
	Restituzione (es. Report delle attività/ evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

I MODULI MB3, rivolti a bambini/ragazzi segnalati per inadempienza scolastica e individuati dal Servizio di Progettazione Educativa, saranno svolti in modo individuale, in coppia e in piccolo gruppo (8 – 10).

MB 3/A Lab. Motivazione allo studio Da svolgersi nelle sedi dei Servizi Educativi di Mestre e/o Venezia o a domicilio.	Intervento di presentazione alle scuole.
	Incontri settimanali e/o bisettimanali distribuiti nel corso dell'anno per 2/4 ore complessive settimanali*, per un totale di 50 ore di attività diretta rivolta a 1-2 ragazzi con un operatore (i ragazzi possono essere diversi nel corso delle settimane).
	Report periodico delle attività.

MB 3/B Da svolgersi nelle sedi individuate dal Servizio di Progettazione educativa. Gruppo di 8/10 ragazzi	Intervento di presentazione alle scuole.
	Incontri settimanali distribuiti nel corso dell'anno per 2 ore complessive settimanali*, dal mese di ottobre al mese di maggio 30 settimane totali.
	Report periodico delle attività.

I MODULI MB4 saranno svolti esclusivamente nelle ludoteche comunali per gruppi di 15 -20 bambini/ragazzi

MB 4	Intervento di presentazione ai genitori/ludotecari.
	Almeno 5 ore di intervento distribuite in 3 o 5 incontri.
	Intervento di restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

Aree tematiche

Per la parte rivolta alle classi delle **scuole** si intende proporre aree tematiche riguardanti argomenti interdisciplinari a sostegno di una più completa dimensione educativa, suddivisi per fasce di età in modo da esprimere le peculiarità di ogni fase dell'età evolutiva.

Un'area è rivolta alla formazione degli **insegnanti**.

Un'area verrà dedicata al sostegno della **dispersione scolastica**.

Un'area dedicata alle attività laboratoriali nelle **ludoteche**.

Le proposte che verranno valutate saranno afferenti alle seguenti aree:

1. Area dei Linguaggi MB1

1.1 Tema: Linguaggio Musicale

1.2 Tema: Linguaggio Artistico-Creativo

1.3 Tema: Scrittura Creativa

2. Area Scientifica-Tecnologica e Multimediale MB1

2.1 Tema: Laboratorio di Coding

2.2 Tema: Laboratorio di Robotica

2.3 Tema: Creazione di Strumenti Digitali Interattivi

3. Area Storica e Geografica MB2

3.1 Temi: Storia in concomitanza con i 1600 anni della Nascita di Venezia

3.1. a) La Nascita di Venezia

3.1. b) Conoscere Venezia: Patrimonio Storico - Artistico

3.2 Tema: La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni della Nascita di Venezia

3.3 Tema: Storia di Mestre

4. Area Studi Sociali MB1

4.1 Tema: Per una Cultura del Rispetto e della Valorizzazione di Donne e Uomini

5. Area Giornate Istituzionali MB1

5.1 Tema: Il "Giorno della Memoria"

5.2 Tema: Il "Giorno del Ricordo"

6. Area Promozione del Benessere MB1

6.1 Tema: Laboratorio Metodo di Studio

6.2 Temi: Conoscenza di Sé e degli Altri

6.2. a) Laboratorio sulle Emozioni e Relazioni

6.2. b) Laboratori Espressivi/Teatrali

6.2. c) Laboratorio Impariamo a Comunicare con i Social

6.3 Tema: Educazione Alimentare

7. Area Formativo-Laboratoriale rivolta agli Insegnanti MB1

7.1 Tema: Apprendere Attraverso il Corpo

8. Area Contrasto alla Dispersione Scolastica MB3

8.1 Tema: Laboratorio Motivazione allo Studio **MB3/A**

8.2 Tema: Laboratorio Teatrale **MB3/B**

Per la parte rivolta alle **Ludoteche** si rinvia all'**Area LUDOTECHE MB4**

1L - Tema: Manualità Creativa in Ludoteca **MB4**

1L a) Laboratorio "Burattiniamo"

1L b) Laboratorio "Oggetti Volanti"

1L c) Laboratorio "Conosciamo Arti e Antichi Mestieri"

- 2L - Tema: Teatro in Ludoteca **MB4**
- 3L - Tema: Teatro d'Ombre in Ludoteca **MB4**
- 4L - Tema: Giochi di Prestigio e Giocoleria **MB4**
- 5L - Tema: Musica in Ludoteca **MB4**
- 6L - Tema: Fumettiamo in Ludoteca **MB4**
- 7L - Tema: Fotografia e Video con Smartphone **MB4**
- 8L - Tema: La Scienza in Gioco **MB4**
- 9L - Tema: Drone Lab in Ludoteca **MB4**
- 10L - Tema: Robottiamo in Ludoteca **MB4**
- 11L - Tema: Giochi da Tavolo **MB4 MB4**
- 12L - Tema: Giochiamo con l'Inglese in Ludoteca **MB4**
- 13L - Tema: Il Corpo in Gioco in Ludoteca **MB4**

1. Area dei linguaggi

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

Oggetto di questa proposta sono i linguaggi intesi come opportunità di simbolizzazione, espressione e comunicazione. Lo scopo è quello di avviare gradualmente gli alunni ad una conoscenza attiva del linguaggio musicale, del linguaggio artistico ed espressivo in modo da favorire la creatività. Pittura, musica e gli altri linguaggi espressivi sono luoghi dove si sviluppano fantasia, sensibilità, e inventiva. Risulta quindi evidente l'importanza di questi ambiti di studio per la formazione globale dell'alunno a partire dal presupposto che la creatività di ognuno può essere sviluppata.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano nelle seguenti sezioni tematiche:

1.1 Tema: Linguaggio Musicale

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi scuola dell'Infanzia
classi scuola Primaria*

Attraverso questo linguaggio si intende offrire ai bambini uno spazio simbolico e relazionale utile all'acquisizione di strumenti di conoscenza e di valorizzazione

della creatività e della partecipazione.

