



Linee di indirizzo per la selezione di progetti educativi per arricchire e integrare l'offerta formativa tra scuola e territorio per l'anno scolastico 2023-2024 (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. A tale scopo, a titolo ricognitivo e non vincolante, intende coinvolgere realtà operanti nel settore Educativo per raccogliere proposte progettuali da rivolgere alle scuole del territorio comunale.

In coerenza con le linee di indirizzo di cui alla Deliberazione di Giunta comunale n. 27 del 23.02.2023 e sulla base delle richieste delle scuole negli anni precedenti, le proposte progettuali dovranno essere relative alle aree tematiche sotto indicate.

All'interno di ogni area tematica sono previsti dei lotti la cui struttura organizzativa dovrà essere rispettata.

Il numero di classi previste per ogni lotto è stato definito sulla base delle richieste degli anni precedenti.

Qualora le richieste pervenute dalle scuole non raggiungessero il numero massimo previsto nel lotto, sarà comunque garantito l'affidamento per il numero massimo di richieste ricevute dalle scuole per l'anno scolastico 2023/2024.

La proposta progettuale deve inderogabilmente comprendere i target previsti nel lotto.

Sulla base delle richieste delle scuole si intendono attivare tutti i lotti.

Aree tematiche

Le Aree si suddividono in:

A. Linguaggi

- Lotto 1: Linguaggio Musicale
- Lotto 2: Linguaggio Artistico-Creativo
- Lotto 3: Linguaggio Corporeo
- Lotto 4: Lettura Espressiva

B. Tecnologica e Digitale

- Lotto 5: Laboratorio di Coding
- Lotto 6: Laboratorio Digitale

C. Storica e Geografica

- Lotto 7: Venezia: Nascita e Patrimonio Storico-Artistico
- Lotto 8: La Laguna di Venezia
- Lotto 9: Storia di Mestre

D. Studi Sociali

- Lotto 10: Educazione all'Inclusione

E. Promozione del Benessere

- Lotto 11: Impariamo a Comunicare con i Social
- Lotto 12: Laboratorio sulle Emozioni e Relazioni
- Lotto 13: Educazione Alimentare
- Lotto 14: Laboratorio sul Bullismo

F. Contrasto alla Dispersione Scolastica

- Lotto 15: Laboratorio Motivazione allo Studio

G. Scuole dell'Infanzia Comunali

- Lotto 16: Laboratorio di Psicomotricità
- Lotto 17: Laboratorio Teatrale
- Lotto 18: Laboratorio Artistico

A. Area dei Linguaggi

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, artistico, espressivo e corporeo, in modo da favorire la creatività e la crescita emotiva.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano sui seguenti lotti:

Lotto 1: Linguaggio Musicale

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 40 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola dell'Infanzia
scuola Primaria*

Con la musica si possono ideare tante attività di gioco, stimolanti e costruttive, per immergere i più piccoli in una nuova dimensione creativo-didattica.

Finalità

- Promuovere l'educazione musicale nelle nuove generazioni;
- far scoprire paesaggi sonori e ritmi diversi attraverso varie forme di narrazione e drammatizzazione;
- promuovere la massima integrazione di tutti i bambini modulando l'offerta sui bisogni educativi di ciascuno;
- 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 ludico-didattico che permetta ai bambini di sperimentare e apprendere la capacità sonora e ritmica di strumenti musicali e

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 all'interno di contesti adeguati e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

Lotto 2: Linguaggio Artistico-Creativo

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 40 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola dell'Infanzia
scuola Primaria*

Stimolare la creatività nei bambini è fondamentale per aiutarli a crescere in maniera sana e con una forte autostima. Arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale nello sviluppo infantile.

Finalità

- Stimolare la creatività dei bambini attraverso l'uso del colore e delle tecniche pittoriche;
- analizzare attraverso la sperimentazione di materiali e tecniche differenti gli elementi del linguaggio visivo;
- esprimere le proprie emozioni attraverso il linguaggio artistico-creativo;
- promuovere la massima integrazione di tutti i bambini modulando l'offerta sui bisogni educativi di ciascuno;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

In considerazione del target, si proporrà un laboratorio ludico-didattico per far sperimentare le varie tecniche artistiche con produzioni creative personali. 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 all'interno di contesti adeguati e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

Lotto 3: Linguaggio Corporeo

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 40 classi suddivise per i seguenti target:

scuola dell'Infanzia

scuola Primaria (prima – seconda – terza classe)

Sperimentando le potenzialità del corpo, muovendosi nello spazio in relazione ai compagni e agli oggetti che lo circondano, il bambino acquista coscienza di sé, della propria capacità di agire ed intervenire sulla realtà, impara a relazionare in modo costruttivo con i coetanei e a condividere alcune basilari regole, sentendosi parte del gruppo.

