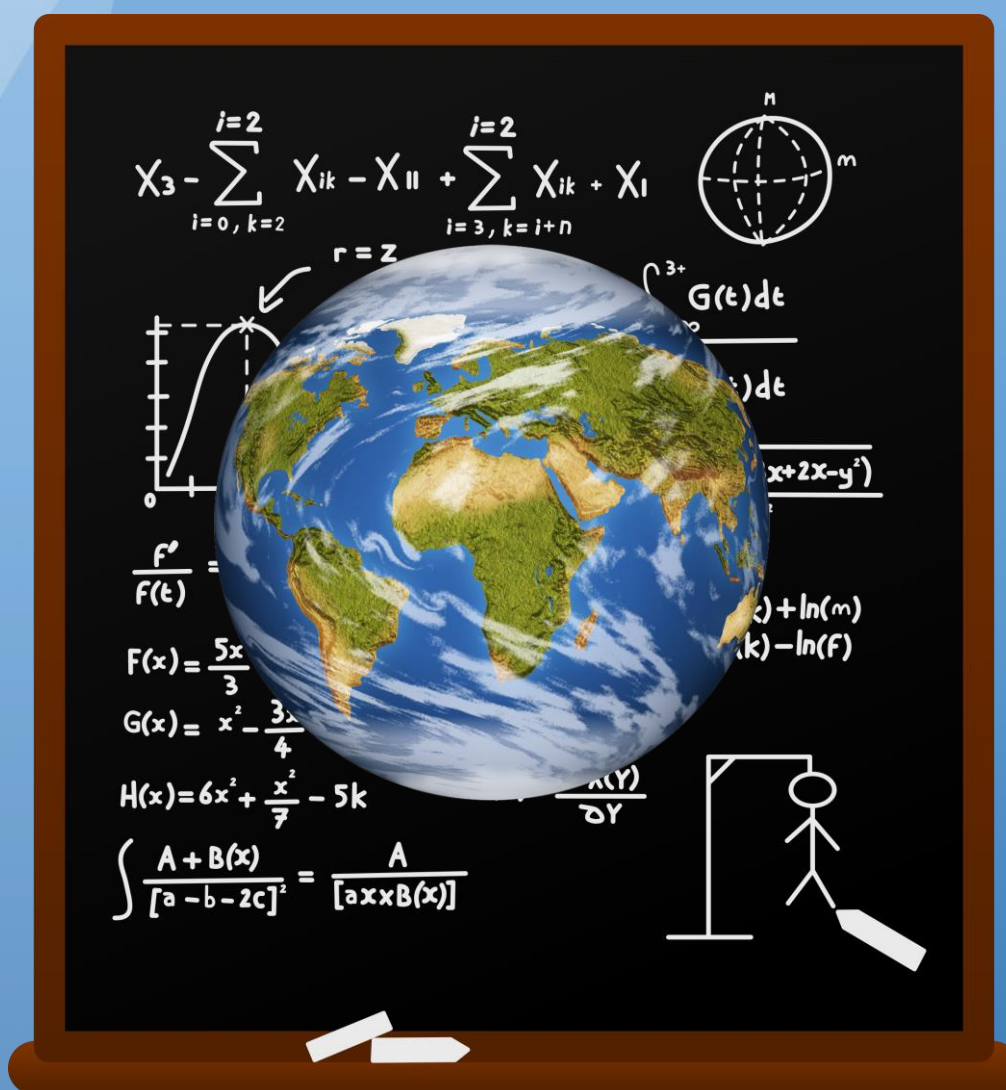


Roma con le scuole: percorsi didattici per una crescita in Comune

Una scuola aperta alle sfide del mondo



Anno scolastico 2015/2016

ROMA



INDICE

INTRODUZIONE	1
AMBIENTE E SOCIETÀ	3
• AMAPERLASCUOLA.....	4
• GSE INCONTRA LE SCUOLE.....	5
• L'AMBIENTE CHE VOGLIO DA GRANDE.....	7
• PASSAPAROLA: RACCONTIAMO LA MOBILITÀ.....	9
• SCUOLE PER KYOTO.....	10
• UNA MINIERA DENTRO CASA.....	11
ARTE E STORIA	13
• ADOTTA UN TRENO STORICO - POLO MUSEALE DI ATAC.....	14
• BAMBINI FATTI AD ARTE.....	16
• C'ERA 'NA VORTA ROMA.....	17
• INTERCREANDO.....	19
• L'OFFICINA DELLA STORIA.....	21
• MARCO AURELIO E I SIMBOLI DI ROMA ANTICA.....	23
• MITI E DEI NELLE OPERE DELLA CENTRALE MONTEMARTINI.....	24
• REACTION ROMA.....	25
• SAFARI D'ARTE PIAZZA NAVONA - ALLA CACCIA DEI TESORI D'ARTE DI ROMA.....	27
• SPIEGHIAMO LE ALI.....	29
• SULLA CIMA DELL'OLIMPO.....	31
• UN COLORE MILLE COLORI.....	32
CITTADINANZA ATTIVA ED EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ	34

• A SCUOLA DI TIFO.....	35
• DI-BATTIAMOCI.....	37
• FERIRE GLI ALTRI.....	39
• L'ORA DEI DIRITTI.....	41
• RETAKE SCUOLA.....	43
• SPAZIO EUROPA.....	45
• SULLE ORME DI GIOVANNI FALCONE: LOTTA ALLA MAFIA ATTRAVERSO SCELTE CONSAPEVOLI DI CITTADINANZA ATTIVA.....	47
• TRASPORTACI SICURI.....	49
• VENTITRÉ MAGGIO.....	50
DIALOGO E DIRITTI.....	52
• A SCUOLA CON IL MONDO.....	53
• A SCUOLA DELL'ALTRO: IL RACCONTO DI SÈ.....	55
• CONOSCERE LE TRADIZIONI ATTRAVERSO LE FESTE.....	57
• CREA LA TUA GIORNATA DELLA CORTESIA (V EDIZIONE)	58
• DIALOGHI SUL PERDONO EDUCARE ALLA CONSAPEVOLEZZA	60
• GEMELLAGGIO DIDATTICO - <i>LINK TO SCHOOL</i>	62
• NUOVE FINESTRE SUL MONDO.....	64
• STORIA CANTATA.....	66
MEMORIA.....	68
• DALLE LEGGI RAZZIALI 1938 AL 16 OTTOBRE 1943 COME VENIVANO VISSUTI QUEGLI ANNI DAI ROMANI EBREI E NON.....	69
• LA DEPORTAZIONE POLITICA A ROMA.....	70
• MEMORIE DI ROMA OCCUPATA.....	72
• UNA MEMORIA PER TUTTI. IL VILLAGGIO GIULIANO DALMATA E SAN LORENZO: GLI STUDENTI RACCONTANO UNA STORIA.....	74
ORIENTAMENTO ALLA SCUOLA E AL LAVORO.....	76
• AGISCO PER IL BENE COMUNE.....	77

• CORSO DI “GIORNALISMO MULTIMEDIALE”	79
• INFORMAGIOVANI PER LE SCUOLE.....	81
• PALESTRA DELL’INNOVAZIONE (www.innovationgym.org)	83
• TRAI – LE RISORSE.....	86
• VITE SPESE BENE.....	88
QUALITÀ DELLA VITA ED EDUCAZIONE ALLA SALUTE.....	90
• ALIMENTIAMOCI DI BUONE REGOLE!	91
• CLASS IN ACTION.....	92
• EDUCAZIONE ALLE MODIFICHE AFFETTIVO/FISICHE LEGATE ALL’ADOLESCENZA.....	94
• FOCALIZZAZIONI SENSORIALI TRAMITE TECNICHE DI RILASSAMENTO.....	96
• IL RILANCIO DEI GIOCHI DI STRADA NELLE SCUOLE ITALIANE A VILLA ADA.....	98
• INSIEME PIÙ SPECIALI – TUTTI A SCUOLA.....	100
• PINOCCHIO NERO - CAMPI SCUOLA A TEATRO.....	102
• ROMA DONA. PER LA DIFFUSIONE DELLA CULTURA DELLA DONAZIONE DI ORGANI.....	104
• SONO COME MANGIO.....	106
• SUPPORTO PSICOLOGICO E PREVENZIONE DEI COMPORTAMENTI A RISCHIO..	108
SCHEDA DI ADESIONE.....	110

L'OFFERTA FORMATIVA DI ROMA CAPITALE

DIPARTIMENTO SERVIZI EDUCATIVI E SCOLASTICI, POLITICHE DELLA FAMIGLIA, DELL'INFANZIA E GIOVANILI, PROMOZIONE DELLO SPORT E QUALITA' DELLA VITA

Quest'anno il Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici, Politiche della Famiglia, dell'Infanzia e Giovanili, Promozione dello Sport e Qualità della Vita di Roma Capitale presenta una serie di proposte educative e formative volte ad integrare gli aspetti peculiari della didattica scolastica, a partire dalla Scuola dell'Infanzia fino alla Scuola Secondaria di Secondo grado.

In tal modo si intende proseguire l'azione di supporto che i precedenti Assessori alle Scuole di Roma Capitale hanno inteso offrire agli istituti scolastici della città.

Tutte le progettualità provengono sia da Roma Capitale e sue partecipate, sia da diverse realtà associative cittadine, nel rispetto delle politiche di integrazione scuola/territorio.

Le proposte includono strumenti educativi finalizzati alla partecipazione ed allo sviluppo del senso di appartenenza alla stessa comunità in cui si apprende, si cresce e ci si diverte insieme.

L'idea è proprio quella di affiancare e sostenere i docenti nel delicato cammino che vede gli studenti di oggi prepararsi a diventare i cittadini attivi e responsabili di domani, nella comprensione della propria identità, nella conoscenza e valorizzazione delle diversità.

Gli argomenti selezionati, suddivisi in tematiche specifiche, sono consultabili in dettaglio e costituiranno un'opportunità di integrazione delle attività curricolari.

Come aderire

Ogni scuola potrà inviare, **entro il 18 gennaio 2016**, la scheda di adesione allegata (scaricabile anche in formato word) al seguente indirizzo di posta elettronica: catalogopof.scuola@comune.roma.it.

Ogni scuola potrà scegliere fino ad un massimo di 3 progetti per un totale di 6 classi.

Si precisa inoltre che:

- le adesioni al progetto “Spazio Europa” (Rappresentanza in Italia della Comunità Europea) dovranno essere inviate anche all’ Ente proponente, accreditandosi al

link: http://ec.europa.eu/italy/services/eps/visit/index_it.htm.

- la scheda di adesione del progetto *Insieme più speciali – Tutti a scuola*, promosso dalla FondazioneTelethon, è scaricabile dal sito

www.telethon.it/scuole.

- per partecipare al progetto “23 maggio” della Fondazione Giovanni e Francesca Falcone, le scuole interessate dovranno fare riferimento al Bando del MIUR, la cui uscita è prevista nei mesi di gennaio/febbraio 2016.

Per informazioni e chiarimenti rivolgersi a:

Daniela Gorga, 06 6710 70188, daniela.gorga@comune.roma.it

Paola Lomuscio, 06 6710 70191, paola.lomuscio@comune.roma.it

Giuseppina Pica, 06 6710 70194, giuseppina.pica@comune.roma.it

Antonella Prudenzi, 06 6710 70185, antonella.prudenzi@comune.roma.it



AMBIENTE E SOCIETÀ

AMAPERLASCUOLA

Promosso da AMA - Ufficio Comunicazione

Considerato il rilievo che la scuola ha nel comunicare e diffondere il cambiamento verso un diverso approccio al “rifiuto” inteso come “risorsa”, e nel diffondere un condiviso e rinnovato senso civico, ogni anno AMA propone una serie di iniziative, rivolte alle scuole di ogni ordine e grado, per una maggiore informazione e sensibilizzazione sulla raccolta differenziata e sul riciclo dei rifiuti, con approcci didattici differenti per ciascun ciclo di studi. Per ogni proposta formativa sono specificate le classi (infanzia, primaria, medie e superiori) invitate a partecipare, una breve descrizione dell’iniziativa, il programma, luoghi, durata e modalità di adesione. Tutti i progetti prevedono, inoltre, la consegna di materiale didattico-informativo elaborato dall’Azienda. Tutte le informazioni sono disponibili sul sito aziendale [www.amaroma.it/ amaperlascuola](http://www.amaroma.it/amaperlascuola).

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Sulla base dell’esperienza maturata negli anni e in linea con gli obiettivi aziendali, il progetto Amaperlascuola vuole **promuovere** attività di informazione, formazione e sensibilizzazione alla eco-sostenibilità, per realizzare un aumento percentuale quantitativo e qualitativo della raccolta differenziata. Tutte le attività che AMA svolge sono finalizzate alla tutela e alla valorizzazione dell’ambiente cittadino.

DESTINATARI

Scuola dell’infanzia, scuola primaria e secondaria di I grado e II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Le iniziative sono diversificate per fasce d’età:

- **Scuola dell’infanzia:** teatrino delle marionette
- **Scuola primaria:** gioco con lezione in classe
- **Scuola secondaria di I e II grado:** lezione in classe con *eco informatore*.

Ogni incontro in classe dura circa un’ora. Il gruppo è costituito da 50 alunni.

Verrà distribuito materiale didattico differente per ciascun ciclo di studi. A fine lezione verrà distribuito un questionario di gradimento che ha lo scopo di rilevare alcuni dati sull’andamento dei laboratori e delle lezioni, utili a misurare la rispondenza degli obiettivi raggiunti con le aspettative dei partecipanti, verificare il grado di soddisfazione ottenuto e sondare la validità dell’iniziativa formativa.

GSE INCONTRA LE SCUOLE

Promosso da GSE S.p.A - Gestore dei Servizi Energetici - società del Ministero dell'Economia e delle Finanze

Il programma, pensato per i **ragazzi delle scuole secondarie di primo grado**, vuole promuovere la conoscenza dello sviluppo sostenibile per la produzione energetica da fonti rinnovabili, attraverso **azioni informative volte alla diffusione di una cultura dell'energia** compatibile con le esigenze dell'ambiente. Le tematiche presentate riguardano l'energia rinnovabile e l'efficienza energetica.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Attraverso una costante attività di informazione e formazione, il GSE promuove la conoscenza sulle tematiche in cui è chiamato a fornire i propri servizi, nella convinzione che **sensibilizzare le giovani generazioni verso i temi del risparmio energetico** e del rispetto dell'ambiente sia il primo, decisivo passo per **promuovere un cambiamento culturale**.

Il progetto intende avvicinare i ragazzi al mondo delle energie rinnovabili, della sostenibilità e dell'efficienza energetica e rispondere alle loro curiosità su temi complessi come l'abbattimento delle emissioni di CO₂, il risparmio energetico e i nuovi passi compiuti nel campo della ricerca e dell'innovazione tecnologica.

DESTINATARI

Scuole secondarie di primo grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA e MATERIALI DIDATTICI.

Il progetto didattico prevede una visita in sede GSE, completamente gratuita, durante la quale, con l'ausilio di slide e video, dimostrazioni pratiche, vengono illustrate ai ragazzi le differenze tra le varie tecnologie che

permettono all'uomo di sfruttare l'energia solare, eolica, idraulica, delle biomasse, la forza delle maree e il calore della terra per produrre energia. Vengono trattati argomenti riguardanti l'efficienza energetica, la sostenibilità e il risparmio energetico.

Al termine dell'incontro è prevista una visita guidata all'impianto fotovoltaico situato sul terrazzo dell'edificio.

Argomenti trattati: le forme dell'energia, l'efficienza energetica, la sostenibilità, l'energia rinnovabile, gli impianti a fonti rinnovabili.

Ai ragazzi partecipanti viene distribuita una guida intitolata "Le Energie Rinnovabili" in cui vengono illustrate le fonti di energia rinnovabile attraverso spiegazioni semplici, immagini e grafici.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Per i partecipanti, è previsto un incontro presso la sala Auditorium del GSE, Viale Maresciallo Pilsudski 92, della **durata di quattro ore (9 – 13)**.

La sala può ospitare fino ad un massimo di 100 partecipanti ad incontro.

Gli operatori del GSE sono disponibili a recarsi presso le Scuole partecipanti, purché abbiano ampie sale, microfoni e maxi schermo.

È possibile organizzare gli incontri da febbraio a maggio 2016, concordando le date direttamente con le scuole partecipanti.

L'AMBIENTE CHE VOGLIO DA GRANDE

Promosso da ACEA SpA

Tutti sappiamo che cos'è l'Acqua e quanto sia indispensabile alla vita. Aprire il rubinetto e veder scorrere l'acqua è una cosa normalissima, ma non tutti sanno quanto lavoro, quante attenzioni e quanti controlli devono essere messi in campo perché un gesto così semplice accada ogni giorno. Acea e le società del Gruppo si occupano proprio di questo: garantire la qualità dell'acqua erogata attraverso la gestione delle infrastrutture (acquedotti, distribuzione, rete fognaria e impianti di depurazione) e i numerosi controlli di laboratorio su tutto il ciclo dell'acqua.

L'Azienda, che è al servizio dei cittadini di Roma da oltre 100 anni, dedica molte attenzioni al risparmio idrico ed alla tutela della preziosa risorsa attraverso soluzioni e tecnologie rispettose dell'ambiente naturale.

Il progetto veicola informazioni riguardanti **l'acqua, l'energia e l'ambiente**, attraverso l'attivazione di 3 percorsi e relativi laboratori:

1. IL CICLO DELL'ACQUA - LABORATORIO "**ElaboriAmo analizzando**", che ripercorre le varie tappe del ciclo dell'acqua.
2. LA FILIERA DELL'ENERGIA - LABORATORIO "**Che luce sia**", che mostra il percorso della produzione di energia e dell'illuminazione.
3. IL VALORE DEL RIFIUTO - LABORATORIO "**Mi Rifiuto di sprecare**", che analizza le tappe della filiera dei rifiuti.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Promuovere** formazione e ricerca, con taglio interdisciplinare, tra Acea, docenti e studenti;
- ✓ **Sensibilizzare** i partecipanti sulla complessità del tema ambientale;
- ✓ **Conoscere** le azioni-risorse-tecnologie che l'ACEA utilizza per preservare il territorio.
- ✓ **Visitare** alcuni fra i "luoghi d'acqua" riconosciuti come parte integrante dell'arredo urbano: fonti, fontane e fontanelle artistiche, che esprimono un alto valore culturale della città.

DESTINATARI

Scuole primarie (2° ciclo) e secondarie di I grado
30 Scuole per un totale massimo di 60 classi.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Per i docenti è prevista una giornata di formazione (a cura di Acea e del Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici, per le singole parti di competenza).

Per gli studenti è organizzata una giornata di studio, comprendente un laboratorio didattico-interattivo e una visita guidata ad un impianto ACEA collegato ad uno dei tre percorsi.

Le lezioni didattiche, interattive, saranno tenute da esperti e tecnici delle varie Aree di Acea.

Per il percorso IL CICLO DELL'ACQUA - LABORATORIO “**ElaboriAmo analizzando**”, è prevista una visita guidata (a cura dei Funzionari del Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici) ad alcune delle fontane storiche della Capitale, scegliendo fra tre possibili itinerari:

- Le fontane di Piazza Navona e dintorni,
- Le Fontane di Piazza di Spagna e dintorni,
- Fontane e laghetti di Villa Sciarra.