Finalità

- Promuovere l'educazione musicale nelle nuove generazioni;
- scoprire i paesaggi sonori attraverso la produzione musicale esprimendo varie forme di narrazione e drammatizzazione;
- promuovere, attraverso il linguaggio universale della musica, la massima integrazione di tutti i soggetti interessati, quelli in situazione di disabilità, con bisogni educativi speciali e con disagio socio-ambientale;
- Usare in maniera espressiva la voce e lo strumento musicale, per comunicare emozioni, sensazioni, atmosfere;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare il tema attraverso la costruzione di un laboratorio didattico attivo che permetta ai bambini di sperimentare e, attraverso una cornice ludica, apprendere la capacità sonora di alcuni strumenti musicali e/o di oggetti di uso comune.

Per la scuola dell'infanzia i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno in orario scolastico preferibilmente all'interno di contesti adeguati e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

1.2 Tema: Linguaggio Artistico-Creativo

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi scuola dell'Infanzia
classi scuola Primaria*

Attraverso questo linguaggio si intende sviluppare negli alunni le loro potenzialità espressive affinché si rendano consapevoli delle proprie capacità manuali ed artistiche imparando l'armonia delle forme e dei colori.

Finalità

- Stimolare la creatività dei bambini attraverso l'uso del colore, delle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali differenti;
- analizzare attraverso la sperimentazione di materiali e tecniche gli

elementi del linguaggio visivo;

- esprimere i propri stati d'animo e le proprie emozioni attraverso il linguaggio artistico-creativo;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare il tema attraverso la costruzione di un laboratorio didattico attivo che permetta ai bambini di sperimentare le varie possibilità che certe tecniche artistiche possiedono elaborando creativamente produzioni personali autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

Per la scuola dell'infanzia i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata per provenienza.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi della scuola in orario scolastico e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

1.3 Tema: Scrittura Creativa

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: scuola Secondaria I°
scuola Secondaria II° (biennio)*

Seguendo il sottile filo che lega il gioco alla fantasia e all'apprendimento, attraverso la lettura e la scrittura si propone un laboratorio in cui gli alunni sperimentino e acquisiscano competenze linguistiche che permettano di imparare ad esprimere le proprie emozioni e i propri pensieri.

Finalità

- Sviluppare e potenziare la dimensione immaginativa e la creatività;
- arricchire la lingua, il lessico, la sintassi e la grammatica;
- motivare all'apprendimento;
- accrescere l'autostima e la capacità di ascolto di sé e degli altri;
- potenziare la capacità di attenzione e di concentrazione.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare il tema attraverso il lavoro di gruppo (*cooperative learning*) perché imparare in classe non è un processo individuale; il laboratorio didattico dovrà favorire la ricerca e la scoperta al fine di promuovere la lettura e la scrittura, sperimentando tecniche diverse quali la lettura animata e la drammatizzazione.

Spazi e materiali

Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi della scuola in orario scolastico e si dovrà fornire il materiale necessario allo svolgimento del laboratorio.

2. Area Scientifica -Tecnologica e Multimediale

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

L'attuale società, come è noto, si caratterizza per l'importanza sempre maggiore che riveste la tecnologia nella vita quotidiana. L'indagine scientifica, inoltre, favorisce lo sviluppo di mentalità aperte alle innovazioni e al cambiamento, particolarmente utili nella società odierna. All'interno di quest'area si propongono attività didattiche e laboratoriali utilizzando metodi scientifici al fine di affrontare tematiche inerenti aspetti ambientali, tecnologici,

ecc.

Si propongono iniziative che utilizzano e fanno sperimentare i media come strumenti di educazione e socializzazione. Progettare, lavorare assieme, realizzare prodotti audiovisivi e multimediali significa impadronirsi anche di codici informatici e strumenti di pensiero logico e creativo che consentono di approcciarsi in modo più consapevole al mondo digitale.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano sulle seguenti sezioni tematiche:

2.1 Tema: Laboratorio di Coding

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1° grado*

Nella odierna società l'utilizzo di software pervade la vita quotidiana di adulti e ragazzi ma spesso anche i cosiddetti "nativi digitali" fruiscono dei prodotti disponibili senza conoscerne il processo di produzione e il suo linguaggio.

In realtà, oggi, imparare a programmare è importante per stimolare le capacità logiche e di problem solving ed acquisire gli strumenti per apprendere e creare. Attraverso il *Coding* si possono sviluppare le competenze di base degli alunni appassionandoli e valorizzando le conoscenze informali e/o esperienziali che spesso non trovano spazio nelle attività didattiche e si presta a progetti interdisciplinari e trasversali.

Finalità

- Coinvolgere, attraverso la proposta specifica i bambini/ragazzi in attività significative e stimolanti l'apprendimento delle abilità logiche e di problem solving;
- valorizzare le abilità, conoscenze ed esperienze extracurricolari dei bambini/ragazzi intrecciando il laboratorio alla vita reale in cui sono immersi;
- sviluppare competenze di base trasversali alle discipline attraverso compiti di realtà o simulazione della stessa;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

L'approccio metodologico è prettamente a carattere esperienziale, "imparare facendo" (*learning by doing*) dove l'apprendimento si sviluppa per tentativi ed errori e in modo collaborativo in cui il gruppo degli alunni propone le idee e sviluppa strategie per la soluzione di problemi.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi-laboratorio della scuola adeguatamente attrezzati dal punto di vista hardware, eventuali supporti software saranno invece a cura del soggetto proponente.

2.2 Tema: Laboratorio di Robotica

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi Scuola Primaria
classi scuola secondaria di 1° grado*

Si intende offrire percorsi sul tema della robotica educativa per bambini/ragazzi e promuovere l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie coniugando insieme il modo fantastico e reale, il pensiero logico e creativo.