Finalità

- Proporre al bambino attività motorie/educative che gli permettano di vivere pienamente la propria corporeità, percependone il potenziale comunicativo ed espressivo;
- favorire lo sviluppo psicofisico dei bambini, far acquisire ai piccoli stili di vita atti ad agevolare il benessere fisico e psichico e lo sviluppo armonioso della persona;
- migliorare le capacità coordinative con il controllo del movimento finalizzato allo scopo previsto;
- far riconoscere e valutare traiettorie e distanze in relazione a sé, agli altri, agli oggetti e allo spazio;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

In considerazione del target le proposte dovranno prevedere una metodologia interattiva che permetta ai bambini di conoscere il proprio corpo, luogo privilegiato di espressione, relazione, comunicazione ed apprendimento attraverso percorsi motori e giochi espressivi.

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 (saloni o palestre) e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività se non già presente a scuola.

Lotto 4: Lettura Espressiva

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 12 classi suddivise per i seguenti target:

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

Attraverso la lettura espressiva chi legge riesce ad addentrarsi nel racconto scritto e a comprenderlo a fondo, sia a livello concettuale che emotivo.

Provando a ricreare l'atmosfera presente nel testo, l'alunno sarà stimolato a trasmettere a sé e a chi ascolta le emozioni e le sensazioni dell'autore, e a conoscersi meglio.

Finalità

- Migliorare le competenze linguistiche, logiche e di comprensione del testo e arricchire il proprio lessico;
- potenziare le proprie conoscenze e la capacità di attenzione e concentrazione;
- saper leggere un brano in modo espressivo, rispettando le pause e la punteggiatura, le consonanti doppie, ecc. in modo da catturare l'attenzione di chi ascolta e di rendere chiara la lettura;
- saper modulare la voce;
- far scoprire il piacere di leggere ad alta voce, rendendo la lettura più coinvolgente per sé e per gli altri;
- accrescere l'autostima e vincere le proprie timidezze;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

In considerazione del target la metodologia proposta sarà di tipo attivo ed esperienziale attraverso l'uso di esercizi di respirazione e gestualità; sarà curata la dizione con uso di pause e intonazione, la lettura di testi letterari, poetici e di altro genere (articoli di giornale, ricette, istruzioni per l'uso, testi teatrali, pubblicità, ecc.).

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.

B. Area Tecnologica e Digitale

All'interno di quest'area si richiedono attività didattiche e laboratoriali per far apprendere, attraverso giochi mirati, le basi del pensiero computazionale, considerato nella scuola importante strumento per lo sviluppo di strategie logico-creative.

Partendo da una alfabetizzazione digitale, a seconda del target, si pongono le basi della programmazione informatica.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano sui seguenti lotti:

Lotto 5: Laboratorio di Coding

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 15 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola Primaria (quarta e quinta classe)
scuola Secondaria di 1° grado*

Oggi imparare a programmare è importante per stimolare le capacità logiche e di problem solving e per acquisire strumenti di apprendimento. Attraverso il *Coding* si possono sviluppare le competenze di base degli alunni, valorizzando esperienze che spesso non trovano spazio nelle attività didattiche.

Finalità

- Stimolare attraverso molteplici attività l'apprendimento delle competenze logiche e di problem solving;
- sviluppare competenze di base trasversali attraverso simulazioni di azioni quotidiane;
- valorizzare le competenze di ciascuno e lo scambio di informazioni con il gruppo;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

L'approccio metodologico si baserà sull'esperienza: *learning by doing*, dove l'apprendimento si sviluppa per tentativi ed errori e in modo collaborativo.

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.

Lotto 6: Laboratorio Digitale

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 15 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola dell'Infanzia
scuola Primaria (prima, seconda e terza classe)*

Attraverso una didattica ludica, orientata all'utilizzo di storie, giochi, fumetti, ecc. si pongono le basi del pensiero digitale.