Ogni classe, una volta scelto il percorso, dovrà produrre una composizione fotografica collettiva che sia il risultato di un lavoro di approfondimento e ricerca di classe.

Ai partecipanti verranno consegnati gadget e materiale informativo (brochure, opuscoli, ecc.).

Il progetto inizierà a marzo 2016, con un incontro preparatorio per i docenti. Le date degli incontri e delle visite saranno comunicate direttamente alle scuole partecipanti.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Fra le scuole partecipanti, ne verranno scelte **6** a cui sarà consegnato un buono di 1.000 euro da utilizzare per interventi della struttura scolastica o da dedicare ad altre esigenze didattiche.

Tutti i “composit” consegnati saranno pubblicati nella home page del sito www.ambientandoci.it - Notizie dalle Scuole, sul sito www.acea.it e promossi attraverso i *Social Web* di Acea.

PARTENARIATO

Acea Ato2 Spa, Acea Produzione Spa, Acea Area Industriale Ambiente, Acea Illuminazione Pubblica e Acea Elabori Spa

PASSAPAROLA: RACCONTIAMO LA MOBILITÀ

Promosso da ATAC - Direzione Comunicazione e Relazioni Istituzionali

Educare all'uso e alle buone prassi del trasporto pubblico attraverso suggestioni positive che i bambini possono avere osservando bus, tram, treni e l'immaginario che si costruiscono pensandosi come conducenti o verificatori.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Diffondere la cultura della mobilità, del rispetto delle regole e del bene pubblico.

DESTINATARI

Scuole primarie, classi IV e V. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

È previsto un incontro preliminare con gli insegnanti degli istituti che aderiranno al progetto per illustrare l'attività ludica.

Il progetto si articola in tre fasi:

1. Avvio del progetto in aula attraverso interventi di formatori Atac, che illustreranno la storia, i mestieri, i mezzi e le regole del trasporto, con una parte dedicata alla simulazione dell'attività di verifica
2. Visita al Polo museale e gioco "ruota del trasporto"
Attività sul campo: i bambini accompagnati dai verificatori di Atac diventeranno controllori per un giorno.
Un incontro al mese per ogni classe della durata di 2 ore

Al momento dell'adesione sarà consegnato agli insegnanti un manuale contenente la storia, le regole, i mezzi e i mestieri in Atac, un poster con il logo del progetto e una sintesi dei temi affrontati.

EVENTO FINALE

Nomina a consiglieri di una bambina e di un bambino per un Cda straordinario di Atac.

SCUOLE PER KYOTO

Promosso da Kyoto Club

Formare docenti e studenti sulla sostenibilità ambientale, con incontri formativi frontali/e-learning.

Con un approccio *bottom-up* studenti e docenti supportati da Kyoto Club, realizzano i loro progetti e diventano ambasciatori verso i coetanei, presentando proposte di intervento sul proprio territorio.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ Aumento dei comportamenti ambientalmente sostenibili dei cittadini
- ✓ Riduzione di consumi ed emissioni a scuola ed a casa
- ✓ Aumento degli spostamenti sostenibili nel percorso casa-scuola
- ✓ Aumento della % di differenziazione dei rifiuti
- ✓ Maggiore rispetto del “verde pubblico”

DESTINATARI

Scuole primarie e secondarie di II grado, per un totale di 20 classi.

SVOLGIMENTO METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

Il progetto prevede due-tre incontri didattici per classe:

- Una lezione introduttiva (frontale o webinar) per i docenti coinvolti.
- Una o due lezioni webinar (in collegamento streaming e videoregistrata).
Durante le lezioni saranno discussi esempi di buone pratiche adottabili nei vari temi scelti.
- Pubblicazione nei siti di Kyoto Club e amici, dei risultati delle attività e progetti presentati.

Il sito internet dedicato al progetto contiene materiali tematici, manuali, video, registrazioni delle lezioni, test di verifica finale e presentazioni.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Il progetto prevede un concorso fotografico sui temi ambientali scelti. Sarà premiata la miglior fotografia. L'obiettivo del concorso è mostrare il paesaggio, il suo sviluppo sostenibile, raccontando le buone pratiche avviate da cittadini e amministratori locali, attraverso gli occhi degli studenti che si rendono ambasciatori del tema del concorso verso i coetanei e verso le famiglie.

UNA MINIERA DENTRO CASA

Promosso da CRAEE - Consorzio recupero apparecchiature elettriche ed elettroniche

Si tratta di un progetto di microraccolta dei RAEE (Rifiuti da Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche).

Gli apparecchi che funzionano a corrente elettrica o a batteria, non possono essere eliminati nei rifiuti indifferenziati ma necessitano di uno speciale processo di raccolta che permette di recuperare e smaltire i materiali di cui sono composti.

Infatti, questo tipo di apparecchi, frutto di un lungo e complesso processo di produzione, sono composti di moltissimi materiali:

- ✓ di uso comune, come plastica, vetro e alluminio
- ✓ preziosi, come rame, oro e platino
- ✓ sostanze che possono essere pericolose per le persone e per l'ambiente, come clorofluorocarburi, mercurio, nichel.

Bambini e ragazzi sono grandi consumatori di tecnologia: consolle per videogiochi, telefonini, computer, videocamere, giocattoli elettrici ed elettronici sono in cima alla lista dei loro desideri con un'elevata frequenza di acquisto ed un tempo di utilizzo molto più breve rispetto alla vita media degli apparecchi.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Il progetto ha l'obiettivo di informare sul corretto smaltimento degli apparecchi elettrici ed elettronici al fine di aumentare la percentuale di recupero dei materiali e diminuire le sostanze nocive introdotte nell'ambiente.

Il progetto permette altresì di affrontare contenuti di scienze e tecnologia in maniera coinvolgente e innovativa, con un riferimento immediato all'esperienza quotidiana, stimolando la creatività e l'utilizzo consapevole delle risorse.

Si intende, quindi, incrementare la raccolta e il riciclo di questi rifiuti speciali, investendo sulla formazione delle giovani generazioni, anche perché possono influenzare i comportamenti delle famiglie.

DESTINATARI

Il progetto è rivolto a 5 Istituti Comprensivi dei Municipi IX e X, che possono partecipare ciascuno con 2 classi (per un totale di 10 classi):

- III, IV e V della primaria
- I, II, III della secondaria di primo grado.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Il progetto prevede di concentrare l'attenzione sui temi proposti per un periodo di due settimane, a scelta della scuola, durante il quale sarà posizionato, all'interno dell'Istituto, un contenitore per la microraccolta e distribuito materiale informativo a tutti gli alunni, ed alle loro famiglie, degli Istituti che partecipano all'iniziativa.

La scuola che, in ogni municipio, otterrà il miglior risultato in termini di raccolta di piccoli elettrodomestici sarà premiata con nuova tecnologia a supporto della didattica.

Anche i singoli alunni potranno partecipare al concorso diventando *testimonial* della campagna, ricevendo premi e voucher.

Al fine di favorire l'integrazione di questa iniziativa nell'ambito della programmazione curricolare, il progetto mette a disposizione contenuti per la LIM, giochi e laboratori didattici che permettono di trattare in maniera innovativa i contenuti che già fanno parte del percorso di scienze e/o tecnologia.

A richiesta possono essere forniti, per la scuola primaria:

- gioco da tavolo: caccia al tesoro riguardante i materiali contenuti nei RAEE
- laboratorio per la costruzione di un circuito elettrico.

per la scuola secondaria, percorsi interattivi relativi a:

- metalli, vetro, plastica
- le fonti di energia
- processi di produzione e inquinamento
- la tavola periodica in 3D con gli oggetti di uso quotidiano.

EVENTO FINALE

Il progetto si conclude con l'evento finale di restituzione dei risultati e premiazione degli Istituti e degli alunni.

COLLABORAZIONI

Il progetto è realizzato da AMG Edutainment, centro studi specializzato nello sviluppo di metodi innovativi di didattica.



ARTE E STORIA

ADOTTA UN TRENO STORICO

Polo Museale di Atac

Promosso da ATAC

Gli Istituti scolastici – scuole primarie e secondarie di primo grado - che aderiscono al progetto “Adotta un Treno storico di Atac”, potranno adottare un treno storico del Polo Museale di Atac (della sede Piramide) per l’anno scolastico 2015-2016. Le classi possono organizzare attività culturali e didattiche all’interno del Polo Museale e del treno. Le scuole, in collaborazione con Atac, predispongono un programma di attività annuale all’interno del Polo Museale. Saranno realizzate iniziative tematiche quali:

- il treno nelle favole;
- attività formative sul trasporto (una visita presso una struttura di Atac)
- attività ludiche.

I treni storici da adottare sono cinque treni: ogni treno potrà essere adottato da due scuole per un totale di 10 scuole.

Il treno potrà essere utilizzato come un’aula scolastica all’interno della quale sarà realizzato un percorso didattico (gioco e studio) proposto dai docenti e dai ragazzi, diventando, così, un luogo di incontro abituale per ragazzi, docenti e famiglie.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- Veicolare ai più giovani un messaggio preciso: il trasporto pubblico è qualcosa di più di un semplice servizio prestato ai cittadini, poiché è anche cultura storica del trasporto. Attraverso suggestioni positive, i bambini possono osservare bus, tram, treni e rievocando antiche professioni, e quartieri di una volta
- Realizzare attività multidisciplinari (storia, geografia, urbanistica, tecnologia, ecc.)
- Suggestire ai ragazzi che adottando un treno ne diventeranno i custodi: il treno storico è un bene culturale
- Osservare come, nel tempo, è cambiato il modo di viaggiare, di vivere il trasporto e la tecnologia attraverso la memoria storica
- Il treno diventa un laboratorio didattico.

DESTINATARI

I destinatari sono le scuole primarie e secondarie di secondo grado, per un totale di 10 scuole. Saranno privilegiate le Scuole dei Municipi VIII e I.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

È prevista la formazione degli insegnanti con un incontro di 4 ore con il personale di Atac.

I laboratori con i ragazzi sono in numero variabile, secondo l'interesse, da realizzare durante le tre fasi di progetto ed un incontro finale di chiusura.

Sarà sottoscritto un accordo tra Atac e le scuole aderenti. La metodologia di lavoro si baserà sulla didattica scolastica in uso negli Istituti.

Il progetto prevede tre fasi:

- di orientamento
- di realizzazione
- di conclusione.

La prima prevede lezioni frontali ed incontri di gruppi; la seconda la produzione di materiali didattici (racconti, poesie, disegni, foto, ecc.) e di piccoli plastici; l'ultima fase, conclusiva, vedrà la compilazione di un questionario e l'approvazione di un piccolo testo da distribuire.

È previsto inoltre, **un viaggio storico-paesaggistico** di chiusura del progetto sulla Linea Roma-Lido di Ostia e sulla Linea Roma-Viterbo con piccole guide elaborate dai ragazzi.

L'Atac distribuirà agli insegnanti una brochure illustrativa del Polo Museale e delle aree espositive, testi storici e fotografici; per i ragazzi manifesti ed adesivi.

CONCORSO - EVENTO FINALE

A fine anno scolastico (tra maggio e giugno) sarà realizzato un concorso per premiare il miglior plastico realizzato ed il miglior elaborato prodotto, con esposizione dei materiali sui treni storici e visite guidate realizzate dai ragazzi.

Sarà prodotta, a cura dei partecipanti, **una guida** dell'area e delle linee che saranno visitate.

PARTENARIATI

Il progetto sarà realizzato in collaborazione con il Municipio VIII.

BAMBINI FATTI AD ARTE

Promosso da COOPCULTURE

Il progetto prende l'avvio dalla visione e dall'analisi, attraverso riproduzioni cartacee, di un nucleo di ritratti ottocenteschi, sia pittorici sia scultorei.

In tal modo i bambini potranno comprendere gli elementi essenziali della pratica artistica più tradizionale: gli strumenti, le tecniche ed i materiali.

È previsto un percorso sensoriale con esperienze visive davanti a riproduzioni di opere dell'800, olfattive davanti a "Le Ninfee" di Monet, uditive davanti alla riproduzione di un quadro di Kandiskji e tattili con una scatola "magica". I bambini della scuola primaria utilizzeranno una modalità di osservazione potenziata dall'uso del kamishibai (teatro portatile).

L'attività si svolgerà in classe con il supporto di uno operatore didattico di Coopculture.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Sperimentare** le molteplici funzioni dell'immagine da un punto di vista sia informativo sia emotivo
- ✓ **Scoprire** i rapporti tra immagini, gesti e movimenti, forme e colori per cogliere la natura e il senso di un'opera d'arte
- ✓ **Rielaborare** creativamente immagini attraverso i mezzi espressivi
- ✓ **Stimolare** l'interesse dei bambini alla visita di musei e spazi espositivi.

DESTINATARI

Scuola dell'infanzia e primaria del primo ciclo dei municipi I, II, IV, V, VII, VII, IX, X, XI e XII .

Sarà possibile accogliere le richieste di **10 scuole ed altrettante classi** da circa 25 bambini ciascuna.

È previsto un incontro in classe della durata di 1h e 15 minuti.

C'ERA 'NA VORTA ROMA

Promosso da Associazione culturale "Fusi e Confusi"

Il progetto, volto a favorire la conservazione e la valorizzazione della tradizione culturale romana, si propone di avvicinare gli studenti alla poesia del grande Giuseppe Gioacchino Belli, che ci ha tramandato la più ampia e rilevante testimonianza scritta della lingua popolare.

Lo studio, la lettura e la comprensione dei sonetti del poeta costituiranno la base del progetto stesso, stimolando anche la conoscenza del periodo storico, degli usi e dei costumi dell'epoca del Belli.

A conclusione della parte teorica, alcuni fra gli studenti partecipanti verranno selezionati per portare sul palcoscenico la teatralizzazione dei sonetti analizzati, ricreando l'atmosfera di un mercato romano della metà dell'ottocento per far rivivere lo spirito intimo, verace ed onesto del popolo romano.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Favorire** la comprensione e la riappropriazione della lingua romana attraverso lo studio dell'opera di Giuseppe Gioacchino Belli;
- ✓ **Stimolare** l'interesse nei confronti della storia, dell'ambiente, degli usi e dei costumi del popolo romano prima dell'Unità d'Italia.

DESTINATARI

Scuole Secondarie di II grado. Sarà possibile accogliere le richieste di **13 classi**.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Il progetto prevede 6 lezioni, della durata di circa un'ora, nelle quali alcuni attori (almeno 3 per ogni lezione), prendendo spunto dai sonetti in lingua del Belli faranno conoscere agli studenti il linguaggio/l'ambiente/la storia in cui gli stessi si sviluppano.

Una lezione sarà dedicata esclusivamente alla parte musicale, con esecuzione di alcune canzoni della tradizione romana (canzoni che spazieranno dal 1500 alla fine 1800).

Alla fine delle lezioni verranno selezionati, da parte degli attori, otto studenti (con l'aiuto dei docenti) che potranno rappresentare uno stralcio dello spettacolo.

Sarà fornito il supporto per allestimento scene, scelta costumi, audio/luci, per la realizzazione di una parte dello spettacolo "C'era 'na volta Roma". La regia sarà a cura di Giancarlo Cittadini.

Gli Istituti scolastici dovranno mettere a disposizione un teatro/spazio idoneo (spazio minimo richiesto circa 6mt x 4mt).

Agli studenti verrà fornito, di volta in volta, nel corso delle lezioni, del materiale didattico sui sonetti presi in esame e si daranno le basi per poter interpretare loro stessi i sonetti oggetto della lezione.

EVENTO FINALE

Spettacolo realizzato alcuni studenti che declameranno dei sonetti.

INTERCREANDO

Promosso da Associazione culturale FestArte

Il progetto intende utilizzare le nuove metodologie di *arte relazionale*, come spunto e pretesto per riflettere sulla nostra quotidianità, analizzare aspetti sociali e culturali, affrontando insieme ai bambini e alle bambine alcune tematiche legate al riconoscimento dell'altro e della diversità di genere. Nonostante gli sviluppi e i cambiamenti sociali, nella pratica delle esperienze siamo vincolati a comportamenti stereotipati che fin dall'infanzia ci fissano in caselle chiuse, modelli e ruoli prestabiliti. La rottura di questi meccanismi, può essere la condizione per uno sviluppo maturo e consapevole della persona, delle relazioni interpersonali e di gruppo, per un'educazione che spinga a vedere in chi ci sta di fronte un individuo anziché un ruolo. Un progetto che nasce dall'idea/pensiero che non ci sono ruoli ma individualità, personalità e fisicità diverse.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Coinvolgere i bambini e le bambine nel processo educativo/laboratoriale per:

- ✓ **migliorare** l'autostima
- ✓ **incoraggiare** il dialogo e le relazioni
- ✓ **stimolare** alla partecipazione e alla sperimentazione attraverso i linguaggi espressivi adottati
- ✓ **stimolare** la manualità
- ✓ **favorire** l'accettazione ed il riconoscimento delle specificità dell'altro, il rapporto, la fiducia, la condivisione e l'integrazione socio/culturale, la libertà d'espressione
- ✓ **prevenire** il bullismo e l'esclusione sociale
- ✓ **fornire** competenze su diverse tecniche artistiche e artigianali (disegno, pittura, cucito).

DESTINATARI

Scuole primarie per un totale di 10 classi

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

I laboratori nascono come atelier creativi con un approccio socioculturale e relazionale, che consiste in una serie di tecniche, metodi, esercizi di espressività artistica (**disegno, pittura, cucito, modellazione, circle time, tecniche d'espressività corporea e lettura**).

I Laboratori risultano così articolati:

- **un incontro di introduzione e preparazione rivolto agli insegnanti**
- **un incontro genitori-alunni**
- **incontri per gli alunni:** i bambini e le bambine saranno accompagnati/e verso la creazione di un'opera collettiva tramite la sperimentazione di diverse tecniche artistiche.

L'OFFICINA DELLA STORIA

Promosso da Archivio Storico Capitolino

L'Archivio Storico Capitolino cura il rapporto con il mondo della Scuola organizzando visite guidate, mostre didattiche, corsi di aggiornamento per insegnanti, laboratori di storia nell'archivio e dell'archivio, con la produzione di sussidi didattici su CD-ROM e pubblicazioni didattiche.

L'offerta formativa per l'anno scolastico 2015-2016 prevede:

- a) un percorso storico-artistico attraverso le sale del seicentesco complesso borrominiano dei Padri Filippini alla Chiesa Nuova, ove l'Istituto ha sede;
- b) un laboratorio di storia, finalizzato all'approfondimento di specifici temi di ricerca richiesti dalle scuole, in relazione ai programmi curriculari di storia dei diversi cicli scolastici, con orientamenti mirati alla consultazione ed all'uso delle banche dati informatiche e degli archivi digitali a disposizione degli studenti.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Acquisire** specifici orientamenti nella selezione e nella lettura di documenti significativi, lavorando su piccoli segmenti di ricerca,
- ✓ **Sviluppare** peculiari competenze nell'ambito dell'inferenza ed interpretazione critica degli eventi storici attraverso l'utilizzo delle fonti storico-documentarie.

DESTINATARI


Scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado.

I laboratori si rivolgono a 10 classi.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Laboratori didattici per classi di 20 – 25 allievi.