Si intende inoltre offrire l'utilizzo del robot come strumento per favorire ambienti di apprendimento che mettano in sintonia la scienza e la tecnologia, le risorse individuali e di gruppo anche attraverso la ricerca di soluzioni (problem solving) attraverso attività laboratoriali.

Finalità

- Proporre un percorso laboratoriale per stimolare la curiosità e l'uso della logica attraverso gli strumenti della robotica;
- stimolare le capacità di problem-solving;
- coniugare l'aspetto ludico con approcci educativi;
- conoscere i codici che stanno alla base degli strumenti informatici utilizzati dai bambini/ragazzi quotidianamente;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

Didattica laboratoriale esperienziale dove i "robot" siano l'occasione per conoscere le basi dei nuovi codici della programmazione tecnologica promuovendo nel contempo processi cognitivi, logici, creativi e relazionali. L'obiettivo principale è ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere uno scopo, tradurle utilizzando un codice di riferimento ed infine renderle attive ed esperibili attraverso il gioco.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali necessari (pc portatile, "robot",

software...) per l'esperienza pratica laboratoriale con i ragazzi dovrà essere a carico del soggetto proponente.

2.3 Tema: Creazione di Strumenti Digitali Interattivi

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi Scuola Primaria
classi Scuola Secondaria di I° grado*

Finalità

- Promuovere l'utilizzo di strumenti digitali interattivi utili allo svolgimento dell'attività didattica;
- favorire l'apprendimento attivo per incrementare il coinvolgimento di bambini e ragazzi;
- offrire agli insegnanti spunti per arricchire le strategie didattiche.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive, lavoro di gruppo, e materiali e attrezzature pertinenti per le esperienze pratico-laboratoriali.

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi-laboratorio della scuola adeguatamente attrezzati dal punto di vista hardware, eventuali supporti software saranno invece a cura del soggetto proponente che dovrà tener conto dei software in possesso della scuola.

3. Area Storica e Geografica

L'Amministrazione comunale intende attivare almeno 1 itinerario per ogni tema.

La conoscenza dei fenomeni storici e geografici permette agli studenti di comprendere ed interpretare il presente.

Ci si propone di favorire la conoscenza della storia e la trasmissione dei saperi e la conoscenza del territorio per la salvaguardia dell'ambiente.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano nelle seguenti sezioni tematiche:

3.1 Temi: Storia in concomitanza con i 1600 anni della Nascita di Venezia

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 2	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 1 intervento della durata minima di ore 1,30.
	N°1 uscita didattica. N.B. qualora per motivi sanitari non fosse possibile effettuare l'uscita didattica, dovrà essere proposta una visita virtuale in formato digitale.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1° grado
classi scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)*

Partendo dal concetto di storia come ricostruzione, attraverso la conoscenza delle testimonianze del passato presenti nel nostro territorio, si vuole contribuire alla formazione di una coscienza storica dei futuri cittadini motivandoli al senso di responsabilità nei confronti del patrimonio storico, artistico, archeologico e architettonico.

Il 25 marzo 2021, Venezia celebra i 1600 anni dalla fondazione della città, che secondo la tradizione viene fatta risalire al 421 ed è per questo che l'Amministrazione comunale vuole dare rilevanza a questo evento attraverso i progetti qui proposti.

I progetti, adeguati al target, dovranno afferire ad uno dei seguenti temi specifici e avere le seguenti caratteristiche:

3.1.a) La Nascita di Venezia

*Target: classi scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1° grado
classi scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)*

Venezia ha rappresentato da sempre un esempio di straordinaria sedimentazione di civiltà e società riscontrabile nei tanti segni conservati nei paesaggi, negli archivi, nelle manifestazioni tradizionali che investono, insieme, lingua, musica, architettura, arti visive, manifattura, cultura alimentare e nelle collezioni d'arte.

Finalità

- Far conoscere agli studenti la storia, l'arte e le tradizioni di Venezia dalla nascita della Serenissima, tramite attività che stimolino la curiosità insita negli studenti;
- far acquisire agli alunni consapevolezza dell'ambiente veneziano, della sua storia e unicità;
- analizzare e approfondire la storia della nascita di Venezia e il suo

sviluppo attraverso la conoscenza del patrimonio storico-artistico.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e con visita didattiche sul territorio mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

3.1.b) Conoscere Venezia: Patrimonio Storico Artistico

Target: classi scuola Primaria

classi scuola Secondaria di 1° grado

classi scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)

Attraverso l'analisi del passato ed in particolare lo studio del patrimonio storico-artistico, artigianale produttivo del territorio veneziano, è possibile rintracciare le radici identitarie che hanno fortemente caratterizzato la nostra cultura.

Finalità

- Far conoscere agli studenti il patrimonio storico-artistico del territorio tramite una esperienza diretta, stimolandoli ad investigarlo con l'osservazione ragionata attraverso la lettura dell'ambiente e l'esplorazione dei sestieri veneziani;
- educare i bambini/ragazzi a vivere la città di Venezia mediante un percorso animato che li porti a conoscerla attraverso luoghi, storie, leggende, monumenti e personaggi;
- potenziare le capacità di osservazione nei bambini/ragazzi attivando momenti di scoperta lungo il percorso dell'itinerario.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e con visita didattiche sul territorio mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

3.2 Tema: La Laguna di Venezia in concomitanza con i 1600 anni dalla Nascita di Venezia.

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 2	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 1 intervento della durata minima di ore 1,30.
	N°1 uscita didattica. N.B. qualora per motivi sanitari non fosse possibile effettuare l'uscita didattica, dovrà essere proposta una visita virtuale in formato digitale.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1° grado
classi scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)*

Nello studio della nascita di Venezia risulta necessario comprendere come il territorio lagunare ha contribuito allo sviluppo della città.