Finalità

- Favorire la flessibilità cognitiva spingendo ad esaminare gli stessi argomenti da vari punti di vista;
- stimolare le capacità di problem-solving, la curiosità e l'uso della logica;
- favorire l'abilità di pensare in modo creativo, di pensare

- schematicamente e di collaborare con gli altri;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

Didattica laboratoriale esperienziale attraverso un approccio ludico che stimoli il pensiero logico/creativo.

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

C. Area Storica e Geografica

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

I progetti dovranno favorire la conoscenza della storia del proprio territorio, basilari per la salvaguardia del patrimonio storico-artistico e dell'ambiente.

Gli ambiti di questa proposta si sviluppano nei seguenti lotti:

Lotto 7: Venezia: Nascita e Patrimonio storico-artistico

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

Il progetto deve essere garantito per un totale di 16 classi suddivise per i seguenti target:

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

Attraverso la conoscenza del passato del nostro territorio, si vuole contribuire alla formazione di una coscienza storica dei futuri cittadini.

Venezia ha rappresentato da sempre un esempio di straordinaria sedimentazione di civiltà e società, riscontrabile nei tanti elementi che si intersecano: paesaggi urbani e lagunari, architettura, arti, manifattura, cucina,

lingua, toponomastica, etc..

Finalità

- Far scoprire con un'esperienza diretta sul territorio il patrimonio storico artistico ed esplorare alcuni luoghi tra i più peculiari di Venezia;
- far conoscere attraverso la toponomastica gli antichi mestieri, i luoghi, le storie, le leggende, i monumenti e i personaggi che sono vissuti nella città, attivando il senso di "scoperta";
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

L'attività si svolgerà a scuola, in orario scolastico, e la visita didattica sul territorio. I materiali saranno a cura del soggetto proponente.

Lotto 8: La Laguna di Venezia

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

Il progetto deve essere garantito per un totale di 25 classi suddivise per i seguenti target:

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

La laguna di Venezia, patrimonio Unesco, è la più estesa laguna del mediterraneo e offre l'habitat naturale a numerose specie animali e vegetali. Le isole che la compongono, sparse in tutta l'area lagunare, hanno permesso nel tempo un fiorente sviluppo di attività umane come la pesca, l'agricoltura, l'artigianato e il turismo.

Finalità

- Far conoscere agli alunni la complessità dell'ecosistema lagunare e la sua peculiarità e complessità;
- fare emergere le elevate e uniche qualità naturalistiche della nostra laguna nelle sue varie componenti;
- far conoscere 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;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

L'attività si svolgerà a scuola, in orario scolastico, e la visita didattica sul territorio. I materiali saranno a cura del soggetto proponente.

Lotto 9: Storia di Mestre

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

Il progetto deve essere garantito per un totale di 12 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola Secondaria di 1° grado
scuola Secondaria di 2° grado (Biennio)*

Conoscere Mestre, con i forti, i parchi, i boschi, i quartieri, i resti delle mura del Castelnuovo, la Torre etc, significa apprendere la storia e la società del territorio in cui viviamo.

Finalità

- Analizzare e approfondire la storia di Mestre attraverso le fonti storiche e le testimonianze;
- fornire argomenti e approfondimenti che valorizzino i luoghi e i beni culturali del territorio mestrino;
- far conoscere il patrimonio naturalistico con un uscita nel territorio, per

- far osservare l'ambiente con esplorazioni mirate nei luoghi più caratteristici;
- far conoscere attraverso la toponomastica gli antichi mestieri e i luoghi della città;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

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

Spazi e Materiali

L'attività si svolgerà a scuola, in orario scolastico, e la visita didattica sul territorio. I materiali saranno a cura del soggetto proponente.

D. Area Studi Sociali

L'ambito degli studi sociali comprende tematiche che vanno dai processi di socializzazione dell'individuo ai 'valori' condivisi nella società di appartenenza. Nello specifico si vuole promuovere nelle giovani generazioni la valorizzazione delle specificità, le differenze e le diverse abilità di ciascuno, considerandole come risorsa nel rispetto di regole sociali concordate.

Lotto 10: Educazione all'Inclusione

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 30 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola dell'Infanzia
scuola Primaria (prima seconda e terza classe)*

La diversità di ogni bambino deve essere valorizzata all'interno del gruppo, perché la diversità è colore, cultura, scambio, crescita, necessità, e deve diventare ricchezza ed esperienza per tutti.