La metodologica del laboratorio supporta la lezione frontale e lo strumento del libro di testo quale primario strumento iniziale per la trasmissione del sapere storico, orientando insegnanti ed allievi nell'uso degli strumenti di lavoro dell'*officina* della storia (i documenti d'archivio, le testimonianze scritte, i libri e i giornali)



Specifici itinerari di approfondimento, attraverso le fonti documentarie e bibliografiche conservate presso l'Archivio Capitolino:

1. Governo, economia, società nella città medievale: Gli *Statuta Urbis* e gli statuti delle corporazioni di arti e mestieri

2. La Roma del Belli: luoghi, ceti sociali e istituzioni civili nella città ottocentesca

3. La Capitale e la *Nazione* in guerra: da Caporetto al Milite Ignoto, la prima guerra mondiale tra cronaca e memoria nei giornali e nei periodici dell'Emeroteca Romana dell'Archivio Capitolino.

Il progetto si svolgerà presso la sede dell'Archivio Storico Capitolino, Piazza dell'Orologio 4.

MARCO AURELIO E I SIMBOLI DI ROMA ANTICA

Promosso da Sovrintendenza Capitolina e Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici, Politiche della Famiglia, dell'Infanzia e Giovanili, Promozione dello Sport e Qualità della Vita di Roma Capitale

Roma Capitale propone alle scuole la possibilità di effettuare una visita del Colle Capitolino e del Museo di Palazzo dei Conservatori.

I Musei Capitolini costituiscono il primo museo al mondo a partire dal 1471 con la donazione, da parte del papa Sisto IV, alla città di Roma di alcuni bronzi (tra cui la celebre Lupa Capitolina) considerati già allora fortemente simbolici per la storia romana.

Il percorso prevede la visita della piazza del Campidoglio, il Palazzo dei Conservatori (sale dell'appartamento dei Conservatori), l'asedra di Marco Aurelio ed i resti del Tabularium.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- Favorire la conoscenza del Colle più rappresentativo della città, ripercorrendo, attraverso l'analisi degli affreschi e delle sculture, le leggende e la storia di Roma Antica.
- Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità cittadina con particolare attenzione alla tutela dei beni storico-artistici.

DESTINATARI

Il progetto è rivolto alla V classe della scuola primaria ed alla III classe della scuola secondaria di primo grado.

Le visite sono organizzate per 2 classi al giorno, per un totale massimo di 30 classi.

MITI E DEI NELLE OPERE DELLA CENTRALE MONTEMARTINI

Promosso da Sovrintendenza Capitolina e Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici, Politiche della Famiglia, dell'Infanzia e Giovanili, Promozione dello Sport e Qualità della Vita di Roma Capitale

Il progetto si propone di far conoscere agli studenti, attraverso una visita guidata, uno straordinario esempio di riconversione museale di un edificio di archeologia industriale. Il recupero della Centrale Elettrica Montemartini, chiusa negli anni '70, si inquadra in quello più generale della prima zona industriale di Roma dagli ex Mercati Generali, al Gazometro, agli Stabilimenti della Mira Lanza. Attualmente il Museo rappresenta il secondo Polo Espositivo dei Musei Capitolini dove i tesori della scultura antica vengono accostati alle grandi turbine e ai macchinari della Centrale. L'esposizione ripercorre lo sviluppo della città antica dall'età repubblicana fino a quella tardo-imperiale.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ Conoscenza di un insolito spazio espositivo.
- ✓ Distinzione e riconoscimento dei materiali.
- ✓ La ritrattistica quale arma di propaganda e celebrazione degli status sociali. Il ritratto funerario.
- ✓ La tecnica del mosaico: dall'opera vermiculata ai grandi mosaici pavimentali.
- ✓ La religiosità e le divinità importate dalla Grecia.
- ✓ La ricostruzione museale di grandi edifici culturali.
- ✓ Gli Horti nella Roma Imperiale.
- ✓ I principali stili nella statuaria: severo, ellenistico, pergameno e tardo imperiale.
- ✓ I protagonisti dei miti e le sculture che li rappresentano: Dioniso, Ercole, Marsia, satiri, ninfe, Muse, ecc.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge alla scuola secondaria di I grado ed alle prime due classi della scuola secondaria di II grado per un totale di 10 visite rivolta a 2 classi contemporaneamente (seguite da 2 guide).

Il calendario degli appuntamenti sarà concordato con gli insegnanti.

REACTION ROMA

Promosso da Humans Artis

È un progetto di creatività collettiva e produzione condivisa via Internet. Questo prevede la raccolta di materiale video girato da persone comuni o da giovani film-maker su Roma e montato successivamente da un regista. La Rete diventa un *ufficio di produzione* a tutti gli effetti, attraverso cui far conoscere l'iniziativa, diffondere le linee guida, raccogliere materiali e interagire con i film-maker. L'esperienza terminerà con un evento/videoinstallazione, della durata di circa 2 mesi, realizzato nel corso del 2016, negli spazi espositivi del Museo di Arte Contemporanea di Roma (MACRO) nel quartiere di Testaccio.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Mostrare una visione nuova della Capitale, anche attraverso gli occhi di chi spesso rimane ai margini dell'espressività sulla città: i ragazzi in età scolare. L'esposizione prevede un focus sui ragazzi di età scolare, a cui sarà dedicata la parte finale dell'esposizione/installazione in programma al MACRO nel 2016, denominata la **Sala del Futuro**. Un futuro in questo caso non rappresentato attraverso l'esposizione di prototipi o render di prodotti ipotetici, ma narrato con l'immaginazione, l'espressività e la fantasia di coloro che del futuro saranno i veri interpreti: i giovani e giovanissimi.

DESTINATARI

Scuole primarie e secondarie di I e II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute dalle scuole.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

La partecipazione e collaborazione delle scuole si concretizza nella definizione di una serie di incontri, durante i quali viene spiegato agli studenti in cosa consiste esattamente Reaction Roma e perché può rappresentare un momento di libera espressività, individuale e collettiva.

Ognuno dovrà semplicemente girare il suo video con Smartphone o Videocamera e caricarlo sul sito reactionroma.it, specificando il nome della scuola.

I contributi mandati dagli studenti, oltre a perseguire lo scopo generale del progetto, andranno a costituire la base di una Reaction Pill - *video installazione nella scuola*, costruita con il materiale inviato dai ragazzi.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Gli appuntamenti necessari alla realizzazione del progetto e del Reaction Pills si organizzeranno direttamente con le scuole. Il progetto culminerà nella video/installazione al MACRO di ottobre 2016.

EVENTO FINALE

All'interno delle scuole partecipanti, al termine della raccolta del materiale video (31 marzo 2016) nelle scuole aderenti sarà valutata la possibilità di realizzare le Reaction Pills, videoinstallazioni a cura dello staff di Humans Artis.

N.B: Nel caricamento dei video, da effettuarsi sul sito reactionroma.it attraverso la piattaforma wetransfer, ricordiamo di specificare la scuola di appartenenza.

SAFARI D'ARTE Piazza Navona

Alla caccia dei tesori d'arte di Roma

Promosso da Associazione di promozione sociale ARA MACAO

Il Safari d'arte offre agli alunni e agli insegnanti delle scuole secondarie di I grado la possibilità di fruire di una "lezione interattiva all'aperto", volta al coinvolgimento dei partecipanti in un entusiasmante gioco didattico alla scoperta della città di Roma, della sua storia, delle sue leggende e dei protagonisti che l'hanno resa immortale nei secoli.

Realizzato in collaborazione con docenti universitari di Storia dell'Arte, il progetto propone un percorso formativo - comprendente gioco e didattica - finalizzato alla riscoperta del ricchissimo patrimonio artistico della città, alla sensibilizzazione delle nuove generazioni ed alla valorizzazione e tutela di tale patrimonio.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Stimolare i ragazzi**, attraverso la lettura del testo riportato nel libro-guida, all'attenta osservazione e considerazione dei dettagli delle opere d'arte, intese come parte della storia
- ✓ **Mantenere alta la concentrazione** per tutta la durata del percorso, coniugando la formula del divertimento unito alla formazione ed alla competizione
- ✓ **Vivere la città** in modo attivo e partecipe
- ✓ **Incoraggiare l'unione e la collaborazione** fra gli alunni nella ricerca degli indizi
- ✓ **Contribuire a sensibilizzare i ragazzi alle bellezze artistiche** stimolando in loro il senso di curiosità e voglia di conoscenza del patrimonio storico ed artistico della città di Roma, con particolare riguardo per l'area di Piazza Navona e Campo Marzio.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge a 10 seconde classi della scuola secondaria di I grado del I Municipio.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Il progetto si configura come un mix di didattica, avventura e sfida, basato sul concetto della “caccia al tesoro”, da svolgersi attraverso **un’uscita didattica** per ogni classe partecipante, condotta da uno Storico dell’Arte.

Si consiglia una lezione propedeutica agli alunni sul periodo storico del “Barocco” e sul contesto artistico di Piazza Navona e Campo Marzio.

L’itinerario si snoderà lungo un percorso di circa 2 Km e comprenderà 12 indizi fotografici per l’individuazione di altrettanti monumenti, corredati di schede didattiche con le indicazioni storiche ed artistiche.

Sarà somministrato un Quiz finale a risposta multipla.

DURATA DEL PROGETTO

Il progetto si svolgerà nei mesi di marzo e di aprile 2016.

SPIEGHIAMO LE ALI

Promosso da AERONAUTICA MILITARE - Ufficio Generale per la Comunicazione - Sezione Divulgazione Storica Multimediale dell'Aeronautica Militare

La Sezione Divulgazione Storica Multimediale dell'Aeronautica Militare utilizza nuove tecniche e linguaggi digitali attraverso cui può diffondere la conoscenza storica mediante la ricostruzione virtuale di luoghi, velivoli e personaggi alla stessa stregua dei cortometraggi televisivi.

I partecipanti hanno la possibilità di visitare luoghi, musei virtuali, facilmente trasportabile in scuole, fiere e manifestazioni.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Avvicinare in particolar modo i più giovani al mondo aeronautico, agli eventi ma soprattutto agli uomini che hanno caratterizzato negli anni lo sviluppo dell'Aeronautica e poi dell'Astronautica, attraverso l'uso di mezzi e metodologie nuove e tradizionali che possono raggiungere velocemente il loro interesse.

Proiezioni, visori 3D, laboratori di costruzione e disegno, giochi collettivi a quiz permetteranno, a bambini e ragazzi, di familiarizzare con il concetto di storia intesa come un racconto che prende vita utilizzando linguaggi, oggetti e giochi, introducendoli al concetto di volo, di altruismo e collaborazione con la società.

DESTINATARI

Scuole primarie e secondarie di I grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

La realizzazione del progetto prevede:

- **Per i più piccoli:** giochi a squadre (classici ed elettronici) collegati a foto, disegni e video
- **Per i più grandi:** proiezioni immersive, video e visori VR dedicati alla rappresentazione immersiva degli ambienti.

I bambini ed i ragazzi potranno passeggiare virtualmente all'interno di luoghi storici o Hangar ed acquisire informazioni del loro uso e della loro storia. Potranno quindi utilizzare simulatori di aerei vecchi e nuovi.

Saranno distribuite:

- **Per i più piccoli:** tavole a colori da usare come riferimento ed eventualmente anche da colorare
- **Per i più grandi:** brochure dedicate e schede velivoli da collezionare.

Verranno coinvolti **testimonial sportivi** della squadra dell'Aeronautica Militare ed i parenti dei **trasvolatori atlantici**.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il progetto può essere svolto sia presso le scuole, purché dotate di un'ampia sala, sia presso il Palazzo dell'Aeronautica, in V.le dell'Università, 4 (Castro Pretorio).

Nel secondo caso sarà possibile effettuare una visita del Palazzo ed apprezzarne il pregio architettonico e le arti figurative. Si tratta di un complesso monumentale costruito nei primi anni '30, il primo costruito con l'utilizzo di calcestruzzo, sede istituzionale dell'Aeronautica Militare fin dalla sua istituzione.

L'incontro e la visita durano dalle 2 alle 3 ore, i partecipanti saranno divisi in gruppi di 30, fino a due gruppi al giorno.

SULLA CIMA DELL'OLIMPO

Promosso da Coopculture.

Il progetto, che verte sul racconto di storie di dei ed eroi, consentirà ai bambini di entrare a far parte, con l'ausilio di un insolito libro tridimensionale, del favoloso mondo dell'Olimpo. L'obiettivo dell'attività è quello di avviare alla comprensione del racconto fantastico e di stimolare l'interesse dei bambini alla visita di musei e spazi espositivi.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Sviluppare la capacità di attenzione** in situazioni comunicative orali
- ✓ **Relazionarsi e cooperare con il gruppo**, utilizzando materiali e metodi diversi
- ✓ **Avviare alla comprensione di un racconto fantastico**
- ✓ **Stimolare l'interesse dei bambini** alla visita di musei e spazi espositivi.

DESTINATARI:

Scuola dell'infanzia e primaria di I ciclo, per un totale di 10 classi di scuole diverse.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Un incontro in classe della durata di **1h 15 minuti**.

In ogni singola classe l'operatore didattico racconterà le storie di dei ed eroi tramite l'ausilio di un grande libro pop-up.

UN COLORE MILLE COLORI

Promosso dalla Sovrintendenza Capitolina - Roma Capitale

Si tratta di un progetto innovativo realizzato da operatori culturali del servizio civile, formati dalla Sovrintendenza Capitolina e che operano nell'ambito dei principi della "cittadinanza attiva".

Gli operatori culturali incontreranno gli studenti nelle scuole, dove svolgeranno una lezione sulla storia e sull'architettura antica secondo gli indirizzi generali del progetto "Un Colore, Mille Colori" e le indicazioni specifiche concordate con gli insegnanti.

L'incontro successivo prevede la visita tematica alla scoperta del Museo dei Fori Imperiali e del complesso dei Mercati di Traiano. Una particolare attenzione sarà rivolta alla conoscenza degli usi e della quotidianità nella Roma antica.

Su richiesta dei docenti sarà possibile svolgere un terzo incontro per approfondire tematiche e interessi specifici riscontrati nel corso degli incontri precedenti.

Le classi possono partecipare anche solo ad uno degli eventi previsti (in aula o eventualmente solo alla visita guidata).

OBIETTIVO E DEL PROGETTO

- Fornire prodotti ed opportunità didattiche che si integrino con il percorso didattico della scuola
- Contribuire alla diffusione della cultura della valorizzazione dei Beni Culturali
- Promuovere il patrimonio artistico e archeologico del Comune di Roma
- Proporre con i giovani studenti un percorso di visite simulate che stimoli la loro attenzione, creando un momento ricreativo e culturale di notevole interesse
- Fornire agli utenti un primo approccio all'architettura antica
- Far emergere il cosmopolitismo della Roma Antica, unione di popoli e culture provenienti da tutto il bacino del Mediterraneo. Gli studenti apprenderanno che già nell'antichità, a Roma affluivano marmi pregiati e artigiani provenienti dai più lontani angoli del mondo, dando vita ad una colorata società multietnica
- Coinvolgere nel tempo tutte le scuole del Comune di Roma perché diventino presidio di tutela del patrimonio culturale collettivo
- Sviluppare il senso di appartenenza ad una storia condivisa e alle progressive modificazioni delle tradizioni.

DESTINATARI

Scuola primaria e ultimo anno scuola dell'infanzia. Sarà possibile accogliere le richieste di **40 classi**.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Il progetto prevede sostanzialmente due momenti:

1. gli operatori si recheranno direttamente presso le scuole dove svolgeranno lezioni
2. visite guidate nei Mercati di Traiano e nei Fori Imperiali.

Non è prevista la somministrazione di moduli formativi specifici per i docenti ma esclusivamente per gli alunni.

L'attività si realizzerà privilegiando l'utilizzo di tecniche attive e partecipative che consentono un più rapido coinvolgimento del gruppo-classe.

La metodologia si può brevemente riassumere applicando i seguenti principi:

- “Learning by doing” (imparare facendo)
- “discovery learning” (apprendimento per scoperta)
- “problemsolving” (risoluzione dei casi problematici)
- “work based learning” (apprendimento contestualizzato all'attività produttiva)
- Visite guidate
- Lezioni teoriche in aula
- Lavori di gruppo
- Esercitazioni pratiche.

È prevista, al termine del progetto la fornitura di powerpoint specifici relativi alle tematiche che verranno affrontate nel corso delle lezioni.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Le lezioni in aula accoglieranno fino ad un massimo 40 partecipanti, le visite guidate fino a 30 partecipanti.

È possibile prenotare l'evento in aula e la visita guidata, compatibilmente alle disponibilità. Gli incontri in aula e le visite guidate generalmente si svolgono dalle 9.00 alle 12.00 dal lunedì al venerdì.

I mezzi di trasporto per raggiungere i Mercati di Traiano sono a carico della scuola. L'ingresso nei Mercati di Traiano è gratuito.

EVENTO FINALE

Evento finale nei Mercati di Traiano (via IV Novembre, 94)

COLLABORAZIONI

Servizio Civile Nazionale



CITTADINANZA ATTIVA
ED
EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ

A SCUOLA DI TIFO

Promosso da A.S. Roma Brand Ambassadors Progetto Scuole

Il progetto scuole nasce all'interno del più ampio progetto "AS Roma Brand Ambassadors" nel quale l'AS Roma si è prefissata l'ambizioso obiettivo di rendere il proprio brand veicolo di iniziative che sappiano fondersi pienamente con i valori socio-culturali propri di Roma e che saranno un ulteriore strumento di promozione e valorizzazione internazionale della cultura sportiva della capitale, non solo nei confronti dei turisti ma degli stessi romani.

Allo scopo la G.E.Co Animation ha formato un gruppo di ragazze e ragazzi denominato AS Roma Brand Ambassadors. L'intento del progetto è quello di cambiare il concetto di sport immaginandolo non più come occasione di rivalità (e violenza) ma come espressione di gioia, valori morali, integrazione ed aggregazione.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Obiettivo primario dell'iniziativa e dei laboratori didattici dedicati all'a.s. 2015-2016 è quello di portare anche nelle scuole attività di promozione e di etica sportiva per educare i giovani ai sani valori dello sport praticato universalmente e riscoprire la dimensione umana del calcio e quel legame indissolubile che esiste tra i tifosi, squadra e città. Con questa iniziativa, sarà possibile mostrare ai bambini il lato più sano e divertente del calcio e dello sport in genere:


- educare al rispetto reciproco e alla tolleranza;
- proporre i valori dello sport come principi ispiratori delle relazioni umane, e di aggregazione e del fair play;
- ricondurre il fenomeno tifo all'interno delle regole e del vivere civile;
- indicare un modello sostenibile di tifo;
- rispettare le regole, l'avversario saperne riconoscerne il valore.

DESTINATARI

Scuole primarie e secondarie di I grado.

Saranno coinvolte 30 classi – circa 900 studenti.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA



La G.E.co. Animation società partner della As Roma incontrerà i dirigenti scolastici delle scuole al fine di individuare le criticità e le eventuali problematiche inerenti le classi aderenti al progetto.