Il territorio, come spazio organizzato e modificato dalle attività umane, risulta fondamentale per riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni a salvaguardia dell'ecosistema lagunare.

Finalità

- Far conoscere agli alunni la complessità dell'ecosistema lagunare e la sua peculiarità e complessità;
- far conoscere le elevate qualità naturalistiche della laguna nelle sue varie componenti;
- far conoscere, oltre che il valore naturalistico, anche gli aspetti storici e culturali che stanno alla base dell'attuale struttura lagunare la loro importanza nella formazione e nella crescita della città di Venezia.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e con visita didattiche sul territorio mentre la messa a disposizione dei materiali sarà

a cura del soggetto proponente.

3.3 Tema: Storia di Mestre

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 2	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 1 intervento della durata minima di ore 1,30.
	N°1 uscita didattica. N.B. qualora per motivi sanitari non fosse possibile effettuare l'uscita didattica, dovrà essere proposta una visita virtuale in formato digitale.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi scuola Secondaria di 1° grado
classi scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)*

Nello studio degli accadimenti storici risulta fondamentale individuare le fonti e usarle come tracce per produrre conoscenze del proprio passato, delle generazioni degli adulti e della comunità che ci hanno preceduto individuando analogie e differenze spazio temporali.

Finalità

- Analizzare e approfondire la storia di Mestre nei vari cambiamenti storici dalla sua nascita ai primi decenni del novecento;
- fornire argomenti e approfondimenti che valorizzino i luoghi e i beni culturali del territorio mestrino attraverso la conoscenza dei diversi mutamenti che nelle varie epoche si sono succeduti;
- 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.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola in orario scolastico e con visita didattiche sul territorio mentre la messa a disposizione dei materiali sarà

a cura del soggetto proponente.

4. Area Studi Sociali

L'ambito delle scienze sociali copre una molteplicità di fenomeni che richiedono di essere 'osservati' e analizzati, fenomeni di carattere diverso e anche di dimensioni diverse, che vanno dai processi di socializzazione dell'individuo ai 'valori' condivisi nella società di appartenenza. Nello specifico si vuole promuovere nelle giovani generazioni (bambine/bambini, ragazze/ragazzi) la valorizzazione delle differenze e il rispetto di queste.

4.1 Tema: Per una Cultura del Rispetto e della Valorizzazione di Donne e Uomini

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: scuola Secondaria I°
scuola Secondaria II° (biennio)*

Il percorso laboratoriale si propone come finalità la sensibilizzazione sul tema del rispetto tra le persone in chiave culturale, educativa e preventiva, nella scuola e nella vita.

Il progetto mira ad accompagnare bambine e bambini, ragazze e ragazzi, con l'aiuto degli insegnanti, al riconoscimento e alla valorizzazione delle differenze e al rispetto di queste. Il percorso si propone di favorire la crescita dell'identità personale e sociale nel rispetto degli altri, lontano dagli stereotipi.

Finalità

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

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso l'uso di linguaggi espressivi diversi quali strumenti di comunicazione e di interazione; il percorso laboratoriale rappresenterà uno stimolo a mettersi nei panni dell'altro, ad uscire dal proprio punto di vista per guardare la realtà da angolazioni diverse rispettando la diversità: dove c'è rispetto non c'è violenza.

Spazi e materiali

Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi della scuola in orario scolastico

e si dovrà fornire il materiale necessario allo svolgimento del laboratorio.

5. Area Giornate Istituzionali

L'Amministrazione Comunale ritiene un valore supportare la scuola nell'approfondimento di alcuni eventi celebrativi come il "Giorno della Memoria" e il "Giorno del Ricordo". Le proposte progettuali mirano ad offrire percorsi che a partire dalla celebrazione educino le nuove generazioni.

I progetti proposti adeguati al target dovranno afferire ad uno dei seguenti temi specifici e avere le seguenti caratteristiche:

5.1 Tema: Il "Giorno della Memoria"

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi 4[^] e 5[^] scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1° grado
classi scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)*

La legge 20 luglio 2000 n°211 istituisce "Il giorno della memoria" in ricordo dello sterminio e delle persecuzioni del popolo ebraico e dei deportati militari e politici italiani nei campi nazisti. L'art 1 recita: "La Repubblica Italiana riconosce il giorno 27 gennaio, data dell'abbattimento dei cancelli di Auschwitz, "Giorno della memoria", al fine di ricordare la Shoah (sterminio del popolo ebraico), le leggi razziali, la persecuzione italiana dei cittadini ebrei, gli italiani che hanno subito la deportazione, la prigionia, la morte, nonché coloro che, anche in campi e schieramenti diversi, si sono opposti al progetto di sterminio ed a rischio della propria vita hanno salvato altre vite e protetto i perseguitati".

Finalità

- Sensibilizzare i bambini/ragazzi rispetto agli accadimenti storici;
- favorire la costruzione di connessioni con le generazioni precedenti;
- mettere in luce le implicazioni emotive dell'esperienza.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive di approfondimento in classe come ad esempio

rappresentazioni teatrali, drammatizzazione, letture animate, testimonianze, proiezioni di video/slides.

Si può prevedere accorpamento delle classi per evento conclusivo di restituzione.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

5.2 Tema: il "Giorno del Ricordo"

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

*Target: classi 4[^] e 5[^] scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1^o grado
classi scuola Secondaria di 2^o grado (Biennio)*

Con la legge 30 marzo 2004 n.92 il Parlamento ha istituito il "Giorno del Ricordo" nel giorno 10 febbraio al fine di conservare e rinnovare la memoria della tragedia degli italiani e di tutte le vittime delle foibe, dell'esodo dalle loro terre degli istriani, fiumani e dalmati e della più complessa vicenda del confine orientale.