Finalità

- Riconoscere e valorizzare le differenze per imparare a comprenderle;
- sviluppare le capacità relazionali di ciascuno per scoprire l'importanza di stare insieme;
- proporre attività di cooperazione per aumentare l'autostima e la motivazione di ciascuno a mettersi in gioco;
- promuovere la massima integrazione di tutti i bambini modulando la proposta sulle risposte di ciascuno;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

Attraverso attività ludico-creative di gruppo (giochi motori, letture animate, animazione di personaggi ecc.), far emergere e dare spazio alle potenzialità di ogni bambino.

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 all'interno di contesti adeguati e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività.

E. Area Promozione del Benessere

I progetti di quest'area si propongono di fornire ai ragazzi strategie per 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.

Lotto 11: Impariamo a Comunicare con i Social

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 10 classi suddivise per i seguenti target:

*scuola primaria
scuola secondaria di 1° grado*

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;
- stimolare un dibattito costruttivo sulle maggiori piattaforme utilizzate dai ragazzi;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

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 dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.

Lotto 12: Laboratorio sulle Emozioni e Relazioni

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 10 classi suddivise per i seguenti target:

scuola secondaria di 1° grado
scuola secondaria di 2° grado (Biennio)

I laboratori dovranno promuovere e valorizzare i contenuti emotivi della classe, facendo emergere le varie difficoltà dal punto di vista relazionale e offrire strategie efficaci per far fronte ai conflitti, 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: favole, testi teatrali, brani musicali, immagini. I bambini/ragazzi saranno accompagnanti nella sperimentazione diretta, utilizzando tecniche come drammatizzazioni, role playing, privilegiando un approccio interattivo e partecipativo.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.

Lotto 13: Educazione Alimentare

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 16 classi suddivise per i seguenti target:

scuola secondaria di 1° grado
scuola secondaria di 2° grado (Biennio)

Promuovere l'adozione di comportamenti sani e corretti per una opportunità di scelte responsabili per la salute. Una corretta alimentazione permetterà di completare in modo adeguato lo sviluppo psicofisico e contribuirà alla prevenzione di alcuni disturbi.

Finalità

- rendere i ragazzi consapevoli dell'imprescindibile rapporto tra salute e alimentazione;
- educare 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;
- saper leggere e comprendere le etichette presenti negli alimenti;
- sensibilizzare i ragazzi al tema della sostenibilità;
- educare i ragazzi ad una scelta alimentare consapevole, in modo tale da non lasciarsi influenzare da canoni estetici presentati quotidianamente dalla televisione e dai media;
- offrire agli insegnanti spunti per lo svolgimento di ulteriori attività.

Metodologia

Avviare un laboratorio che favorisca la conoscenza delle caratteristiche degli alimenti e uno scambio partecipato tra i ragazzi sulle tematiche proposte.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.

Lotto 14: Laboratorio sul Bullismo

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	3 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 20 classi suddivise per i seguenti target:

scuola secondaria di 1° grado

scuola secondaria di 2° grado (Biennio)

Con questa proposta si vuole promuovere la conoscenza e la consapevolezza dei problemi connessi al bullismo attraverso un vero e proprio laboratorio utile all'individuazione delle strategie da attuare innanzi a tale fenomeno.

Finalità

- sensibilizzare i ragazzi e le ragazze al fenomeno del bullismo, facendo rilevare la dinamica relazionale ed emotiva;
- conoscere il vissuto del "bullo", della "vittima" e del gruppo che contiene;
- individuare strategie efficaci per far fronte al disagio e prevenirlo;
- agevolare la comunicazione tra pari e mantenere un buon clima nella classe;
- offrire agli insegnanti spunti per lo svolgimento di ulteriori attività.

Metodologia

Utilizzo di strumenti e tecniche che possano mettere in luce il bullismo, facendo emergere i vissuti emotivi e le dinamiche che si verificano; i ragazzi e le ragazze saranno accompagnate nella sperimentazione diretta, utilizzando tecniche e metodi partecipativi e interattivi come il teatro e quindi la possibile drammatizzazione o giochi di ruolo (role playing), come la danza o ricorrendo all'utilizzo di film, brani musicali o immagini.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.

F. 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 inserisce la proposta tematica qui sotto presentata:

Lotto 15: Laboratorio Motivazione allo Studio

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa che corrisponde a un modulo:

Da svolgersi nelle sedi dei Servizi Educativi di	Intervento di presentazione alle scuole
	Incontri settimanali e/o bisettimanali distribuiti nel corso dell'anno per 2/4 ore complessive

Mestre e/o Venezia o a domicilio.	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.