In base ai risultati degli incontri, verrà predisposto per ogni singolo istituto l'intervento più adeguato e preparata una presentazione ad hoc; gli argomenti verranno legati all'etica sportiva, ai valori morali ed ai comportamenti ad essa applicabili.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Saranno svolti 2 incontri al mese in ogni scuola; il primo incontro comprenderà l'incontro con la psicologa e la realizzazione del laboratorio tematico, mentre nel secondo incontro ci sarà la partecipazione di un calciatore in un'assemblea plenaria.

PARTENER

G.E.co. Animation

DI-BATTIAMOCI

La pratica del dibattito per l'educazione allo sviluppo nella scuola

Promosso da FONDAZIONE L'ALBERO DELLA VITA ONLUS, PROGRAMMA PIANETA NUOVO

Un laboratorio educativo destinato ad alunni e docenti di scuola secondaria superiore, un percorso sperimentale ispirato alla pratica del 'dibattito' tra le giovani generazioni, presentato come uno strumento innovativo per incrementare la pratica dell'educazione allo sviluppo nelle scuole e la conseguente partecipazione giovanile alla vita delle comunità di appartenenza.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Imparare a discutere, esercitarsi al Dibattito, comporta l'acquisizione di diverse capacità:

1. Accedere al sapere contenuto nelle varie discipline in modo attivo, critico e trasversale
2. Formare il pensiero a partire da dati ricercati e scelti, organizzarli, in modo autonomo, dando corpo alle idee
3. Comunicare in modo chiaro le proprie opinioni, argomentando e contro-argomentando
4. Ascoltare attivamente e misurarsi con il punto di vista altrui, secondo un principio "inclusivo - selettivo"
5. Riconoscere le diversità e maturare il rispetto considerandole ricchezza, migliorare l'apertura e la tolleranza verso gli altri.

DESTINATARI

Classi di scuola primaria (dalla terza alla quinta), per un totale di 12 classi.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICI

Il percorso è impostato secondo una **modalità interattiva e partecipativa**. Gli stimoli formativi sono accompagnati da materiali appositamente ideati, anche multimediali, e spunti pratici e riflessivi che coinvolgono il gruppo attivamente: lavoro in piccoli gruppi, simulazioni, analisi di modelli di Dibattito costruttivi/distruttivi, collegamenti interdisciplinari che fanno leva e valorizzano le conoscenze pregresse degli studenti.

La preparazione della classe al Dibattito prevede l'introduzione allo strumento dell'argomentazione (natura, cenni storici e regole di applicazione); i principi di base

della comunicazione verbale, non verbale e paraverbale con esercitazioni relative; elementi di gestione costruttiva del conflitto; le cinque abilità dell'Intelligenza emotiva. I possibili Dibattiti vertono su temi quali, ad esempio, cambiamenti climatici e sostenibilità ambientale, migrazione e integrazione sociale, povertà e qualità della vita, uguaglianza di genere e diritti umani, cooperazione tra Nord e Sud del mondo, conflitti e politiche di pace. Dunque argomenti di stretta attualità, scelti per permettere un confronto diretto con la propria realtà quotidiana e favorire una prospettiva interdisciplinare e di condivisione dei saperi.

Il Torneo di fine percorso, che vede confrontarsi classi diverse della scuola o sottogruppi della stessa classe, favorisce l'esperienza della dimensione competitivo-cooperativa.

Il progetto si svolge attraverso un percorso di avvicinamento allo strumento del dibattito curato dagli educatori de L'Albero della Vita, con la consulenza della Palestra di Botta e Risposta dell'Università di Padova.

È previsto un ciclo di **6 incontri** in cui affrontare le tappe principali volte a una prima padronanza dell'arte del dibattito: convinzione, persuasione, punti di vista, comunicazione efficace; emozioni, ascolto, comunicazione non verbale; scelgo, penso, ricerco; espongo, argomento, collego, dimostro. Il training iniziale si conclude con simulazioni ed esercitazioni pratiche sul "format" del dibattito proposto, articolato nei diversi momenti di prologo, argomentazione, dialogo socratico ed epilogo.

Successivamente, studenti e docenti si avvalgono delle conoscenze e degli strumenti acquisiti per curare in modo autonomo la loro preparazione al Torneo di dibattito interscuola, organizzato a cura della Fondazione L'Albero della Vita.

Ogni classe ha modo di prendere parte al Torneo che la vedrà impegnata per almeno due dibattiti su una tematica data: le due posizioni assunte, in relazione alla tematica, saranno quella relativa al "pro" e quella relativa al "contro", così da esercitare una visione il più possibile globale dell'argomento in gioco.

La Finale del Torneo rappresenta un momento di incontro anche istituzionale e di confronto con figure esterne alla scuola.

Per la preparazione del Torneo verrà, inoltre, fornito un Manuale di orientamento utile anche in una successiva fase di approfondimento a discrezione di studenti e docenti.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Torneo di Dibattito tra classi e scuole partecipanti. La giuria è composta dai docenti formati in modo specifico allo strumento.

COLLABORAZIONI

Università di Padova, Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia applicata (FISPPA); Idea International Network

FERIRE GLI ALTRI

Promosso dall'Associazione di volontariato "La lampada dei desideri"

Attraverso il progetto di studio e di lavoro creativo intitolato "FERIRE GLI ALTRI", si intende proporre ad un istituto di scuola secondaria di II grado, un laboratorio di studio, analisi ed aggiornamento sull'allarmante fenomeno del Bullismo e del Cyberbullismo.

Nonostante l'attenzione verso il fenomeno sia alta, quantificarlo non è semplice: secondo l'indagine "Osservatorio adolescenti" di novembre 2014, condotta su oltre 1500 studenti di scuole italiane di età compresa tra gli 11 e i 19 anni, il 34,7% dei ragazzi ammette di aver assistito o di essere stato vittima di episodi di bullismo.

La scuola, dunque, risulta essere il luogo prevalente in cui è presente il bullismo.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

La realizzazione del progetto mira ad ottenere una maggiore comprensione, conoscenza del fenomeno, sensibilizzazione attraverso un'esperienza di formazione creativa, di coesione sociale, di lavoro di gruppo.

Il risultato tangibile del progetto sarà la realizzazione di quattro spot contro il dilagare del fenomeno del bullismo, ideati, scritti e realizzati dai partecipanti stessi e parallelamente un documentario/reportage che documenterà tutte le fasi del lavoro svolto.

DESTINATARI

Tre istituti di scuola secondaria di II secondo grado del Municipio XI, per un totale di una classe per istituto.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA

Il laboratorio prevede 2/3 incontri mensili.

Il progetto comprende due fasi:

- ✓ la prima destinata allo studio ed all'analisi del fenomeno sociale del bullismo ed al suo dilagare attraverso la rete, all'individuazione delle idee che saranno poi trasformate in spot contro il bullismo
- ✓ la seconda sarà dedicata alla realizzazione tecnica del progetto, grazie ad un percorso formativo sulla scrittura creativa per l'audiovisivo, studio dell'editing e della comunicazione.

EVENTO FINALE E PRODOTTI

Realizzare 4 spot contro il bullismo ed un documentario di approfondimento sul tema.

COLLABORAZIONE

Il nostro progetto è supportato dalla collaborazione della FLU VIDEO (società di produzione e post-produzione audio-visiva) e di un montatore televisivo.

L'ORA DEI DIRITTI

Promosso da FONDAZIONE L'ALBERO DELLA VITA ONLUS, PROGRAMMA PIANETA NUOVO

Un percorso di Educazione allo sviluppo e alla cittadinanza mondiale dove, grazie all'immaginazione e al gioco, è possibile incontrare e conoscere realtà lontane, per molti aspetti diverse dalla propria quotidianità eppure tutte parte dell'insieme più grande che è il 'mondo', accomunate dai diritti riconosciuti come patrimonio universale. Un viaggio tra i paesi del mondo e tra i diritti fondamentali dei bambini accompagnati dal Portavoce dei Diritti Hermes Flaiendraive, personaggio-guida del percorso. A contatto con realtà lontane e diverse grazie alla conoscenza dei progetti internazionali di cooperazione allo sviluppo de L'Albero della Vita.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Un percorso finalizzato alla sensibilizzazione ai diritti umani, ispirato alla Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza e volto a fornire strumenti utili a una partecipazione attiva degli alunni per il *ricordo*, la *difesa* e il *rispetto* dei diritti dei bambini e delle bambine nel mondo.

Dunque, si intende:

- Accompagnare gli alunni alla scoperta e alla comprensione della Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza ONU del 1989, nei suoi principi portanti e nei diritti fondamentali.
- Creare le adeguate condizioni per una nuova consapevolezza dell'importanza del Diritto come opportunità nella vita quotidiana, sia personale sia sociale.
- Ampliare la propria visione del mondo, delle diverse culture e delle problematiche legate ai particolari contesti di vita, in un'ottica di collegamento 'globale' e di solidarietà sociale.

DESTINATARI

Il progetto è rivolto alla scuola primaria (dalla terza alla quinta classe), per un totale di 12 classi.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

La metodologia adottata, ispirata all'approccio pedagogico di Pedagogia per il Terzo Millennio®, ***imparare divertendosi***, permette uno svolgimento efficace del percorso proposto, associando al concetto di apprendimento le specifiche capacità di imparare a comunicare, a relazionarsi con l'ambiente circostante e con i propri simili, a partecipare attivamente alla vita dell'insieme di cui si è parte.

Il ricorso alla **narrazione** e al **gioco**, come due colonne portanti delle attività proposte, permette un coinvolgimento completo dei partecipanti. Ad esempio,

l'utilizzo teatrale di un **personaggio fantastico**, Hermes Flaiendraive, interpretato da un educ-attore e quindi direttamente *interagente* con la classe, stimola i livelli dell'**immaginazione**, del piacere legato al **gioco** e dell'**affettività** e così facilita i processi di motivazione e coinvolgimento dei bambini.

Al piano di narrazione fantastica si collega poi quello della **narrazione della realtà**. La "**scintilla del diritto**" prende forma in situazioni quotidiane che riguardano direttamente la classe.

Lo sbocco applicativo e pratico delle attività laboratoriali proposte rappresenta al tempo stesso metodologia e scopo educativo: la consapevolezza di sé e l'orientamento a un miglioramento del singolo e del gruppo.

Per la realizzazione del percorso è previsto un primo incontro informativo e conoscitivo con i docenti e, possibilmente, un incontro informativo con i genitori.

I 6 incontri, della durata di un'ora ciascuno, in cui si articola il progetto sono gestiti in classe da un educatore de L'Albero della Vita, in orario scolastico, affiancato nel primo e nell'ultimo incontro da un educ-attore nei panni del personaggio-guida "Hermes".

Il coinvolgimento degli insegnanti rappresenta occasione di confronto, aggiornamento, verifica nonché possibilità di adattare la proposta ad esigenze specifiche, dando luogo ad un lavoro condiviso che raggiunga gli obiettivi del progetto.

Sono previsti **lavori in piccoli gruppi, attività manuali, collegamenti interdisciplinari** che fanno leva e valorizzano le conoscenze pregresse degli alunni e permettono l'interazione diretta con i contenuti proposti.

Il progetto termina con un incontro conclusivo di valutazione con i docenti e un evento finale di condivisione del percorso anche con il coinvolgimento delle famiglie.

Per ciascun incontro, saranno predisposti materiali appositamente studiati e realizzati per attivare i livelli della sensorialità, dell'affettività e della riflessività (illustrazioni e fotografie, supporti video, tracce audio e musicali, oggetti significativi, testi narrativi, supporti per giochi interattivi di varie dimensioni e forme, ecc.).

Gli incontri possono essere approfonditi in autonomia grazie alla disponibilità di **Kit didattici** tematici a uso dei docenti (Guida tematica e didattica) e degli alunni (ulteriori attività contenute nel Quaderno di lavoro).

EVENTO FINALE

1. Laboratorio potenzialmente integrato con la pratica dei Gemellaggi internazionali e del Sostegno a Distanza (a discrezione delle classi).
2. I lavori elaborati dai bambini durante l'anno saranno assemblati nel Piccolo Libro dei Diritti, che verrà consegnato alle Istituzioni in occasione dell'annuale evento di partecipazione organizzato dal coordinamento PIDIDA per i diritti dei minori di cui L'Albero della Vita fa parte

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI

Ufficio progetti internazionali della Fondazione L'Albero della Vita. Realtà scolastiche e comunità dei Paesi in Via di Sviluppo con cui la Fondazione interagisce nell'ambito delle sue azioni di cooperazione.

RETAKE SCUOLA

Promosso da Retake Roma (movimento no-profit e apartitico che promuove il decoro urbano, la valorizzazione dei beni comuni e la diffusione del senso civico).

Retake Roma ambisce a creare una consapevolezza diffusa tra cittadini e visitatori della responsabilità di ciascun individuo di proteggere e migliorare Roma, reagendo contro le forme di degrado che ne minacciano la vivibilità e la bellezza.

Il progetto Scuola avrà, dunque, l'obiettivo di dare un quadro regolatorio alle numerose attività di Retake che vedono molti istituti di Roma già attivamente coinvolti. Ciò avverrà attraverso la formazione di un'équipe di "Retake - formatori" che condivideranno la propria esperienza con gli studenti i quali, aiutati dai propri docenti, saranno artefici e protagonisti degli interventi di riqualificazione.

Attraverso una stretta collaborazione con l'Amministrazione di Roma Capitale, Retake Roma sostiene quotidianamente, in ogni quartiere, eventi auto-organizzati da volontari – spesso supportati dalle squadre di PICS e AMA Decoro - finalizzati alla rimozione di scritte illegali, pubblicità abusive e ogni forma di vandalizzazione dello spazio pubblico. Allo stesso tempo, incoraggia interventi di *street art* che, nel rispetto della legalità, possano coinvolgere artisti e contribuire a trasformare il volto della città.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Promuovere interventi di riqualificazione urbana presso istituti scolastici o aree limitrofe oggetto di fenomeni di vandalismo (tag, affissione abusivi).

Sensibilizzare e rendere consapevoli i ragazzi dello stato di degrado in cui versa l'ambiente in cui vivono (la strada, la scuola, il quartiere).

Prendere coscienza delle cause, nonché delle continue, gravi e difficilmente reversibili conseguenze, di questo degrado.

Reagire al degrado e attivarsi, superando definitivamente il meccanismo della delega e diventando cittadini attivi.

Costruire una società basata su un modello reticolare e cioè su una forma di democrazia partecipata in cui ogni cittadino si senta partecipe ed attivo secondo le proprie inclinazioni ed abilità.

DESTINATARI

Scuola primaria e secondaria di I e II grado.

20 scuole per un totale di 40 classi.

Il coinvolgimento va esteso ai genitori ed a tutta la comunità che gravita intorno alla scuola e nel quartiere.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

La metodologia sarà finalizzata a permettere agli studenti di diventare protagonisti **attivi del lavoro**, sia nella fase di analisi e di individuazione dell'intervento, sia in quella progettuale e infine nella fondamentale fase di riflessione finale. Gli insegnanti – anche attraverso il supporto dei volontari di Retake Roma - potranno seguirli e favorirli in veste di tutor, per aiutarli a realizzare le **loro idee** e tradurle in progetti. In ogni caso è fondamentale che i ragazzi siano ideatori di progetti e non semplicemente esecutori.

Saranno utilizzati: video, immagini, dispense (parte teorica).

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il lavoro sarà diviso in varie fasi:

Fase di avvio e analisi: con il supporto dei volontari di Roma, introduzione al concetto di cittadinanza attiva ed osservazione del territorio

Fase di progettazione: progettazione degli interventi da apportare. Divisione degli alunni in gruppi operativi.

Fase di azione: realizzazione di uno o più eventi per strada o a scuola.

Fase di riflessione: riflessione sui risultati ottenuti e sull'esperienza vissuta.

Fase di proposta: eventuale individuazione di ulteriori interventi e iniziative che i ragazzi possono realizzare in collaborazione con Retake Roma.

Nello specifico:

1) formazione – durata 6 ore

2) realizzazione dell'intervento - durata 3 ore

3) fase di follow- up - durata 2 ore

Le date andranno concordate tra gli istituti scolastici, Retake Roma e, ove necessario, AMA Decoro/PICS.

Ciascun progetto coinvolgerà una scuola per un periodo di max 2- 3 mesi.

CONCORSO

Il migliore progetto sarà premiato e riceverà in dono una dotazione di prodotti delle aziende sponsor del progetto.

COLLABORAZIONI

Roma Capitale

Ama – PICS

Collaborazione in singoli interventi di riqualificazione secondo il modello sperimentato a lungo da Retake Roma.

SPAZIO EUROPA

Spazio Europa (Lo Spazio Europa di Roma fa parte della rete di Spazi pubblici europei istituiti negli Stati membri dell'Unione europea allo scopo di promuovere la conoscenza e stimolare il dibattito sulle questioni europee)

Promosso dalla Rappresentanza in Italia della Commissione europea e Ufficio d'Informazione in Italia del Parlamento europeo

Lo Spazio Europa a Roma, sito web: <http://ec.europa.eu/italy/spazioeuropa>, è lo spazio pubblico europeo co-gestito dall'Ufficio di Informazione in Italia del Parlamento europeo e dalla Rappresentanza in Italia della Commissione europea. Durante l'anno scolastico offre agli alunni delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado percorsi ludo-educativi che facilitano, tramite giochi, quiz e filmati, la conoscenza dell'Unione europea, della sua storia e delle sue politiche, stimolando la curiosità dei ragazzi e incoraggiando il dibattito sulle questioni affrontate.

Gli studenti sono accompagnati, nella visita, da un gruppo di facilitatori professionisti che animano i giochi e stimolano il dibattito sui temi affrontati durante i percorsi. Gli alunni e gli insegnanti sono incoraggiati ad approfondire tali argomenti anche in classe.

L'obiettivo principale della visita didattica è sensibilizzare i ragazzi e i docenti al funzionamento dell'Unione europea e alle sue politiche, priorità e opportunità, attraverso la partecipazione a moduli ludo didattici multimediali sulla cittadinanza europea.

Inoltre, lo Spazio Europa offre seminari di formazione per gli insegnanti sulle politiche europee in materia di cittadinanza, educazione e mobilità.

I seminari sono organizzati dall'Ufficio d'Informazione in Italia del Parlamento europeo e dalla Rappresentanza della Commissione europea in Italia in collaborazione con le autorità regionali e nazionali dell'Istruzione.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Fornire agli studenti un approfondimento sul concetto di educazione civica europea e sulle opportunità offerte dall'Unione europea ai giovani di studio, lavoro, volontariato, tirocinio all'estero.

DESTINATARI

Scuole primarie e secondarie di I e II grado, Massimo 50 studenti per ogni visita didattica. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA, MATERIALI DIDATTICI

Le attività si avvalgono di giochi, quiz, attività di gruppo e moduli audiovisivi seguiti da *debriefing*, abbinati a dinamiche interattive gestite da giovani facilitatori per coinvolgere i ragazzi e stimolare la discussione sui contenuti affrontati. Viene utilizzata una metodologia di educazione non-formale che si basa e punta a stimolare la partecipazione attiva degli studenti.

Saranno distribuite brochure informative ed altri materiali sulle Istituzioni europee.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

È possibile usufruire di tre percorsi standard, concepiti per tre diverse fasce di età: **8-12, 13-15 e 16-20 anni**. Ciascuna visita comprende la partecipazione a tre moduli didattici e attività complementari.