Finalità

Avvicinare le giovani generazioni alle vicende storiche che hanno portato all'esodo istriano-giuliano-dalmata avvenuto durante la seconda guerra mondiale e nell'immediato secondo dopo guerra.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare i temi attraverso modalità interattive di approfondimento in classe come ad esempio la drammatizzazione, letture teatralizzate, contributi musicali pertinenti, schede di lavoro ecc.

Si può prevedere accorpamento delle classi per evento conclusivo di restituzione.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

6. Area Promozione del Benessere

La scuola rappresenta un luogo privilegiato di relazioni: tra coetanei, insegnanti ed alunni, insegnanti e genitori ed infine, tra istituzioni scolastiche ed altre agenzie educative. I progetti afferenti a questa area intendono sostenere tale dimensione di relazionalità secondo la logica di promozione dell'agio al fine di promuovere un miglioramento dello stile di vita e potenziare e valorizzare le qualità e competenze dei ragazzi, creando attorno ad essi un ambiente più positivo, accogliente e stimolante sia sul piano umano e relazionale che su quello formativo.

I progetti si propongono di fornire ai ragazzi strategie per apprendere, favorire stili di vita sani, leggere ed accogliere i loro bisogni, sostenerli nel percorso di crescita individuale, aiutarli ad esprimere i propri vissuti, ad instaurare relazioni significative con i pari e con gli adulti dentro i gruppi scolastici.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano nelle seguenti sezioni tematiche:

6.1 Tema: Laboratorio Metodo di Studio

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...).

Target: classi scuola Secondaria di 1° grado

La scuola rappresenta un trampolino di lancio per la realizzazione personale, per conoscere se stessi, valorizzare le proprie attitudini, temprare il proprio carattere, misurarsi con sé e nelle relazioni sociali, nonché attivare i processi di autonomia, motivazione ed autostima.

Avere gli strumenti per sviluppare le proprie potenzialità legate all'apprendimento scolastico, vuol dire acquisire gli strumenti più efficaci per trarre il massimo risultato dallo studio personale e autonomo, anche in vista del percorso scolastico e formativo che si intende intraprendere.

Finalità

- Migliorare le proprie potenzialità concentrandosi su organizzazione e gestione del tempo-studio;
- allenarsi con metodi e strategie scientificamente sperimentati;
- acquisire nuove competenze rispetto al metodo di studio più efficace.

Metodologia

Si intende raggiungere le finalità sopra espresse tramite metodi e strategie che vengono trasmessi in un clima sereno in sinergia con le attività curricolari delle classi coinvolte.

Le strategie, personalizzate, vengono allenate e fatte proprie dai ragazzi in apposite sessioni di appropriazione di strumenti pratici e operativi.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

6.2 Temi: Conoscenza di Sé e degli Altri

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...)

6.2. a) Laboratorio sulle Emozioni e Relazioni

Target: classi scuola primaria

Essendo la scuola un luogo nel quale si sperimentano emozioni e relazioni tra pari e al fine di aiutare i bambini a gestire e canalizzare in maniera propositiva il proprio mondo interiore, si intende promuovere laboratori psicopedagogici che possano valorizzare i contenuti emotivi, utilizzando tecniche e metodi innovativi.

Finalità

- imparare ad individuare le varie espressioni emotive proprie e degli altri favorendone la consapevolezza;
- saper esprimere e canalizzare le proprie emozioni;
- imparare a relazionarsi con gli altri;
- offrire agli insegnanti spunti per lo svolgimento di ulteriori attività.

Metodologia

Utilizzo di diversi strumenti e tecniche che possano far emergere diversi vissuti emotivi, come favole, brani musicali, facendo sperimentare ai bambini drammatizzazioni, role-playing, ect.. utilizzando un approccio interattivo e partecipativo.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

6.2.b) Laboratori Espressivi/Teatrali

*Target: classi scuola secondaria di 1° grado
classi scuola secondaria di 2° grado (Biennio)*

Considerata la complessità del sistema classe, e in particolare le relazioni tra pari e la fragile competenza posseduta dai ragazzi nel gestire le emozioni e i vissuti interiori, il laboratorio espressivo/teatrale, con le sue tecniche e metodologie specifiche, diventa uno strumento per attivare consapevolezza e gestione dei propri vissuti.

Finalità

- Utilizzo delle potenzialità offerte dalle arti e dalla scrittura (teatro, pittura, scultura, fotografia) per favorire l'espressione dei propri vissuti emotivi e relazionali;
- favorire la componente creativa dei ragazzi, la spontaneità e l'immaginazione;
- far emergere e potenziare le risorse personali di ognuno;
- valorizzare le risorse personali;
- offrire agli insegnanti spunti per lo svolgimento di ulteriori attività.

Metodologia

Utilizzo delle tecniche espressive delle diverse arti (pittura, scultura, fotografia...) per favorire il racconto di sé, dare voce alle emozioni.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

6.2. c) Laboratorio: Impariamo a Comunicare con i Social

*Target: classi scuola primaria
classi scuola secondaria di 1° grado
classi scuola secondaria di 2° grado (Biennio)*

Il modo di comunicare della nuova generazione, anche fra i più piccoli, è profondamente cambiato, la tecnologia è entrata in tutti gli aspetti della vita modificandone anche le modalità di gioco e di relazione. La stessa scuola ha dovuto utilizzare le nuove tecnologie in risposta alla pandemia ricorrendo alla DAD. Risulta essere necessario sostenere i bambini e ragazzi in un utilizzo consapevole dei nuovi strumenti di socializzazione on-line, per promuoverne un

uso corretto e prevenire comportamenti nocivi.

Finalità

- Aumentare la consapevolezza dei possibili risvolti negativi di un uso non corretto dei social;
- far emergere gli aspetti innovativi e positivi della nuova strumentazione;
- riflettere sui sistemi comunicativi utilizzati attraverso questi dispositivi e l'impatto sulla persona;
- apportare considerazioni sulle maggiori piattaforme utilizzate dai ragazzi.