Il progetto deve essere garantito per un totale di 7 moduli di 50 ore ciascuno per il seguente target:

minori dai 6 ai 16 anni indicati dall'Ufficio Dispersione Scolastica.

I moduli saranno attivati sulla base delle segnalazioni ricevute dalle scuole

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.

Gli interventi dovranno essere distribuiti a seconda della necessità.

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

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.

G. Scuole dell'Infanzia Comunali

Lotto 16: Laboratorio di Psicomotricità

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	10 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 15 classi per il seguente target:

scuola dell'Infanzia Comunale

I moduli saranno attivati sulla base delle richieste ricevute dalle scuole.

Si vuole offrire ai bambini un'attività che miri a favorire lo sviluppo, la maturazione e l'espressione delle loro potenzialità a livello motorio, affettivo, relazionale e cognitivo, vista nell'ottica della globalità della persona.

Finalità

- Promuovere nel bambino il piacere di muoversi, offrendogli la possibilità di vivere esperienze di espressività motoria con il proprio corpo;
- favorire la presa di coscienza del proprio corpo e delle sue possibilità attraverso il piacere senso-motorio;
- favorire il passaggio dal gioco senso-motorio al gioco simbolico, dal piacere del movimento al piacere di pensare;
- sviluppare la creatività, scoprendo la capacità di inventare e progettare;
- offrire uno spazio di espressione, comunicazione e gioco che possa migliorare la capacità di socializzazione e cooperazione;
- offrire agli insegnanti spunti per lo svolgimento di ulteriori attività.

Metodologia

Le proposte dovranno essere affrontate attraverso la costruzione di un laboratorio ludico-didattico che permetta ai bambini di sperimentare e apprendere attraverso la tecnica della psicomotricità.

I gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola e la proposta dovrà comprendere il materiale di lavoro necessario all'attività se non già presente a scuola.

Lotto 17: Laboratorio Teatrale

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	8 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 10 classi per il seguente target:

scuola dell'Infanzia Comunale

Si vuole promuovere l'utilizzo dello "strumento teatro" come veicolo ludico più o meno strutturato, orientato allo sviluppo delle capacità cognitive e comunicative del bambino, nonché come via privilegiata per lo sviluppo delle energie creative e delle capacità espressive.

Finalità

- favorire ed incentivare le relazioni tra i bambini;
- incentivare le capacità comunicative;
- favorire la creatività;
- favorire l'iniziativa;
- favorire la gestione costruttiva delle emozioni;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

Le proposte dovranno essere affrontate attraverso la costruzione di un laboratorio ludico-didattico che permetta ai bambini di sperimentare e apprendere attraverso la tecnica della drammatizzazione. I gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.

Lotto 18: Laboratorio Artistico

Il Progetto dovrà rispettare la seguente struttura organizzativa:	
I progetti prevedono interventi rivolti a singole classi	Intervento di presentazione agli insegnanti.
	8 interventi a scuola della durata minima di ore 1,30.
	Restituzione (es. Report delle attività/evento conclusivo/ incontro con i genitori, altro...)

Il progetto deve essere garantito per un totale di 10 classi suddivise per il seguente target:

scuola dell'Infanzia Comunale

Si vuole offrire ai bambini, con questo laboratorio, un'occasione per sperimentare e manipolare materiali, con la creazione di un "prodotto" espressione delle loro abilità, idee, ecc.

Finalità:

- far scoprire i colori, e come, attraverso la mescolanza di alcuni di loro se ne possono creare altri.
- sperimentare diverse tecniche grafiche e pittoriche;
- favorire la libera espressione di ciascuno anche con l'aiuto di musiche, fotografie, luci, ecc.;
- promuovere la massima integrazione di tutti i bambini modulando l'offerta sui bisogni educativi di ciascuno;
- offrire agli insegnanti spunti per la costruzione di ulteriori laboratori.

Metodologia

Si proporrà un laboratorio ludico-didattico per far sperimentare le varie tecniche artistiche con produzioni creative personali.

I gruppi di riferimento potranno coincidere con il gruppo classe o avere una composizione diversificata.

Spazi e Materiali

La proposta verrà realizzata negli spazi messi a disposizione dalla scuola mentre i materiali saranno forniti dal soggetto proponente.