Al termine di ogni visita i facilitatori, attraverso le tecniche dell'educazione non formale, valutano quanto appreso dagli studenti.

La visita dura due ore e mezzo.

COME ADERIRE

È necessario compilare il modulo on line al seguente link: http://ec.europa.eu/italy/services/eps/visit/index_it.htm

SULLE ORME DI GIOVANNI FALCONE: LOTTA ALLA MAFIA ATTRAVERSO SCELTE CONSAPEVOLI DI CITTADINANZA ATTIVA

Promosso da Fondazione Giovanni e Francesca FALCONE

Il Progetto, rivolto agli studenti delle scuole di secondo grado, vuole fornire l'occasione di un incontro formativo propedeutico ad integrazione del Progetto sulla legalità che ogni anno la Fondazione svolge in occasione del 23 maggio, anniversario della Strage di Capaci, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Il Progetto si propone di dare un contributo alla formazione di una vigile coscienza civile nei giovani cittadini perché diventino consapevoli del fenomeno mafioso e delle azioni per contrastarla, attraverso scelte concrete di responsabilità civica che li renda cittadini consapevoli di uno Stato democratico. La legalità viene così percepita dai giovani non più come un valore astratto, ma come una scelta quotidiana che ogni cittadino è chiamato a compiere.

Conoscere le mafie è il primo passo per contrastarle. Per questo il nostro obiettivo, partendo dalla vita e dal lavoro del giudice Giovanni Falcone, è trasmettere ai ragazzi la conoscenza relativa a:

1. La struttura organizzativa di Cosa nostra e la sua evoluzione
2. Il rapporto che intercorre tra mafia, economia e società
3. Come il fenomeno mafioso si connette e si sviluppa nella vita pratica e quotidiana del cittadino
4. I meccanismi che rendono vitale la mentalità mafiosa
5. La reazione della società civile e impegno di ogni singolo cittadino

A conclusione del percorso educativo la legalità viene percepita dai ragazzi non più come un valore astratto, ma come una scelta quotidiana che ogni cittadino è chiamato a compiere.

DESTINATARI

Scuole secondarie di II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Attraverso la visione del documentario prodotto da Rai Educational “Per Falcone” si ripercorrono la vita e il lavoro di Giovanni Falcone come giudice e cittadino. Il documentario è un punto di partenza “emotivo” che stimolerà i ragazzi a confrontarsi con un esperto della Fondazione che, attraverso il dibattito e il confronto li porterà a riflettere sui meccanismi di affermazione del potere della mafia oggi e a prendere coscienza di quali sono gli strumenti in loro possesso per contrastarla nel loro quotidiano. L’incontro culminerà con un dibattito aperto sulla fattibilità e incisività delle scelte di vita di ognuno di noi quando assumiamo comportamenti di cittadinanza attiva.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

È previsto un incontro per massimo 26 partecipanti (compresi i docenti). L’incontro è condotto da un esperto della Fondazione, dura un'ora e mezza (e si svolge **presso la sede** della Fondazione Giovanni e Francesca Falcone, situata in un bene confiscato, in via Dei Gracchi, 60.

TRASPORTACI SICURI

Promosso da ACI

L'Automobile Club Roma organizza interventi formativi a cura di proprio personale specializzato che, attraverso l'uso di materiale video compatibile con la LIM e di supporti materiali, garantisce l'erogazione dei corsi, articolati in tre differenti programmi fra cui l'Istituto può scegliere.

- ✓ **TransportACI Sicuri:** regole generali sulla sicurezza stradale con particolare riferimento al corretto uso dei sistemi di ritenuta all'interno dell'auto (cinture di sicurezza, seggiolini) ed alla divulgazione di consigli pratici per viaggiare più sicuri.
- ✓ **A passo sicuro:** corso dedicato ad illustrare le regole da seguire per l'attraversamento della strada. Il corso è accompagnato da materiale (tappetino, paletta, pettorine) per simulare un attraversamento pedonale, permettendo ai bambini di imparare giocando, impersonando i ruoli di vigile e pedone.
- ✓ **Due ruote sicure:** modulo formativo finalizzato ad illustrare il corretto uso della bicicletta, con esposizione dei principali cartelli, delle regole previste dal codice della strada e di altri importanti consigli pratici (fari, casco, modalità di guida, segnali, ecc.).

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Educare i bambini a regole di sicurezza stradale nel trasporto in auto, nell'uso della bicicletta e degli attraversamenti pedonali.

DESTINATARI

Scuola primaria. Gli incontri saranno tre in totale, per 150 partecipanti ad incontro, pertanto è destinato a tre scuole.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA

Il progetto si realizza attraverso lezioni interattive tenute da formatori ACI presso le scuole utilizzando materiale ACI (filmati, prodotti editoriali, cartelli)

E' possibile rivolgersi ad una platea di 150 partecipanti per incontro, pertanto è preferibile che la scuola abbia spazi disponibili ed attrezzati.

VENTITRÉ MAGGIO

Promosso da Fondazione Giovanni e Francesca FALCONE

Il Progetto è un concorso promosso dalla Fondazione Giovanni e Francesca Falcone in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, rivolto agli studenti e alle studentesse delle Istituzioni Scolastiche di ogni ordine e grado di tutta Italia.

Il Concorso vuole dare ai giovani l'occasione di riflettere sui valori della legalità per cui i giudici Giovanni Falcone e Paolo Borsellino hanno sacrificato la vita e per renderli coscienti proscrittori di quello stesso impegno per la legalità e lotta contro le organizzazioni criminali.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Gli studenti partecipanti al Progetto sono invitati a studiare e ad approfondire i temi della legalità e della lotta alla mafia con particolare riguardo al tema comunicato tramite bando ministeriale (previsto entro febbraio 2016).

Il progetto intende trasmettere ai ragazzi tutte le conoscenze utili a renderli consapevoli dell'esistenza della criminalità organizzata e a contrastarla facendo emergere i valori della legalità e della cittadinanza attiva.

DESTINATARI

Il concorso è rivolto agli studenti e alle studentesse delle Istituzioni Scolastiche di ogni ordine e grado, statali e paritarie, di tutto il territorio italiano, le quali potranno partecipare con piena autonomia espressiva all'iniziativa, come classi o come gruppo di studenti.

Sono migliaia gli studenti che partecipano ogni anno al Progetto e **non sono previste limitazioni all'iscrizione.**

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA, MATERIALI DIDATTICI - CONCLUSIONE E PREMIAZIONE

Dopo una prima fase di approfondimento con i loro insegnanti, i quali potranno avvalersi del **materiale didattico spedito dalla Fondazione Giovanni e Francesca Falcone**, segue quella della riflessione e della creatività in cui gli studenti potranno esprimere la nuova coscienza antimafiosa attraverso la produzione di elaborati scritti e/o lavori artistici realizzati secondo la modalità creativa ritenuta più idonea (video, filmati, musica, fumetti, racconti ecc.).

I partecipanti, al termine di un percorso di approfondimento sui temi della legalità e della lotta alla mafia, dovranno produrre un elaborato che metta in risalto il lascito culturale dei due giudici, Giovanni e Paolo, come valore per il presente e per il futuro.

Il concorso si pone l'obiettivo di stimolare soprattutto la riflessione, l'elaborazione e la produzione di opere originali attraverso cui emergono i valori della legalità e della cittadinanza attiva.

La cerimonia di premiazione si svolgerà nella città di Palermo, nell'Aula Bunker che fu costruita per il Maxiprocesso nel giorno del 23 maggio 2015, 24° Anniversario della Strage di Capaci.

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI

Il Progetto è sviluppato in collaborazione con il MIUR.



DIALOGO E DIRITTI

A SCUOLA CON IL MONDO

Promosso da PROGRAMMA INTEGRA

La scuola come laboratorio di convivenza democratica, ove si convive costruttivamente con le differenze. In questa ottica l'educazione interculturale si prospetta come la risposta più avanzata rispetto alle modificazioni sociali nazionali, europee e mondiali, in grado di promuovere il riconoscimento e la valorizzazione delle differenze e accompagnando i/le bambini/e nel rapportarsi con questioni legate all'immigrazione e alle differenze, combattendo pregiudizi e stereotipi.

Il progetto prevede 8 incontri laboratoriali, pensati come momenti d'incontro e di conoscenza, in cui si utilizzeranno giochi motori, linguistici e cooperativi, di ruolo e sul concetto di identità. Si prevedono anche attività volte a favorire il contatto con le tradizioni dei Paesi del mondo. Ciascun Laboratorio sarà suddiviso in due parti: *Incontri di culture* ed *Educazione interculturale*.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Creare** un clima relazionale nella classe e nella scuola favorevole al dialogo, alla comprensione e alla collaborazione, intesi come conoscenza e rispetto delle idee, dei valori e delle culture altre, nella prospettiva di un reciproco cambiamento ed arricchimento
- ✓ **Stimolare** la consapevolezza dell'esistenza di diversi punti di vista e modalità di relazione, analizzando le reazioni e le emozioni messe in luce dal confronto con la diversità
- ✓ **Favorire** nei bambini l'accettazione e la valorizzazione delle diversità nell'incontro con espressioni di culture diverse con cui vengono quotidianamente a contatto
- ✓ **Superare** l'etnocentrismo e scoprire l'arricchimento che ogni cultura rappresenta per le altre, in vista di un atteggiamento più solidale e aperto
- ✓ **Fornire** conoscenze e competenze disciplinari utili per comprendere la realtà sempre più complessa e globalizzata.

DESTINATARI

Classi IV e V della scuola primaria, per un totale di 40 classi.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Si prevedono 8 incontri da 5 ore ciascuno.

I laboratori si prefigurano come un percorso di scoperta del Sé e dell'Altro, favorendo l'approfondimento e la decostruzione dello stereotipo. Il percorso laboratoriale è caratterizzato dall'utilizzo di tecniche e giochi teatrali che favoriscono lo sviluppo delle capacità individuali.

Saranno utilizzati testi teatrali, racconti, fiabe, la Carta della Dichiarazione Universale dei diritti umani; la Costituzione Italiana; audio, video, ecc.

Evento finale in cui i/le bambini/e presenteranno l'esperienza acquisita attraverso espedienti narrativi.

A SCUOLA DELL'ALTRO: IL RACCONTO DI SÈ

Promosso da AMM – Archivio delle memorie migranti

Il progetto intende portare nelle scuole testimonianze, racconti e prodotti dell'associazione AMM, attraverso un programma di incontri e laboratori da svolgere in classe, a cura degli operatori di AMM. Si intende elaborare, con gli studenti, dei percorsi di riflessione condivisi su questioni cruciali – le migrazioni, l'affermazione e la difesa dei diritti umani e civili, la lotta al razzismo e ai pregiudizi - mediante l'ascolto in viva voce di storie che esprimono punti di vista diversi e spiazzanti. Scopo precipuo è il consolidamento di percorsi didattici di intercultura e auto narrazione già avviati in scuole a titolo sperimentale.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ Affermare l'importanza del racconto autobiografico e della condivisione di storie di vita nella società contemporanea come strumenti per la conoscenza di sé e dell'altro
- ✓ Stimolare la consapevolezza dei meccanismi che regolano il rapporto io/l'altro nella quotidianità
- ✓ Favorire l'acquisizione di strumenti (cognitivi e operativi) per la lettura critica delle rappresentazioni di sé e dell'altro, delle immagini, degli stereotipi, dei pregiudizi sull'altro sedimentati nell'immaginario
- ✓ Favorire l'acquisizione di informazioni più consapevoli attraverso le storie e i protagonisti di percorsi migratori.

DESTINATARI

Scuola secondaria di I e II grado dei **Municipi: I, II, VII, VIII.**

Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.



SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Incontri con docenti e laboratori con gli studenti con particolare attenzione ad alcune attività: elaborati scritti, presentazioni orali, role plays e drammatizzazioni, cerchi narrativi, mappe mentali, storylling e autonarrazione. I materiali didattici proposti comprendono produzioni audio e video di AMM. Per ogni scuola verranno proposti un numero di incontri differenziati in base alle esigenze.

PARTENARIATO

Istituto centrale per i Beni Sonori e Audiovisivi – Dipartimento Educativo del MAXXI, Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, A.C “Archetipo”, Circolo G. Bosio, Casa della Memoria e della Storia.

CONOSCERE LE TRADIZIONI ATTRAVERSO LE FESTE

Promosso dall'Associazione "RELIGIONS FOR PEACE/ITALIA"

In occasione delle principali feste delle varie tradizioni religiose, si inviteranno loro rappresentanti e familiari degli studenti (che vi fanno riferimento) a presentare il significato della festa ed il suo retroterra storico-culturale, con particolare attenzione alla ricerca di possibili elementi simbolici universali da poter confrontare e condividere con altre tradizioni. Si prevede anche un momento conviviale finale per la conoscenza reciproca personale in un clima di condivisione amichevole.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- Migliorare la conoscenza reciproca tra studenti provenienti da tradizioni religiose e culturali differenti, per rimuovere pregiudizi e stereotipi, arginare tensioni e favorire l'accoglienza reciproca
- Educare alla dignità ed al valore della differenza.

DESTINATARI:

Studenti di scuole secondarie di I e II grado del I e V Municipio. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Saranno organizzati incontri presso le scuole interessate al progetto:

- ✓ Relazione introduttiva sul significato della festa da parte del rappresentante della tradizione religiosa relativa
- ✓ Domande e risposte sul tema; risonanze di altri rappresentati religiosi e familiari invitati
- ✓ Momento conviviale.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Concorso tra le scuole partecipanti i cui studenti elaboreranno uno *short movie* sul tema dell'accoglienza, delle differenze culturali e religiose.

Premio: presentazione al Religion Today Film Festival di Trento.

Evento finale del progetto: premiazione del video prescelto e valutazione finale del progetto alla presenza di rappresentanti delle varie tradizioni e delle autorità istituzionali competenti.

CREA LA TUA GIORNATA DELLA CORTESIA (V EDIZIONE)

Promosso da La scala di corda onlus

Il progetto, rivolto alle scuole primarie, coinvolge bambini e insegnanti in laboratori atti a sviluppare forme di scambio, confronto e identificazione per il superamento delle barriere comportamentali nell'incontro e nell'accettazione dell'Altro. Cogliendo l'occasione del 2016 anno delle Olimpiadi di Rio de Janeiro e della candidatura di Roma 2024, il programma educativo ingloba i valori olimpici, i benefici dello sport per una vita sana e i valori sociali che è in grado di suscitare.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Il progetto si propone di contribuire alla acquisizione da parte dei più giovani di stili di vita corretti ed evoluti attraverso la focalizzazione su temi cardine quali:

- **Multiculturalità e inclusione**
- **Disabilità e partecipazione**
- **Differenza di genere e complementarità**

I bambini saranno accompagnati in un percorso che porterà a:

- ✓ Acquisire maggiore consapevolezza di se stessi attraverso il confronto con l'altro (la diversità vista come fattore relativo e non assoluto)
- ✓ Abbattere le barriere spesso esistenti nei confronti delle diversità fisiche (disabilità, differenze razziali, etc) o comportamentali (patologie neurologiche, disabilità psichica, ...)
- ✓ Trasmettere ai bambini attraverso lo sport e il gioco il rispetto dell'altro e di se stessi.

Il progetto si aprirà con una giornata di formazione rivolta ai docenti per condividere esperienze e prospettive per la promozione di un modello sociale inclusivo. Per ogni classe partecipante al progetto sono previsti **2 laboratori gioco-educativi** sui temi:

- sport e inclusione, diversità culturale, sulla conoscenza reciproca, sulle diverse abilità e su come valorizzarle;
- benefici dello sport per una vita sana e i valori sociali che è in grado di suscitare
- valori olimpici a partire dalla storia delle Olimpiadi e delle Paralimpiadi, attraverso la partecipazione degli atleti più rappresentativi.

DESTINATARI

Scuole primarie, per un totale di 36 classi

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA

Si è scelto di affrontare la delicatezza dei temi attraverso il confronto diretto con i bambini.

I laboratori formativi sono sostenuti da un progetto editoriale che accompagna, con la lettura di storie tematiche, il percorso educativo.

Il libro diventa un vero e proprio strumento di interazione e di contatto, storie in cui è possibile trovare uno spunto di riflessione e tramutarlo in stimolo.

Il progetto si aprirà con una giornata di formazione rivolta ai docenti per condividere esperienze e prospettive per la promozione di un modello sociale inclusivo.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il progetto inizia con un incontro informativo con insegnanti e rappresentanti di classe di approfondimento sul progetto (tempistiche, contenuti...)

- ✓ Dal mese di febbraio 2015: ciclo di 2 laboratori educativi-didattici per classe tenuti da La Scala di Corda Onlus presso le scuole in collaborazione con gli atleti paralimpici durante il quale si parlerà di valori olimpici, di sport, diversità e inclusione. Gli alunni parteciperanno inoltre ad una esperienza pratica in palestra attraverso un mini circuito sportivo.
- ✓ Per ogni classe è prevista la realizzazione collettiva di un racconto il cui tema centrale sia la diversità: "Niente è impossibile per il mio amico Super Eroe". Prendendo spunto dall'esperienza fatta con gli atleti, dovranno scrivere una storia che abbia come protagonista l'atleta che hanno conosciuto la cui diversità diventa il super potere.
- ✓ Selezione degli elaborati da parte della Giuria di Qualità che valuterà in base ai seguenti criteri: aderenza al tema proposto, creatività, originalità, qualità della presentazione, emozioni trasmesse.

EVENTO FINALE

Evento finale di premiazione (aprile - maggio) a cui parteciperanno tutte le classi che hanno preso parte al progetto e al quale saranno invitati a partecipare anche i genitori.

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

Comitato Italiano Paralimpico

CONI Santa Lucia Sport Roma

Federazione Italiana Canottaggio

DIALOGHI SUL PERDONO

EDUCARE ALLA CONSAPEVOLEZZA

Promosso da My Life Design Foundation

Il perdono è una delle abilità personali e sociali necessarie nella nuova educazione di tutti gli individui, una strategia evolutiva fondamentale per la salute, il benessere e la qualità della vita. Il perdono appartiene alle abilità e virtù basilari di un nuovo modo di essere umani; è un allenamento neuronale del cervello che sviluppa capacità fondamentali nella sfera personale, relazionale e sociale, quali trasformare i problemi in risorse, gestire i conflitti, sviluppare l'empatia matura, la cultura integrata della pace.

Allo scopo di promuovere la salute nei giovani, l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha lanciato sin dal 1994 il progetto "*Skills for Life*" con il quale si propone di migliorare il benessere e la salute psico-sociale dei bambini e degli adolescenti tramite l'apprendimento di abilità utili per la gestione della emotività e delle relazioni sociali. Le abilità riconosciute dall'OMS sono il decision making, il problem solving, la creatività, il senso critico, la comunicazione, l'autoconsapevolezza, le relazioni interpersonali, l'empatia, la gestione delle emozioni e dello stress. Questo progetto vuole promuovere la diffusione del perdono, secondo una visione laica, come ulteriore nuova abilità di vita.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge alle scuole secondarie di II grado, preferibilmente studenti degli ultimi due anni. Si richiede l'utilizzo dell'Aula Magna in modo da poter far partecipare contemporaneamente più classi dello stesso istituto.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Si propone l'adozione di una metodologia di apprendimento che si avvale dell'utilizzo di tecniche didattiche interattive (come brainstorming, role-playing, casi studio, video, ecc.), allo scopo di stimolare un coinvolgimento attivo nell'approfondimento del valore del perdono.