Metodologia

Si richiede ai ragazzi di riflettere sugli aspetti positivi e negativi dell'essere in rete e sull'utilizzo dei modi per presentarsi e comunicare (parole e foto, emoticon), sull'impatto emotivo che ne deriva. Il laboratorio utilizza un approccio interattivo, esperienziale e partecipativo in modo da far emergere le esperienze e le conoscenze dei ragazzi.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

6.3 Tema: Educazione Alimentare

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...).

*Target: classi scuola dell'Infanzia
classi scuola Primaria
classi scuola Secondaria di 1°*

Il tema dell'educazione alimentare tiene conto anche del ruolo che i media digitali hanno nell'industria alimentare per fornire ai bambini/ragazzi informazioni utili sulle scelte alimentari, dall'acquisto al consumo del prodotto e promuovere l'adozione di comportamenti sani e corretti.

Finalità

- Educare i bambini e i ragazzi ad una scelta alimentare consapevole anche in considerazione dell'influenza che esercita la pubblicità in questo campo;
- educare i bambini e i ragazzi ad una alimentazione "naturale" attraverso

la conoscenza delle caratteristiche degli alimenti, l'osservazione della loro composizione, con particolare attenzione a quelli più comunemente usati;

- rendere bambini e ragazzi consapevoli dell'imprescindibile rapporto tra salute e alimentazione.

Metodologia

Avviare un laboratorio attivo che favorisca la manipolazione diretta di oggetti e strumenti, la ricerca di soluzioni a problemi pratici, l'osservazione degli alimenti con l'utilizzo, per i più grandi, di una strumentazione atta all'indagine scientifica.

Per la scuola dell'infanzia i gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata per provenienza.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione della scuola mentre la messa a disposizione dei materiali sarà a cura del soggetto proponente.

7. Area Formativo-Laboratoriale rivolta agli Insegnanti

I laboratori formativi rivolti ai docenti hanno lo scopo di sostenere la professionalità dell'insegnante, di consentire una concreta interazione e condivisione e un effettivo scambio di esperienze, al fine di valorizzare e incrementare le competenze necessarie al lavoro didattico con i bambini.

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 1 I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	Almeno 3, massimo 5 interventi, della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/incontro con i genitori, altro...).

*Target: Insegnanti scuola dell'infanzia
Insegnanti scuola primaria*

7.1 Tema Apprendere Attraverso il Corpo

Il Comune di Venezia ha sentito l'esigenza di offrire a supporto dei docenti che lavorano nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria, dei laboratori formativi che promuovano, come modalità di apprendimento, anche il corpo e il suo movimento. Si crede infatti che attraverso di esso, soprattutto nei più piccoli, si possano veicolare, sottolineare e dare valore ad esperienze, formare competenze e promuovere valori sociali.

Finalità

- Stimolare il processo creativo dell'insegnante portando l'attenzione al vissuto emozionale per una maggiore consapevolezza del sé corporeo;

- offrire competenze per poter progettare esperienze ed attività che usino il corpo e il movimento come linguaggio e veicolo di comunicazione;
- favorire l'esplorazione di campi della comunicazione (teatro - letture animate - creazioni di storie - danza) che permettano, attraverso il corpo e il suo movimento, una maggiore conoscenza di sé dell'altro (empatia - inclusione).
- acquisire una sensibilità e metodologia afferenti alle arti in generale.

Metodologia

L'approccio metodologico è di tipo pratico-laboratoriale.

Materiali

La proposta progettuale dovrà essere comprensiva della messa a disposizione dello spazio in cui svolgere gli incontri. Il soggetto proponente dovrà fornire materiali didattici e strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

8. Area Contrasto alla Dispersione Scolastica

L'Amministrazione Comunale, considerato che la legge attribuisce al Sindaco la responsabilità di vigilare sull'assolvimento dell'obbligo di istruzione, interviene da tempo con azioni atte non solo a vigilare ma anche a contrastare il fenomeno della dispersione scolastica. Negli anni si sono attivate diverse iniziative, in questo quadro si inseriscono le proposte tematiche qui sotto presentate:

8.1 Tema: Laboratorio Motivazione allo Studio

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 3/A Lab. Motivazione allo studio Da svolgersi nelle sedi dei Servizi Educativi di Mestre e/o Venezia o a domicilio.	Intervento di presentazione alle scuole.
	Incontri settimanali e/o bisettimanali distribuiti nel corso dell'anno per 2/4 ore complessive settimanali*, per un totale di 50 ore di attività diretta rivolta a 1-2 ragazzi con un operatore (i ragazzi possono essere diversi nel corso delle settimane).
	Report periodico delle attività.

- *Le ore complessive settimanali si attiveranno progressivamente in relazione alle situazioni dei minori segnalati dalle scuole e individuate dal Servizio. L'attività si svolgerà prevalentemente al pomeriggio.

I moduli saranno attivati sulla base delle segnalazioni ricevute dalle scuole e dalle risorse disponibili.

Il soggetto promotore dovrà indicare il numero di moduli che potrà attivare.

Target: minori 6-16 anni indicati dall'Ufficio Dispersione Scolastica.

Finalità

- Contrastare la dispersione scolastica nelle scuole primarie, secondarie di

primo e nel biennio delle scuole secondarie di secondo grado;

- rinforzare il metodo di studio e la motivazione a studiare dei ragazzi segnalati dalle istituzioni scolastiche e di età compresa tra 6 e 16 anni;
- favorire nei ragazzi una maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità come studenti e individui;
- sostenere le famiglie nei propri compiti educativi.

Metodologia

Lavoro individualizzato o in coppia con ragazzi che necessitano di affinare aspetti relazionali e un confronto cooperativo tra pari.

In alcune situazioni e/o nella fase iniziale, potrebbe essere previsto un intervento a domicilio.

L'attività si svolgerà nell'arco dell'anno scolastico potendo comprendere anche i periodi di vacanza (Natale, Carnevale, Pasqua e Estive).