In ciascun istituto il progetto prenderà il via con un incontro didattico e di formazione con Daniel Lumera, Direttore della *My Life Design Foundation* e autore del libro "*I sette passi del Perdono*".

Il percorso di apprendimento sarà seguito da una fase di elaborazione creativa che vedrà gli alunni impegnati nella realizzazione di un'opera ispirata dal tema del perdono; l'opera potrà prendere forma attraverso uno scritto letterario, un prodotto audio-video o artistico-figurativo.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

- Incontro didattico "*Dialoghi sul perdono*", uno per ciascuno degli Istituti che aderiscono al progetto, della durata di 2 ore.
- Entro Febbraio 2016: elaborazione delle opere sul perdono da parte degli studenti
- Marzo 2016: Valutazione delle opere e individuazione dei vincitori.
- 11 Marzo 2016: premiazione delle opere vincitrici e designazione dell'ambasciatore junior del perdono.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Le opere andranno inviate all'indirizzo mail concorso@mylifedesignfoundation.org (nel caso di opere figurative si richiede l'invio di 1-3 fotografie a 300 dpi esplicative dell'opera) entro e non oltre il **25 Febbraio 2016**; farà fede la data di invio della mail.

Le opere selezionate saranno esposte e presentate durante la Giornata Internazionale del Perdono. Tra tutti i progetti inviati saranno selezionati i 3 vincitori: uno per la categoria Letteratura, uno per la categoria Audio-Video e uno per la categoria Arti figurative. La selezione sarà effettuata in base alla efficacia nella aderenza ai valori del perdono da una commissione di valutazione della International School of Forgiveness.

I tre progetti vincitori saranno presentati e premiati durante la Giornata Internazionale del Perdono che si celebrerà nella mattina dell'11 Marzo 2016 a Roma. Gli alunni premiati riceveranno il premio internazionale "Ambasciatore del perdono Junior" dalla My Life Design Foundation.

PARTNER

International School of Forgiveness.

Info: education@mylifedesignfoundation.org

GEMELLAGGIO DIDATTICO LINK TO SCHOOL

Promosso da AMREF Italia/Africa

Il progetto di gemellaggio *Link to School*, sperimentato con successo negli anni passati, è **un percorso di educazione interculturale e di solidarietà con le scuole in Kenya.**

AMREF Health Africa offre alle scuole italiane e a quelle africane la possibilità di conoscersi attraverso un reciproco scambio di esperienze. Il percorso didattico, strutturato sulla base di indicazioni fornite in specifiche schede, è finalizzato a favorire uno scambio di contenuti e idee tra gli alunni italiani e kenioti nel corso dell'anno scolastico. Lo scambio degli elaborati realizzati dagli alunni stessi è l'elemento cardine di un processo di crescita e di apprendimento reciproco, egualitario e arricchente per tutti i giovani coinvolti.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Rispondere** alle peculiarità proprie dell'educazione alla cittadinanza mondiale
- ✓ **Partecipare** attivamente alla vita democratica della propria società in una più ampia prospettiva globale
- ✓ **Acquisire** competenze necessarie ad esercitare i propri diritti e i propri doveri.

DESTINATARI

Scuole italiane dell'infanzia, primarie e secondarie di I grado, e Primary School in Kenya. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Il progetto ha come peculiarità, da un punto di vista metodologico, il coinvolgimento attivo e partecipativo dei bambini italiani e kenioti in un'azione di "gemellaggio". L'idea alla base è quella di stimolare il confronto favorendo una riflessione sui rapporti di interconnessione tra Nord e Sud del mondo e di costruire, tra coetanei di realtà geograficamente e culturalmente lontane, un ponte di dialogo e scambio, in cui le diversità, ma anche gli elementi in comune, possano essere raccontati direttamente dai bambini che ne fanno parte.

1 Le schede didattiche sono finalizzate a favorire la riflessione e l'approfondimento sulle tematiche indicate dalle linee guida del gemellaggio

2 Lo scambio degli elaborati. I materiali potranno essere realizzati in formato cartaceo, fotografico, video o audio. La lingua utilizzata dovrà essere l'inglese, fatto salvo per gli alunni più piccoli che potranno utilizzare il disegno come strumento per raccontare e raccontarsi. Lo scambio sarà a cura di AMREF Italia in collaborazione con l'ufficio locale di AMREF in Kenya

3 Le comunicazioni dal Kenya. Invio di periodiche comunicazioni tra i ragazzi della scuola kenyota coinvolta nel gemellaggio e gli studenti italiani

4 Il blog e i contenuti multimediali didattici. Il blog www.ascuolaconamref.it rappresenta lo spazio virtuale dove le classi italiane coinvolte potranno dare visibilità ai propri elaborati e scaricare i materiali multimediali a supporto del progetto. Gli stessi contenuti pubblicati sul blog saranno anche diffusi attraverso i principali social networks nei quali AMREF interviene: facebook, twitter, youtube.

Saranno forniti:

- ✓ Schede didattiche
- ✓ Materiale di approfondimento sulla scuola gemellata e sui progetti di AMREF nelle scuole keniate

EVENTO FINALE

- ✓ Produzione e scambio degli elaborati finali
- ✓ Consegna diploma di gemellaggio.

NUOVE FINESTRE SUL MONDO

Promosso da ENGIM (Formazione, Orientamento e Cooperazione)

Il progetto intende informare e dare testimonianza dell'aiuto italiano ai paesi in via di sviluppo, sensibilizzando, educando e coinvolgendo il mondo dei giovani sulle problematiche connesse ai migranti e all'aiuto italiano nei loro paesi d'origine. Il percorso formativo si articola in due ambiti di intervento: i laboratori didattici nelle scuole e il sito internet (www.finestresulmondo.net). In ogni laboratorio le attività saranno introdotte dalla proiezione del cortometraggio "Noi e gli Altri" (Cortometraggio "Noi & gli Altri" di Max Nardari).

Sono stati prodotti specifici sussidi didattici che verranno distribuiti ad alunni e docenti. È inoltre previsto: un evento pubblico finale per presentare i risultati del progetto, una pubblicazione con gli elaborati delle scuole coinvolte e un cortometraggio di qualità realizzato con la partecipazione degli alunni.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge alle scuole secondarie di II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

La finalità del progetto è di sensibilizzare, educare e coinvolgere il mondo dei giovani, e l'opinione pubblica, sulle problematiche connesse ai migranti e all'aiuto italiano nei loro paesi d'origine.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

In ogni laboratorio le attività saranno introdotte dalla proiezione del cortometraggio “Noi e gli “altri”.

Ogni laboratorio consiste in **due incontri di due ore ciascuno**. L'attività si svolge secondo il seguente schema:

- un incontro con i referenti delle scuole illustrando le attività laboratoriali
- proiezione del cortometraggio. Un esperto parla di cooperazione, delle migrazioni e del problema rifugiati. Segue un dibattito e la distribuzione del materiale didattico.
- un testimonial rifugiato racconta la *sua storia*, il suo Paese, le cause che l'hanno costretto a fuggire e il modo in cui è arrivato in Italia. Un esperto parla dei problemi di quel Paese e dell'aiuto dell'Italia e dell'Europa nel quadro della cooperazione allo sviluppo. Segue un dibattito e distribuzione di un questionario.
- Gli studenti vengono invitati a creare una storia.

Sono stati prodotti **specifici sussidi didattici** e manuali che verranno distribuiti agli alunni e ai docenti.

Sono stati realizzati una pagina Facebook e un sito internet (www.finestresulmondo.net) non solo per rispondere alle esigenze legate alle attività in corso di realizzazione, ma anche come strumento di lavoro e di approfondimento.

EVENTO FINALE

É previsto un evento pubblico finale per presentare i risultati del progetto, una pubblicazione con gli elaborati delle scuole coinvolte e un cortometraggio realizzato con la partecipazione diretta degli alunni.

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI

Il Progetto promosso dalla ONG ENGIM è realizzato in consorzio con le ONG: CISS, CESVITEM, COPE, APA, MOCI, CELIM

Bergamo, ASECON e con le ONLUS: CESVOB, Abruzzo Centro Internazionale Crocevia, ACSIM, CIR, TULIME, UNISCO

Ulteriori collaborazioni:

La Scuola Europea di Bruxelles 1

Rai Cinema Channel

Il MAECI parteciperà ad alcuni laboratori al fine di promuovere le attività progettuali nel quadro dell'Anno Europeo per la Cooperazione e lo Sviluppo.

L'iniziativa è patrocinata dall'UNESCO.

STORIA CANTATA

Promosso da Circolo Gianni Bosio

Il progetto intende favorire, in collaborazione con i docenti di Storia, Italiano e Musica, l'insegnamento di canzoni, tratte dal repertorio popolare, capaci di illustrare eventi della storia politica e sociale italiana ed europea. Attraverso la musica ed i testi, si procederà alla rappresentazione ed alle interpretazioni delle grandi cesure storiche (Rivoluzione francese, Risorgimento italiano, Guerre mondiali, Fascismo, Resistenza), ripercorrendo le tappe fondamentali della storia del lavoro, la lunga esperienza della emigrazione, la lotta per la conquista dei diritti delle donne, la costruzione della nazione (si pensi agli inni nazionali) e della stessa Europa.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **operare** una significativa Innovazione didattica della storia, mediante l'analisi di una fonte musicale e testuale
- ✓ **stimolare** la partecipazione attiva ed il coinvolgimento degli studenti, creando una passione del passato
- ✓ **favorire** la comprensione della relazione profonda che lega il passato al presente, rendendo viva e fruibile la storia
- ✓ **analizzare** le fonti e le interpretazioni degli avvenimenti storici nella cultura popolare cantata.

DESTINATARI

Scuole secondarie di I grado, sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

In ogni incontro si farà riferimento ad un episodio storico raccontato da una canzone popolare o anche da diverse tradizioni musicali e testuali di una stessa canzone. Si ricostruirà, inoltre, il significato della permanenza nella memoria e nella musica di alcuni specifici simboli. Si pensi, ad esempio, al significato di una canzone come *Or che innalzato è l'albero* (1796-1799), un canto patriottico dell'Italia napoleonica, che ha espresso la passione della libertà di uomini e specialmente di donne, che – come testimoniato dalle fonti archivistiche, giudiziarie e notarili – hanno sperato di conquistare la propria

libertà, soprattutto a Roma.

Si pensi anche alla storia della Comune di Parigi (e al periodo della guerra franco - tedesca) nel canto popolare di *Dimmi bel giovane* (1873). La scelta di ricostruire il significato di eventi storici tramite la musica ed il testo di un canto popolare si configura, pertanto, come uno strumento fondamentale ed innovativo per la formazione dei giovani, e per fornire loro una visione diacronica della Storia.

PARTENARIATO

Archivio Franco Coggiola



MEMORIA

DALLE LEGGI RAZZIALI 1938 AL 16 OTTOBRE 1943

Come venivano vissuti quegli anni dai romani ebrei e non

Promosso da Associazione Nazionale ex Deportati nei Lager nazisti (A.N.E.D.) sez. di Roma.

Il progetto si propone di introdurre nel percorso di formazione degli studenti della scuola secondaria di II grado un approfondimento su come la società abbia percepito la promulgazione delle leggi razziali, fino al momento culminante della Razzia del 16 ottobre 1943.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Stimolare** la conoscenza e favorire un accurato approfondimento del periodo storico in esame
- ✓ **Dedicare**, nell'ambito del percorso formativo, un ampio spazio alla ricerca delle fonti dirette ed indirette
- ✓ **Varcare** significativamente le porte delle scuole per condividere, con gli studenti ed il territorio, la portata degli accadimenti e le finalità del progetto
- ✓ **Offrire** ai giovani partecipanti, attraverso le testimonianze dei sopravvissuti e la proiezione di filmati, una rilevante opportunità di riflessione e confronto.

DESTINATARI

Classi IV e V delle scuole secondarie di II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Il progetto è articolato come segue:

- **Lezioni frontali**
- **Incontri con esperti e sopravvissuti**
- **Introduzione al lavoro di ricerca archivistico**
- **Consultazioni bibliografiche**
- **Visione di film.**

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Gli incontri previsti dal progetto si svolgeranno da febbraio ad aprile 2016.

EVENTO FINALE

È prevista la presentazione pubblica dei materiali prodotti dagli studenti partecipanti al progetto.

LA DEPORTAZIONE POLITICA A ROMA

Promosso da Associazione Nazionale ex Deportati nei Lager nazisti (A.N.E.D.) sez. di Roma, in collaborazione con I.R.S.I.F.A.R.

Il progetto, destinato agli studenti delle scuole secondarie di II grado, si propone di introdurre, nel quadro del percorso formativo, un adeguato approfondimento sulla deportazione politica a Roma, con particolare riguardo alla deportazione del 4 gennaio 1944, ripercorrendo le tappe fondamentali della resistenza romana.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Favorire**, mediante la ricerca di archivio, la riscoperta di quella pagina fondamentale della storia romana che copre il drammatico periodo fra l'8 settembre 1943 ad il 4 giugno 1944
- ✓ **Dedicare**, nell'ambito del percorso formativo, un ampio spazio alla visita dei luoghi simbolo della vicenda storica e all'approfondimento delle tematiche con l'ausilio di esperti
- ✓ **Condividere** con gli studenti ed il territorio, la portata degli accadimenti e le finalità del progetto
- ✓ **Offrire** ai giovani partecipanti, attraverso le testimonianze dei sopravvissuti, la proiezione di filmati, una rilevante opportunità di riflessione e confronto.

DESTINATARI

Classi IV e V delle scuole secondarie di II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Il progetto è articolato come segue:

- Lezioni frontali
- incontri con esperti e sopravvissuti
- introduzione al lavoro di ricerca archivistico
- visite guidate in alcuni luoghi simbolo (Regina Coeli, Via Tasso, Fosse Ardeatine)
- visione di film.

In particolare sono previsti incontri:

- sulla Resistenza a Roma, curato da esperti
- sulla deportazione del 4 gennaio 1944, con presentazione della ricerca di Eugenio Iafrate
- di verifica ed approfondimento con le classi partecipanti.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il progetto si svolge da gennaio a maggio 2016, con una presentazione del progetto ed incontro per ricordare la **Celebrazione del 72° Anniversario della Deportazione del 4 Gennaio 1944.**

Febbraio – aprile: incontri nelle scuole, proiezione film, visite guidate.

Maggio: incontro finale collettivo in occasione della ricorrenza della liberazione del Campo di Mauthausen (5 Maggio 1945).

EVENTO FINALE

È prevista la presentazione pubblica dei materiali prodotti dagli studenti partecipanti al progetto.

MEMORIE DI ROMA OCCUPATA

Promosso dal Museo Storico della Liberazione

Il progetto, elaborato dalla sezione didattica del Museo Storico della Liberazione di Roma, si propone l'obiettivo di far conoscere agli studenti gli avvenimenti che hanno caratterizzato la storia di Roma durante l'occupazione nazifascista, affinché raggiungano la consapevolezza della propria storia ed acquisiscano gli strumenti conoscitivi per una cittadinanza consapevole.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **Stimolare** la conoscenza del periodo storico, della sua complessità e della pluralità degli approcci critici per consentire lo sviluppo di una visione articolata dei processi storici
- ✓ **Favorire** la capacità di lavorare in gruppo, sviluppando l'attenzione nei confronti degli altri, del pluralismo delle opzioni e delle capacità individuali.

DESTINATARI

Scuole secondarie di I e II grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

- **Visite guidate al Museo Storico della Liberazione** precedute da un intervento/lezione, che metta in luce soprattutto le vicende di Roma e del Lazio nei nove mesi dell'occupazione nazi-fascista
- **Laboratori**, sia nel Museo sia nelle scuole, per indagare su particolari aspetti, ambienti o personaggi, attinenti al periodo della Resistenza romana, con particolare attenzione a quelli relativi ai quartieri su cui le scuole insistono.

Sono previsti itinerari guidati per Roma e nel Lazio.

Metà giornata:

- Porta San Paolo
- Ghetto
- Museo Storico della Liberazione
- Fosse Ardeatine.

Intera giornata:

- Campo di concentramento Frascette di Alatri
- Bunker di Kesselring sul Monte Soratte
- Città sotterranea e rifugio antiaereo di Colleferro.

CONCORSO

Il progetto prevede, per i partecipanti, la realizzazione di due concorsi:

- **uno** tra le scuole che visiteranno il Museo che produrranno un lavoro (scritto, grafico-pittorico, audio-video, ecc.) sui contenuti appresi durante il percorso formativo
- **uno** riservato ai licei artistici ed istituti d'arte per una o più opere da realizzare (in collaborazione con l'Ufficio decoro urbano) sul muro del campo sportivo del Collegio "Santa Maria", adiacente al Museo.

UNA MEMORIA PER TUTTI.

Il villaggio Giuliano Dalmata e San Lorenzo: gli studenti raccontano una storia

Promosso da Associazione culturale Pretiosa Project e Rete di scuole con capofila Ist. Sup. L. B. Alberti

Tema del progetto è lo studio e la riflessione sugli accadimenti storici attraverso un'azione di inclusione sociale e generazionale, una sorta di simbolico "passaggio di testimone" tra anziani e giovani studenti con l'obiettivo di preservare la Memoria.

Oggetto di studio sono l'ex **Villaggio Giuliano Dalmata**, che ha dato il nome al quartiere nel Municipio IX - dove dal 1946 iniziarono a insediarsi famiglie di esuli dalmati, fiumani e istriani dando luogo a quell'irripetibile tessuto urbano e sociale che ne costituisce la principale caratteristica - e il **quartiere San Lorenzo** (nel Municipio II), rappresentativo dell'area della città che ha sacrificato il più alto numero di vite umane alla furia del conflitto e che mostra ancora i segni dei palazzi "amputati" dal bombardamento del '43.

Il progetto mette in relazione testimonianze diverse di uno stesso periodo storico (personali, architettoniche, urbanistiche) all'interno del tessuto urbano della città di Roma e ne fornisce una lettura attuale mediante il linguaggio di immagini (foto, reportage, installazioni audio-video)

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Obiettivo del piano di lavoro è favorire l'approfondimento di episodi storici che hanno interessato i quartieri romani in oggetto da parte degli studenti, che "rileggono" la storia e la restituiscono con un racconto per immagini.

Un racconto che unisce luoghi e volti dell'ex **Villaggio Giuliano Dalmata**, da un lato, e del quartiere **San Lorenzo** dall'altro. Il grande valore di una lezione di Storia che è anche testimonianza diretta da parte delle Associazioni di Esuli e dei sopravvissuti al bombardamento di Roma.

DESTINATARI

Scuole secondarie di II grado e l'ultimo anno delle scuole secondarie di I grado. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Il percorso formativo è suddiviso in tre moduli:

1. Modulo storico:

Seminari storici sulle vicende che hanno interessato i quartieri in oggetto e gli abitanti; sulle tragedie che hanno sconvolto le terre del Confine Orientale e l'Europa.

L'Esodo Giuliano Dalmata: cause e fasi diverse, campi profughi e insediamento a Roma, sviluppi e riconoscimento.

Il progetto prevede relazioni e interventi dei testimoni, una visita al Villaggio Giuliano Dalmata: le testimonianze di carattere urbanistico e architettonico.

Contributo dell'Associazione per la cultura fiumana, istriana e dalmata nel Lazio.

Il bombardamento di San Lorenzo: visite guidate in quartiere, racconti dei testimoni e i palazzi rimasti "amputati" dal bombardamento (testimonianze di carattere urbanistico).

Contributo della sezione ANPI San Lorenzo.

2. Modulo dedicato alla fotografia:

Lezioni di fotografia e **laboratori** di carattere teorico e pratico, al fine di fornire agli studenti gli strumenti utili alla realizzazione di foto e/o servizi fotografici dedicati a persone e luoghi.

Gli elaborati realizzati saranno oggetto della mostra/evento finale.

3. Modulo dedicato a elaborati audio/video:

Seminari finalizzati alla realizzazione di interviste a personaggi (esuli, discendenti degli esuli, testimoni del bombardamento, ecc.) con indicazione di base per la realizzazione di uno script per un documentario.

Incontri di formazione teorico-pratica destinata agli studenti per dare loro la possibilità di acquisire le competenze idonee a realizzare un blocco di interviste che verranno caricate all'interno di un canale *youtube*. La raccolta di queste interviste e la creazione del canale *youtube* - ad opera degli studenti - è da considerarsi quale primo *step* di un progetto più ampio, integrabile, il cui obiettivo finale è la produzione di un vero e proprio documentario.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Si tratta di un progetto **biennale**, che va da febbraio 2016 a maggio 2017.

- **La prima fase del progetto (da febbraio a maggio 2016)** è dedicata alla formazione dei docenti,
- **la seconda fase (anno scolastico 2016/2017)** è riservata ai laboratori per gli studenti, alla realizzazione degli elaborati ed all'evento finale

EVENTO FINALE

È previsto un evento finale durante il quale gli studenti presenteranno gli elaborati.

PARTENARIATO

Associazione per la Cultura Fiumana, Istriana e Dalmata nel Lazio.

ISFCI - Istituto Superiore di Fotografia e Comunicazione Integrata.

MEDIACONTENTS - Società di produzione di audio.



ORIENTAMENTO ALLA SCUOLA E AL LAVORO

AGISCO PER IL BENE COMUNE

Promosso da AGISCO

Promuovere la partecipazione civica dei giovani attraverso lo strumento del Servizio Civile, considerando i partecipanti al progetto portatori di nuove energie nella società. Si spiegherà loro come, attraverso una scelta volontaria, possano diventare i protagonisti di una comunità, di una rete che garantisca l'apprendimento e sviluppi una grande capacità di azione, relazione e solidarietà. Si analizzeranno i significati delle espressioni *cittadinanza attiva*, *democrazia partecipata* e *attivismo giovanile*.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Questo progetto intende favorire la conoscenza del Servizio Civile, fornendo ai giovani gli strumenti utili per conoscerne gli ambiti di intervento, le modalità operative, di partecipazione e i benefit offerti.

DESTINATARI

Studenti frequentanti l'ultimo anno delle scuole secondarie di II grado. Sarà valutata la possibilità di soddisfare tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA, MATERIALI DIDATTICI

Il progetto prevede momenti di educazione non formale attraverso la seguente strumentazione:

- Videoproiettore e/o LIM
- Sistema audio
- Lavagna tradizionale o lavagna a fogli mobili
- Visione filmati audio, video e ppt, dai 2 ai 10 minuti
- Assemblee plenarie, workshop, dinamiche di educazione non formale.

La metodologia utilizzata mira ad un coinvolgimento pro-attivo degli alunni con delle esercitazioni di gruppo sulle tematiche affrontate. Gli incontri avranno struttura laboratoriale scandita da diversi momenti tra i quali:

➤ **Dinamiche attive di approfondimento di contenuti**

I partecipanti sperimenteranno in prima persona delle situazioni, o elaboreranno in maniera creativa i concetti, in un approccio alternativo e

complementare a quello frontale che di solito sperimentano. Le attività seguiranno il ciclo di Kolb alla base del metodo dell'educazione non formale (esperienza concreta - osservazione riflessiva - concettualizzazione astratta - sperimentazione attiva).

Infatti, i ragazzi verranno chiamati in prima persona a "fare cose" (giochi di ruolo e di comitato, simulazioni, attività con il corpo) e in un secondo momento, in special modo nei "circle time" si provvederà a riflettere su quanto fatto e a sistematizzarlo come contenuto.

➤ **Brainstorming**

Attraverso diverse tecniche di brainstorming verrà valorizzato l'apporto di tutti senza censure, lasciando libertà di espressione ai ragazzi che non dovranno attenersi a soluzioni precostituite.

Attraverso la visione di brevi filmati, di testimonianze, o scene di film, si movimenterà la lezione proponendo un apprendimento di tipo visivo.

➤ **Valutazioni in itinere e finale**

Ogni giornata verrà valutata dai ragazzi, i riscontri raccolti costituiranno parte fondamentale della programmazione successiva. L'intero percorso verrà valutato alla fine, nei suoi differenti aspetti: i contenuti, le modalità, la conduzione e la partecipazione di ognuno al lavoro.

➤ **Dinamiche attive di approfondimento di contenuti**

La quasi totalità delle attività sarà di tipo pratico/creativo. I partecipanti avranno anche la possibilità di dialogare con giovani attualmente impegnati in progetti di Servizio Civile sia in Italia che all'estero. Saranno distribuiti volantini e dispense.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il progetto prevede, per ogni scuola aderente, almeno un incontro in plenaria di quattro ore in cui i giovani saranno informati di quali opportunità offre loro il sistema del Servizio Civile Nazionale.

PREMIO

Sarà organizzato il Premio denominato #agiscoperilbenecomune

CORSO DI “GIORNALISMO MULTIMEDIALE”

Promosso da COM.E – COMUNICAZIONE & EDITORIA srl E AGENZIA DI STAMPA DIRE

Il progetto prevede un percorso dedicato al giornalismo multimediale con l’obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti di base del giornalismo, nozioni utili anche in un’ottica lavorativa nell’ambito dell’editoria e della comunicazione.

Il corso, tenuto da giornalisti dell’agenzia di stampa Dire-Diregiovani, prevede incontri di formazione e il tutoraggio degli alunni coinvolti attraverso esercitazioni pratiche e momenti di didattica frontale, dentro la scuola e fuori dall’istituto scolastico.

I prodotti realizzati dagli studenti verranno diffusi attraverso i canali dell’agenzia di stampa e il portale www.diregiovani.it.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

L’obiettivo del progetto è:

- fornire agli studenti elementi di base sulla professione e sugli strumenti del giornalista
- creare un “ponte” tra mondo della scuola, enti ed aziende del territorio
- sostenere gli studenti nell’orientamento lavorativo e formativo.

DESTINATARI

Studenti di 3 classi di tre scuole secondarie di II grado del MUNICIPIO X.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

Il progetto prevede un primo contatto con le scuole partecipanti per l’organizzazione dei laboratori, la definizione di modalità e tempi di svolgimento.

Nel corso del progetto verranno realizzati incontri fra i docenti di riferimento delle scuole e gli operatori Com.e per monitorare l’andamento delle attività.

Gli incontri si svolgeranno presso la scuola per quanto riguarda le lezioni teoriche, la lezione pratica presso la sede dell’Agenzia Dire - Diregiovani (Via

Giuseppe Marchi 4, Roma).

Al termine del progetto, verrà redatto un report finale che darà conto delle attività svolte, dei lavori realizzati dagli studenti e degli esiti complessivi ottenuti.

Agli studenti partecipanti verranno distribuite delle dispense sugli argomenti trattati.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il progetto prevede 4 incontri che potranno avere cadenza settimanale o quindicinale ed è diviso in due fasi.

PRIMA FASE, costituita da 4 incontri frontali sui seguenti temi:

- la professione del giornalista (agenzie, quotidiani, radio)
- le fonti della notizia (analisi delle fonti della notizia dirette e indirette, accenni al giornalismo diffuso e dal basso, i blogger)
- cosa è una notizia, come nasce e cosa sono le 5w
- come si scrive una notizia (le 5 w, analisi di un articolo di giornale, lancio di agenzia);
- la video notizia (quando a raccontare sono le immagini, come si costruisce una video notizia), esercitazione pratica: realizzazione tg degli studenti.

SECONDA FASE, costituita dall'attività di tutoraggio rivolta agli studenti che potranno scrivere articoli e inviarli alla Redazione Diregiovani per la pubblicazione e la supervisione del giornalista di riferimento. Tutti gli articoli verranno inseriti nel settimanale on-line "Dalla Scuola" e pubblicati sul sito www.diregiovani.it.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Sarà ideato un concorso ad hoc per gli studenti dei laboratori di giornalismo multimediale per la realizzazione di un reportage su un tema a loro scelta, corredato da foto o da un breve video (che potranno essere realizzati anche con smartphone).

Gli studenti potranno partecipare al concorso sia come singoli sia come redazione, il miglior contributo riceverà un premio che verrà assegnato nel corso di un evento finale.

INFORMAGIOVANI PER LE SCUOLE

Promosso da Centro Servizi per i Giovani – Informagiovani di Roma

Capitale-Agenzia Locale Eurodesk Roma Capitale

Il progetto è rivolto agli studenti in uscita dal ciclo formativo scolastico, al fine di sostenerli e guidarli ad affrontare, in modo efficace, le scelte della scuola secondaria di primo grado e post-diploma. L'attività si suddivide in due macro aree: la prima rivolta agli studenti in uscita dalle scuole secondarie di I grado; la seconda a favore degli studenti in uscita dalle scuole secondarie di II grado.

In entrambi i casi le attività di orientamento si svolgono in gruppo, direttamente presso gli Istituti, e prevedono un insieme di esperienze tese a sviluppare, nei partecipanti, la capacità di far fronte alla situazione di transizione nella quale si trovano.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Attraverso la conoscenza delle proprie attitudini e potenzialità, i ragazzi sono facilitati a scegliere il proprio percorso in termini più consapevoli e realistici sul piano della perseguibilità.

Per le scuole secondarie di I grado i laboratori sono finalizzati a sostenere gli studenti nella scelta: della scuola secondaria, di un percorso di formazione professionale, di un apprendistato o dell'alternanza scuola-lavoro.

Per le scuole secondarie di II grado, le attività sono finalizzate sia alla scelta di un ciclo di studi successivo (Università, IFTS, ITS, ecc.) sia alla definizione di un progetto professionale e di inserimento nel mondo del lavoro.

In relazione all'uno o all'altro ambito di riferimento, vengono proposte alle scuole laboratori differenti, che possono essere fruiti sia singolarmente sia in modo combinato.

Dunque, la finalità è quella di offrire conoscenze relative alla gamma di opportunità formative e professionali disponibili, sviluppando la capacità di utilizzo degli strumenti utili per il raggiungimento dei propri obiettivi e per la scelta del percorso professionale da intraprendere .

DESTINATARI

- Studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di I grado, studenti del IV e V anno delle scuole secondarie di II grado e studenti dell'ultimo anno dei CFP di Roma Capitale, fino ad un massimo di 4.000 partecipanti.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

La metodologia prevede sia modalità frontali sia il coinvolgimento diretto degli studenti, rientra nella macro area dell'orientamento e del problem-solving combinata a strumenti di comunicazione efficace e di agevolazione di gruppo.

I laboratori di orientamento prevedono:

- **sviluppo** della tematica proposta attraverso elementi informativi
- **intervento** degli studenti sui temi affrontati
- **elaborazione** dei contenuti emersi
- **individuazione** e **valutazione** delle strategie per affrontare il cambiamento e formulare la scelta
- **feedback** finale dei partecipanti.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Laboratori di orientamento per le scuole secondarie di I grado:

- **Attitudini, motivazioni ed interessi** (risorse personali, criteri di scelta ed analisi delle competenze nella nuova scuola secondaria di secondo grado);
- **Orientamento informativo di base** (panoramica dell'offerta formativa per l'assolvimento dell'obbligo formativo: Istituti Superiori e loro macro tipologie, Centri di Formazione Professionale, Contratto di Apprendistato, alternanza scuola-lavoro).

Laboratori di orientamento per le scuole secondarie di II grado:

- **Orientamento alla formazione post-diploma:** valutazione di attitudini, motivazioni ed interessi; cosa fare dopo il diploma
- **Orientamento al lavoro:** valutazione di attitudini, motivazioni ed interessi; mercato del lavoro, professioni, forme contrattuali, servizi per l'orientamento; strumenti per la ricerca del lavoro
- **Orientamento informativo all'autoimprenditorialità:** tipologie di impresa, agevolazioni e finanziamenti pubblici, informazione sui servizi specialistici
- **Mobilità all'estero:** informazione ed orientamento sui programmi comunitari in favore dei giovani.

Numero di incontri: 1 o 2 in relazione alle esigenze degli studenti

È possibile realizzare seminari di approfondimento tematici in base alle richieste dei docenti su specifici temi di interesse degli studenti.

Il progetto dura:

- fino a febbraio/marzo per le scuole secondarie di I grado
- fino a maggio per gli studenti delle scuole secondarie di II grado

COLLABORAZIONI COL (Centri di Orientamento al Lavoro di Roma Capitale)

PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

(www.innovationgym.org)

Promosso dalla FONDAZIONE MONDO DIGITALE

Nella periferia della Capitale, al quartiere Quadraro, è nata la Palestra dell'Innovazione, un ambiente fisico-virtuale per l'innovazione e l'educazione per la vita, dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto-imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.

È una palestra per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica. È uno spazio aperto al territorio, alla scuola, alle imprese, alle università, che ha come cuore pulsante i giovani. È un luogo dove si valorizza la conoscenza accumulata da decenni nelle università e nell'industria che guarda sempre al futuro e all'Europa, cercando di contribuire al posizionamento di Roma e del Lazio tra le città e le regioni più innovative.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Nello specifico, il progetto Palestra dell'Innovazione si pone il duplice obiettivo di combattere la dispersione scolastica e ridurre il fenomeno della disoccupazione giovanile, preparando gli studenti alle professioni del domani e arricchendo il loro bagaglio personale, culturale e professionale di strumenti e competenze richiesti dal mercato del lavoro.

Accanto ai canali d'istruzione tradizionali, la Fondazione Mondo Digitale offre agli studenti approcci innovativi per la realizzazione e lo sviluppo personale e laboratori specialistici in cui prepararsi a rispondere con successo alle sfide professionali future. Il progetto Palestra dell'Innovazione offre dunque ai giovani l'opportunità di apprendere ed esercitare le competenze utili a vivere e lavorare nel 21° secolo e a compiere un percorso di autoconsapevolezza di sé, delle proprie capacità e delle nuove professionalità richieste dal mercato del lavoro.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge alle scuole di ogni ordine e grado, con attività didattiche specifiche e adattabili alle esigenze di ogni indirizzo di studio.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

Tutti i laboratori propongono un modello di apprendimento di tipo esperienziale, che mette al centro del processo di formazione la pratica e la sperimentazione, attraverso l'impiego di diverse metodologie: *cooperative learning*, *social learning*, *lecture*, *stand-up*, *engagement*, *interactive*, *training*, *learning by doing* ecc.

I docenti della Palestra sono professionisti del settore, provengono dal mondo aziendale, accademico e dell'artigianato digitale.

Per supportare tutte le azioni e per condividere i materiali didattici la FMD ha sviluppato la piattaforma Phyrtual, il primo ambiente di innovazione sociale basato sulla conoscenza, l'apprendimento e il *community building*.

Inoltre, tutta l'esperienza progettuale è definita nel booklet "Palestre dell'Innovazione. Verso una rete nazionale per promuovere un'educazione per vivere e lavorare nel 21° secolo", realizzato da Alfonso Molina, professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale. Sul sito www.mondodigitale.org sono a disposizione anche manuali didattici, articoli e pubblicazioni.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

L'offerta formativa per le scuole include sette laboratori:

- **FabLab**: vero e proprio laboratorio di fabbricazione digitale che aderisce alla Rete internazionale dei fab lab. È un luogo dedicato alla prototipazione rapida, animato dai maker e costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms. Al suo interno si trovano stampanti 3D, laser cutter, frese di precisione, plotter e altri strumenti per la fabbricazione tradizionale e digitale.
- **VideoLab**: laboratorio per la produzione e post produzione di video di genere diverso, dal reportage al film. Gli studenti vengono introdotti allo studio di software per la pianificazione e la realizzazione di un'animazione 3D e all'uso di software di compositing per il lavoro di post-produzione digitale.
- **GameLab**: spazio attrezzato (hardware e software) per introdurre i giovani al settore del *digital entertainment*. Gli studenti sono chiamati a sviluppare un videogioco attraverso tecniche ed elementi di programmazione, game design, grafica, management.
- **ImmersiveLab**: laboratorio innovativo per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata con esperienze coinvolgenti. Guida al processo professionale di *game development* e ai principali software di sviluppo. Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, prototipazione, analisi del prodotto finale. Analisi del concetto di immersione psicologica e

sensoriale. Nozioni di *interactive storytelling*. Il laboratorio è dotato di particolari strumenti quali *Oculus Rift* e *Leap Motion* e di un ambiente CAVE.

- **Robotic Center:** centro in cui si elaborano nuove metodologie didattiche per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni scientifico-tecnologiche. Nel Robotic Center si trovano kit didattici con Ape Robot, We Do Lego, NXT Mindstorm, EV3, kit Energia Rinnovabile, saldatori da banco, Arduino, componenti elettronici.
- **CodingLab:** ambiente esperienziale di apprendimento innovativo in cui gli studenti imparano le basi della programmazione in modo semplice e divertente. Le proposte variano a seconda dell'ordine di scuola: da Ozobot e Kodu per la scuola primaria, a Windows App Studio, Touch Develop e Visual Studio per le scuole secondarie di primo e secondo grado.
- **MediaArtLab:** laboratorio interattivo per introdurre gli studenti al rapporto tra arte e nuove tecnologie. L'obiettivo è quello di sensibilizzare i giovani a un approccio creativo nei confronti degli strumenti digitali.

Gli incontri si svolgono presso la sede della Fondazione Mondo Digitale, in Via del Quadraro 102, tutte le mattine dal lunedì al venerdì dalle 9.30 alle 13.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Gli studenti che frequentano i laboratori vengono coinvolti in attività ed eventi promossi dalla Fondazione Mondo Digitale a livello nazionale e internazionale. Due iniziative su tutte: la RomeCup, manifestazione che da oltre nove anni coinvolge migliaia di giovani in competizioni di robotica; il Media Art Festival, il festival di arti digitali che consente a moltissimi studenti di tutta Italia di esporre la propria creazione artistica nella prestigiosa cornice del MAXXI.

PARTENARIATO

Roma Capitale, Regione Lazio, Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, Google, Microsoft, Animatika, Accademia Italiana dei Videogiochi, ecc.

TRA I - LE-RISORSE

Promosso dall'Associazione culturale OREF

I ragazzi comunicano abitualmente utilizzando i media, con i quali hanno grande familiarità.