8.2 Tema: Laboratorio Teatrale.

Il ruolo delle relazioni e delle emozioni nei processi di apprendimento e di successo scolastico sono fondamentali, per questo è indispensabile rinforzare nei ragazzi la dimensione relazionale e comunicativa. Il laboratorio vuole essere un'opportunità e un supporto per i ragazzi che incontrano delle difficoltà nel normale proseguimento del percorso scolastico. Nel corso degli incontri si cercherà di affrontare, gestire e dare significato alle tematiche che i ragazzi possono far emergere, convertendo il tutto in attività espressive.

Risulta importante creare un buon gruppo all'interno del laboratorio, favorendo un buon clima tra i partecipanti che può permettere una maggior libertà di confronto, di sperimentazione, di collaborazione e condivisione dei propri vissuti.

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB3/B Laboratorio Teatrale Da svolgersi nelle sedi individuate dal Servizio di Progettazione educativa. Gruppo di 8/10 ragazzi	Intervento di presentazione alle scuole.
	Incontri settimanali distribuiti nel corso dell'anno per 2 ore complessive settimanali*, dal mese di ottobre al mese di maggio 30 settimane totali.
	Report periodico delle attività.

*Il progetto si attiverà in relazione alle situazioni segnalate dalle scuole e individuate dal Servizio. La composizione del gruppo può variare nel corso dell'anno scolastico.

Target:

ragazzi scuola Secondaria di 1°

ragazzi scuola Secondaria di 2° (primo biennio

Gruppo di 8/10 ragazzi indicati dall'Ufficio Dispersione Scolastica, provenienti da diverse scuole.

Finalità

- Stimolare gli adolescenti, che presentano fragilità nella frequenza scolastica, attraverso la sperimentazione linguaggi espressivi alternativi, individuando nuove possibilità e occasioni partecipative;
- favorire il riconoscimento delle proprie emozioni e quelle degli altri;
- favorire l'ascolto reciproco;
- favorire il riconoscimento di pensieri che penalizzano il sentire della persona.
- rielaborare in maniera espressiva e creativa il proprio vissuto facendo emergere gli elementi di forza;
- valorizzazione della persona e del proprio sentire;
- favorire una dimensione di piacevolezza e di benessere.

Metodologia

La metodologia dei laboratori si basa sulla partecipazione attiva dei ragazzi alle attività.

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, drammatizzazioni, tecniche suggerite dal teatro creativo e tecniche corporee.

Materiali

I materiali saranno messi a disposizione dal soggetto proponente.

SEZIONE LUDOTECHE

Il Comune di Venezia gestisce cinque ludoteche situate a Venezia e in terraferma. Le attività ludico-educative delle ludoteche sono caratterizzate da laboratori che contribuiscono a creare momenti di aggregazione soprattutto per bambini, ragazzi ed adolescenti.

Le attività in ludoteca si svolgono su iscrizione individuale e per gruppi di 15/20 bambini e ragazzi 0-16 anni.

I laboratori si attiveranno se si raggiunge il numero minimo di 10 bambini/ragazzi.

Tutti i progetti della sezione Ludoteche dovranno rispettare il Modulo MB4

Il Progetto dovrà rispettare il seguente modulo base:	
MB 4 Da svolgersi nelle ludoteche comunali per gruppi di 15-20 bambini/ragazzi	Intervento di presentazione ai ludotecari e/o genitori.
	Almeno 5 ore di intervento distribuite in 3 o 5 incontri.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

1L - Tema: Manualità Creativa in Ludoteca - MB4

*Target: bambini 3-6 anni
bambini/ragazzi 6-11 anni*

Finalità

Impadronirsi di tecniche di manipolazione, artistiche ed espressive che permettano ai bambini di socializzare attraverso la sperimentazione dei vari linguaggi creativi.

1L a) Laboratorio **"burattiniamo"**: conoscere tecniche di assemblaggio per inventare e costruire con materiali differenti figure animate (burattini a guanto, a bastone, pupazzi in gommapiuma...);

1L b) laboratorio **"oggetti volanti"**: conoscere tecniche per costruire aquiloni, pesci volanti, girandole e altro;

1L c) laboratorio **"conosciamo arti e antichi mestieri"**: in linea con le celebrazioni dei 1600 anni della fondazione di Venezia, far conoscere e sperimentare ai bambini, attraverso attività laboratoriali, antiche arti e mestieri veneziani come ad es. mosaico, tessitura...

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

2L - Tema: Teatro in Ludoteca - MB4

*Target: bambini 3-6 anni
bambini/ragazzi 6-11 anni*

Finalità

- Favorire attraverso il gioco e l'immaginazione l'uso consapevole della voce, del corpo e dello spazio;
- favorire l'immaginazione e l'espressione;
- favorire l'esplorazione di campi della comunicazione e della condivisione di codici e di contenuti attraverso il passaggio dal gioco spontaneo al gioco organizzato.

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

3L - Tema: Teatro d'Ombre in Ludoteca - MB4

*Target: bambini 3-6 anni
bambini/ragazzi 6-11 anni*

Finalità

- Sperimentare la realizzazione di brevi storie dando "luce e vita" ad ombre di mani, gesti ed oggetti di uso comune;
- sperimentare le emozioni e le sensazioni del proprio corpo attraverso le luci e le ombre proiettate da diverse fonti luminose;
- raccontare e raccontarsi sperimentando diverse modalità di espressione.

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

4L - Tema: Giochi di Prestigio e Giocoleria - MB4

*Target: bambini 3-6 anni
bambini/ragazzi 6-11anni*

Finalità

- Sperimentare gli attrezzi di giocoleria (palline e cerchi) ed apprendere abilità di coordinazione e giochi di equilibrio;
- conoscere tecniche di magia e illusionismo attraverso semplici giochi.

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

5L - Tema: Musica in Ludoteca - MB4

Target: bambini 3-6 anni

bambini/ragazzi 6-11 anni

Finalità

- Favorire lo sviluppo della dimensione musicale dei bambini;
- favorire la valorizzazione delle loro condotte musicali e motorio-espressive in un clima ludico;
- favorire il gusto per l'invenzione e la produzione d'insieme con voce, danza e semplici strumenti.

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

6L - Tema: Fumettiamo in Ludoteca - MB4

Target: bambini/ragazzi 9-11 anni

ragazzi 11-14 anni

Finalità

- Conoscere e sperimentare il fumetto e la narrazione per immagini;
- conoscere e sperimentare linguaggi espressivi diversi;
- favorire la cooperazione per la realizzazione di un progetto comune;
- Offrire ai ragazzi l'occasione per impadronirsi di alcuni strumenti per riflettere sull'uso delle immagini, sui messaggi lanciati e sugli aspetti della grafica comunicativa.

Metodologia

In considerazione del target, le proposte dovranno affrontare il tema attraverso la costruzione di un laboratorio didattico attivo che permetta ai bambini/ragazzi di sperimentare le varie tecniche del fumetto, con modalità ludiche e giocose

Spazi e Materiali

Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi della ludoteca e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

7L - Tema: Fotografia e Video con Smartphone - MB4

*Target: bambini 10 - 11 anni
ragazzi 11 - 14 anni*

Finalità

- Sperimentare e conoscere le tecniche della fotografia digitale (soggetto, inquadratura, esposizione, colori, ... paesaggi o ritratti);
- acquisire maggior consapevolezza sulle immagini e sulle fotografie che talvolta si postano nei social senza essere filtrati da riflessioni;
- Sperimentare e conoscere le tecniche per realizzare, montare e condividere video con il solo utilizzo dello smartphone;
- favorire le conoscenze per approcciarsi in modo più consapevole alla pubblicazione di immagini, fotografie e video nei social network più diffusi.

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di condivisione delle esperienze e dei saperi.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.
I partecipanti se gradiscono possono utilizzare anche lo smartphone o la macchina fotografica personale.

8L- Tema: La Scienza in Gioco - MB4

*Target: bambini/ragazzi 6-11 anni
ragazzi 11-14 anni*

Finalità

- Sperimentare attività ludiche di fenomeni fisici/chimici;
- *accrescere la curiosità e conoscere la meraviglia della scoperta;*
- *conoscere le caratteristiche di alcuni elementi di uso quotidiano (aceto, bicarbonato...)*

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione, privilegiando la modalità ludica.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

9L - Tema: Drone Lab in Ludoteca - MB4

Target: 11-14 anni

Finalità

- conoscere il drone e il suo utilizzo;
- conoscere la normativa italiana e europea per il suo utilizzo;
- il Volo e le riprese aeree: sperimentazione con drone giocattolo

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione, privilegiando la modalità ludica.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

10 L – Tema: Robottiamo in Ludoteca - MB4

Robotica Ludica

*Target: bambini/ragazzi 6-11 anni
ragazzi 11-14 anni*

Finalità

- sperimentare la costruzione e la programmazione di un robottino;
- creare l'ambiente narrativo in cui farlo muovere;
- promuovere l'utilizzo delle tecnologie come base di relazione e interazione.

Metodologia

L'approccio metodologico è su base esperienziale e di cooperazione, privilegiando la modalità ludica.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

11 L - Tema – Giochi da Tavolo - MB4

*Target: bambini/ragazzi 6-11 anni
ragazzi 11-14 anni*

Finalità

- Stimolare lo sviluppo di abilità tattico-strategiche;
- educare al rispetto delle regole;
- conoscere nuove proposte ludiche;
- interagire in piccolo gruppo

Metodologia

In considerazione del target, l'attività laboratoriale incentivante e dimostrativa sarà svolta in piccoli gruppi contemporaneamente sulla base dei giochi proposti.

Materiali

Potranno essere utilizzati i giochi da tavolo in dotazione della ludoteca

12 L - Tema: Giochiamo con l'Inglese in Ludoteca - MB4

Target: bambini 3-6 anni

Finalità

- Sollecitare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera;
- stimolare l'apprendimento naturale mediante un approccio ludico.

Metodologia

Il gioco sarà il principale mezzo attraverso il quale verrà veicolato l'insegnamento della lingua straniera.

I bambini infatti, attraverso l'attività ludica, saranno stimolati ad agire e fare attività coinvolgenti che favoriranno anche la loro socializzazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

13L – Tema: Il Corpo in Gioco in Ludoteca MB4

*Target: bambini 3-6 anni
bambini 6-9 anni*

Finalità

- Accrescere la conoscenza dell'identità corporea attraverso il gioco;
- conoscere tecniche di respirazione – rilassamento- giochi posturali;
- favorire esperienze motorie per accrescere la consapevolezza della propria espressività, comunicazione, gestualità...

Metodologia

La modalità ludica si adatterà al gruppo di bambini e agli spazi messi a disposizione, favorendo giochi di inclusione, interazione e cooperazione.

Materiali

Le proposte progettuali dovranno essere comprensive della fornitura dei materiali e degli strumenti necessari allo svolgimento delle attività.

Per le attività delle ludoteche, al fine di poter offrire una maggior varietà di laboratori, essendo questi rivolti ad un gruppo di bambini e ragazzi iscritti alle ludoteche, tutti i progetti che faranno parte della graduatoria potranno essere oggetto di affidamento a partire dall'ordine di punteggio ottenuto e dal numero

di utenti che parteciperanno alla proposta.

Le attività progettuali ruoteranno nell'anno scolastico in tutte e 5 le ludoteche e lo stesso progetto potrà essere riproposto sulla base del numero di richieste degli utenti.

Qualora la graduatoria venisse prorogata per una seconda annualità, potrà essere richiesto di integrare il progetto con delle varianti o con livelli progressivi dell'attività.