È anche vero, però, che ogni ragazzo e ragazza viene coinvolto in questo proliferare comunicativo in maniera soggettiva e spesso isolata. Eppure, la com-prensione resta un atto imprescindibile dalla comunità e dal confronto che ne consegue. La nostra idea, quindi, è incentivare un'educazione alla *partecipazione filmica*, seguita dall'analisi dei contenuti delle proiezioni e della loro dimensione estetica. In tal modo si agevola il passaggio da una fruizione passiva e non consapevole a una decodificazione razionale e critica. Il "testo" del film diventa un ottimo strumento di riflessione e conquista del sé.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Il progetto si propone, attraverso la visione di alcuni film, di stimolare nei ragazzi la riflessione e la conquista del sé che, insieme alla dimensione estetica (gli oggetti, le immagini simboliche e metaforiche, particolari inquadrature, luci, ombre, suoni), guidano alla comprensione e all'interpretazione. Le opere che si sono scelte e che si possono via via concordare con i docenti vogliono tenere conto sia dei contenuti sia della forza evocativa del "linguaggio".

Attraverso la visione di pellicole si vuole stimolare la capacità di analisi e riflessione dei ragazzi. Grazie alla discussione nel gruppo classe si incoraggia l'espressione del proprio pensiero rispetto a sé e al mondo raccontato nei film. Il progetto intende creare uno spazio interattivo affinché i ragazzi possano, attraverso la fruizione filmica, essere stimolati ad una comprensione delle proprie attitudini, dei propri talenti, delle proprie passioni nonché delle proprie risorse. In questa modo si dà inizio ad un percorso di scoperta del sé e quindi di orientamento con modalità non convenzionali: incoraggiando il racconto di sé, l'espressione del proprio pensiero e dei propri sogni si favorisce la consapevolezza dei bisogni formativi e delle proprie risorse.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge a gruppi classe dell'ultimo anno delle scuole primarie e secondarie di I grado, per un totale di quattro incontri (le scuole possono aderire con più classi purché abbiano spazi adeguati).

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Guidati nel confronto tra letture diverse di uno stesso testo, i ragazzi condividono una reciprocità comunicativa con l'apertura alle idee ed alle emozioni di ciascuno.

L'intervento si avvale di diversi strumenti quali il brainstorming, la discussione guidata col gruppo classe, l'elaborazione di recensioni dei film, le schede di attivazione, il disegno, il lavoro sulle metafore e gli aspetti estetici delle pellicole.

Il progetto risulta così articolato:

- **I Fase** di brainstorming allo scopo di educare i ragazzi alla visione filmica. In questa fase verranno somministrate anche schede di attivazione
- **II Fase** di presentazione di una lista di film da vedere concordati con i docenti (si potrebbero ad esempio scegliere pellicole come *La storia di Pi*, *Inside Out* ed altri)

Gli studenti, divisi in gruppi potranno scegliere quale film vedere per poi poterne raccontare il contenuto al resto della classe. In questa fase ogni gruppo, a seguito dell'esperienza fatta, potrà decidere quali strumenti critici applicare per una interpretazione valida ed efficace

- **III Fase:** relazione e discussione con i professori di quanto emerso dai lavori di analisi
- **IV Fase:** creazione di un blog, per favorire il coinvolgimento dei partecipanti e di altri ragazzi non direttamente inclusi nel progetto.

Oltre ai film, saranno fornite schede di attivazione, fotocopie di critica cinematografica.

VITE SPESE BENE

Promosso da FORUM TERZO SETTORE.

Oggi l'orientamento è prevalentemente centrato su mercato e/o Stato anche per carenza di informazioni e conoscenza. Questo progetto intende diffondere la conoscenza del cosiddetto Terzo Settore, e contribuire alla formazione delle nuove generazioni non solo dal punto di vista dell'apprendimento ma anche dell'eticità dei comportamenti e dello stile di vita. Il terzo settore si differenzia dal Primo, lo Stato, che eroga beni e servizi pubblici, e dal Secondo, il mercato, che produce beni privati. Il Terzo Settore si basa sui principi di eguaglianza, solidarietà, partecipazione e mobilitazione dei soggetti interessati, si caratterizza per la presenza di volontari, per l'assenza di scopo di lucro e per la produzione di un bene relazionale, per la cui realizzazione è necessaria la collaborazione tra chi lo offre e chi lo riceve. Il terzo settore comprende: organizzazioni di volontariato, fondazioni, ONG e cooperative sociali.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Obiettivo del progetto è orientare gli studenti a valutare il Terzo Settore come ambito privilegiato per il proseguimento degli studi e/o per la scelta del lavoro. Il Terzo Settore è la società civile organizzata individuata dalla Costituzione: è definito Terzo perché si occupa dei Beni Comuni, mentre lo Stato si occupa dei beni pubblici ed il Mercato dei beni privati.

Il progetto vuole informare sui valori e sull'etica del terzo settore, su uno stile di vita legalitario, sobrio, cooperativo, non competitivo, solidale, rispettoso dei diritti e delle differenze culturali e religiose, non violento, sulla sua capacità di essere sia promotore di coesione sociale sia di stimolo allo sviluppo, insieme alla scuola, di aspetti educativi e sociali decisivi per il benessere individuale, familiare e di comunità.

Gli obiettivi avranno ricadute:

- **sul comportamento:** è attesa una modifica del comportamento sociale di gruppo verso i valori di solidarietà ed altro sviluppati dal progetto
- **sulla condivisione:** è attesa la capacità di accettare l'altro e di dividerne i bisogni, diritti, culture.

DESTINATARI

Scuola primaria, secondaria di I e II grado. **Il progetto si rivolge alle scuole del Municipio VII**, sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Per i docenti: saranno concordati incontri di circa 60 minuti con lezioni teoriche e testimonianze volte ad approfondire l'importanza dei valori e dello stile di vita praticato nel terzo settore.

Per gli studenti: lavori di gruppo, testimonianze, stage di volontariato. Gli interventi didattici per gli studenti saranno svolti anche attraverso esperienze e attività di volontariato sia operativo sia solidale con lo scopo di allargare il loro bagaglio comportamentale.

La conoscenza e descrizione della realtà, attraverso foto, video, web radio e web TV, uniti a performance musicali e teatrali ed alla creazione di un evento finale con studenti e docenti, renderanno agile la presentazione di temi come quelli valoriali indicati dal progetto. Saranno distribuite brochure informative, video sul tema.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Gli incontri, 2 al mese per ogni gruppo, sono organizzati per due classi alla volta ed avranno la durata di circa 60 minuti. Fra un incontro e l'altro, ai partecipanti saranno assegnate delle attività da svolgere. Si prevedono lezioni teoriche e testimonianze volte ad approfondire l'importanza dei valori e dello stile di vita praticato nel terzo settore.

CONCORSO - EVENTO FINALE

Al termine del progetto verrà organizzato un evento insieme ai ragazzi durante il quale verrà consegnato l'attestato di partecipazione: "Formica d'oro studente". La Formica d'oro è il riconoscimento che da 7 anni il Forum Terzo Settore Lazio consegna ad organizzazioni di terzo settore, media, enti locali, personalità, ricercatori che hanno contribuito alla promozione del terzo settore.

PARTENARIATO

Municipio VII, Associazione Seniores Italia Lazio

in collaborazione di Fiore la rete educativa, web radio e Web



QUALITÀ DELLA VITA
ED
EDUCAZIONE ALLA SALUTE

ALIMENTIAMOCI DI BUONE REGOLE!

Promosso Cittadinanzattiva Lazio Onlus

Il progetto consiste in una campagna di informazione e sensibilizzazione in merito alle regole di una sana alimentazione. Osservare abitudini alimentari corrette è importante per condurre uno stile di vita sano e per essere cittadini consapevoli e informati nelle scelte di acquisto e di consumo degli alimenti, anche in relazione ai risvolti salutistici e alla sostenibilità sociale ed ambientale del sistema alimentare.

Le informazioni circa le sane abitudini alimentari e di movimento saranno veicolate ai ragazzi attraverso l'incontro con un esperto Biologo Nutrizionista che andrà ad integrare i tradizionali programmi didattici con focus specifici sulla qualità e quantità del cibo che si consuma e che si dovrebbe consumare per condurre uno stile di vita sano e sostenibile, nel rispetto della salute individuale, collettiva e ambientale.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- **Promuovere** i diritti fondamentali dei cittadini-consumatori: diritto alla tutela della salute, alla sicurezza e alla qualità dei prodotti alimentari, ad una adeguata informazione in tema di corretta alimentazione, all'educazione al consumo di alimenti
- **Educare** alla riduzione degli sprechi alimentari
- **Promuovere** l'informazione sulle cause e sui rimedi dell'obesità infantile
- **Fare informazione** circa gli standard di qualità e di quantità dell'alimentazione rispetto allo sport praticato.

DESTINATARI

Alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado, per un totale di 5 scuole e 10 classi (2 classi per scuola).

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

La metodologia utilizzata è quella della lezione interattiva in aula tenuta da un esperto Biologo Nutrizionista. Le fasi di realizzazione delle attività sono due:

- videoproiezione della lezione con contenuti calibrati alla fascia d'età
- dibattito aperto e spazio di confronto e approfondimento con il Biologo Nutrizionista.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Il progetto termina a maggio 2016 e prevede la realizzazione di 5 incontri, uno per ciascuna scuola che aderirà.

CLASS IN ACTION

Promosso dalla Cooperativa sociale di Psicoterapia Medica Onlus

Il progetto rappresenta un servizio di prevenzione ed ascolto per le scuole secondarie di II grado dei MUNICIPI I e XII. Le diverse attività offerte impegneranno medici psichiatri e psicologi in interventi rivolti principalmente agli adolescenti. La Cooperativa intende creare un servizio specializzato e di riferimento per richieste di aiuto e di orientamento nelle problematiche adolescenziali. Il fine è quello di prevenire precocemente il disagio psichico giovanile.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Il progetto intende, da un lato riconoscere e prevenire lo sviluppo di patologie mentali con esordio tipico in età adolescenziale (disturbi del comportamento alimentare, disturbi dell'umore, disturbi d'ansia, fobie, esordi psicotici, problemi legati all'utilizzo di sostanze stupefacenti), dall'altro fornire una risposta valida ai ragazzi che si trovano ad affrontare difficoltà tipiche di questa fascia di età.

L'obiettivo è quello di affrontare **problematiche emergenti** in un contesto di gruppo-classe (relazioni tra gli alunni e/o tra alunni e insegnanti) e/o di dibattere ed affrontare insieme a gruppi di studenti **tematiche di loro interesse**.

Il contesto di gruppo, guidato da uno specialista del settore psicologico e psichiatrico, può consentire ai ragazzi di parlare in libertà, lontano dallo sguardo di genitori ed insegnanti oppure solamente di ascoltare.


Il contesto di gruppo, inoltre, aiuta i ragazzi a non sentirsi soli e unici nel vivere certe difficoltà.

DESTINATARI

Studenti delle scuole secondarie di II grado dei Municipi I e XII.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

Il progetto prevede la **creazione di gruppi di discussione** costituiti da un numero massimo di 30 studenti. Questi incontri di discussione tematici verranno guidati da psicoterapeuti con il supporto di materiale bibliografico



specialistico. Il servizio è costituito da un ciclo di incontri, con cadenza da definire.

Verso la fine del progetto, i ragazzi inizieranno a lavorare alla realizzazione di un video/cortometraggio riguardante un tema scelto fra quelli trattati nel gruppo.

Bibliografia fornita dalla Casa Editrice “L’Asino d’Oro”, video, presentazioni power point realizzate dagli specialisti.

EVENTO FINALE - CONCORSO

Tutti i prodotti realizzati parteciperanno ad un concorso finale.

PARTENARIATO

Casa editrice L’Asinod’Oro

EDUCAZIONE ALLE MODIFICHE AFFETTIVO/FISICHE LEGATE ALL'ADOLESCENZA

Promosso da CONSORZIO RO.MA.

Le trasformazioni fisiologiche dell'adolescenza propongono percezioni ed ideazioni non usualmente esplicitate e spesso autointerpretate con disordini dai soggetti in evoluzione. Inoltre la diffusione di informazioni non veritiere, ricercate nell'ambito della rete che orientano le conoscenze emergenti verso ideazioni deformate della realtà e della grande semplicità naturale.

L'insieme della confusione informativa con la confusione naturale delle modifiche biologiche ed esperenziali degli adolescenti produce, ogni anno, maggiori disadattamenti che potrebbero essere prevenuti con una più chiara educazione al loro naturale sviluppo. Attuare confronti tra gli adolescenti stessi, in presenza di psicologi od altri educatori appropriati, può assecondare una demistificazione delle false credenze che, purtroppo, sempre più spesso accompagnano le persone ben oltre la fase adolescenziale.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Con l'ingresso nell'adolescenza, le modifiche fisiche e chimiche del corpo producono anche modifiche delle percezioni e dei bisogni affettivi non sempre ben compresi o descritti dalle figure adulte di riferimento. Il corso si propone di rispondere alle domande, curiosità, ansie ed espressività disordinate che i ragazzi possono sperimentare nelle varie fasi.

L'obiettivo generale del Progetto è:

- ✓ incrementare le capacità di discriminare e dare un corretto valore alle dinamiche di sviluppo psicobiologiche dell'adolescenza, anche con suggerimenti per il miglioramento di eventuali comportamenti disfunzionali
- ✓ individuare, riconoscere, accettare e adattare il comportamento correlato alle modifiche psicobiologiche della fase adolescenziale
- ✓ orientare comportamenti utili alla buona salute psicofisiologica dello sviluppo adolescenziale

DESTINATARI

Scuole secondarie di I e II grado del Municipio VII.

Sono previsti circa 60 partecipanti suddivisi in classi omogenee; eventuali incrementi di partecipanti potrebbero essere presi in considerazione qualora la gli spazi della scuola lo permettano.

Anche genitori ed insegnanti verranno coinvolti nel progetto.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALE DIDATTICO

La metodologie del confronto suffragata da documentazione scientifica, permetterà il confronto tra pari, sostenuto da psicologi, per la riduzione delle ansie e degli eventuali comportamenti disadattativi.

La metodologia utilizzata si avvale del modello olistico, che vede la salute nella sua dimensione cognitiva, corporea, emotiva e relazionale.

Nello specifico prevede:

- discussione di gruppo, sostenuta da brevi lezioni teoriche con proiezioni di slides, role playing individuali e collettivi, azioni simulate di comportamenti social.

Slides, riferimenti bibliografici, eventuali dispense su bisogni in aree evidenziate negli incontri.

ARTICOLAZIONE E DURATA DEL PROGETTO

Un incontro settimanale di due ore in aule con possibilità di proiezione di slides e lavagna per scrivere.

Sono previste circa 20 ore per gli allievi, eventuali incontri con genitori e/o organi di controllo genitori/scuola

PARTENARIATO

I.P.C.O.S. Interventi di Psicologia e Consulenza Organizzativa e Sociale S.r.l.

FOCALIZZAZIONI SENSORIALI TRAMITE TECNICHE DI RILASSAMENTO

Promosso da Consorzio Ro.Ma.

Il progetto intende educare i bambini ad un corretto e libero uso dei 9 sensi (tatto, gusto, vista, odorato, udito, peso, calore, dolore e propiocezione), addestrandoli al loro riconoscimento e potenziamento con tecniche di rilassamento coerenti alle metodiche **RAT** utilizzate anche per le psicoterapie di sindromi psicosomatiche.

Le attività con i bambini saranno precedute da un incontro con i genitori e seguite, a metà del percorso, da una “verifica in itinere” con le figure genitoriali.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

I sensi che noi utilizziamo sono di più dei classici 5, infatti abbiamo sensori per il dolore, l'equilibrio, le temperature, il peso, le pressioni inter ed intra muscolari, le propiocezioni degli organi ed altre sensibilità ancora poco studiate.

I “nostri” nove sensi sono fondamentali per la relazione con l'ambiente e con il proprio corpo in modo armonico. L'integrazione dei nove sensi, insegnata ai piccoli, può aiutare nella migliore gestione della fisiologia del proprio corpo e nella esplorazione consapevole del contesto ambientale.

L'obiettivo è:

- ✓ incrementare le capacità di distinguere ed utilizzare tutti i sensi che, spesso, nell'ambito della educazione sociale sono soffocati o “male educati”
- ✓ riconoscere, utilizzare e migliorare la percezione di ciascuno dei nove sensi migliorandone l'uso singolo e costruendo una integrazione sistemica della percezione che permetta l'ottimizzazione del rapporto tra la propria persona e l'ambiente produttore di stimoli percettivi.

DESTINATARI

Scuola dell'infanzia del Municipio VII. Sono previsti circa 60 partecipanti.



SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

La metodologia utilizzata si avvale del modello olistico - che vede la salute nella sua dimensione cognitiva, corporea emotiva e relazionale - e si configura come una strategia di educazione alla salute che mira alla realizzazione di un progetto educativo, finalizzato a promuovere e potenziare la salute del soggetto in età evolutiva, attraverso l'induzione di atteggiamenti positivi e comportamenti corretti nei confronti del proprio benessere.

Saranno realizzate esercitazioni interattive individuali e di gruppo.

PARTENARIATO

I.P.C.O.S. Interventi di Psicologia e Consulenza Organizzativa e Sociale S.r.l.

IL RILANCIO DEI GIOCHI DI STRADA NELLE SCUOLE ITALIANE A VILLA ADA

Promosso da ASD TORRE ANGELA

I bambini non sanno più giocare: né tra loro, né in gruppo, in cortile, nelle piazze, insomma all'aperto.

Sono invece abilissimi con i videogiochi, come pure conoscono a memoria nomi e funzioni di mille e più personaggi dei cartoni animati ed altrettanti jingles pubblicitari. La loro coordinazione occhio - manuale è imbattibile per un adulto ("santi" Game Boy e Play Station), così come sono notevolmente aumentate le loro capacità cognitive e di apprendimento: sanno più cose, imparano più in fretta, sono più svegli.

Ma è altrettanto vero che i bambini non sanno come si fa a giocare in gruppo e hanno problemi scheletrici sempre più precoci. Quando poi si ritrovano liberi all'aperto, la loro ludicità si esprime esclusivamente a spintoni, a strattoni, non sanno organizzarsi da soli: per qualunque gioco collettivo hanno sempre bisogno di un adulto che li "diriga", che li controlli come un arbitro che fischia i falli, ammonisce, espelle, assegna i punti. I bambini non si arrampicano più, non camminano né corrono e saltano su prati o terreni sconnessi, non hanno alcuna idea di cosa sia il *gioco della campana*, mirabile strumento di sviluppo della destrezza, dell'equilibrio, della coordinazione e della precisione, non hanno assolutamente la sensazione del loro corpo in movimento, non sanno saltare la corda, non hanno senso del ritmo, non sanno rispettare il proprio turno e tanto altro ancora.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

L'obiettivo ambizioso del progetto è consentire ai nostri ragazzi di appropriarsi culturalmente di questo patrimonio, a tutto vantaggio di crescita, salute, socializzazione ed integrazione. Si intende far riscoprire i giochi tradizionali di strada e di cortile attraverso ricerche storiche, geografiche, e filologiche per favorire la Socializzazione e l'Integrazione attraverso i giochi di strada. Il gioco infatti consente di abbattere tutte le barriere, in quanto consente di integrare e di superare la diversità sia fisiche che culturali.

DESTINATARI

Scuole di ogni ordine e grado, sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

L'asd Giochi di strada effettuerà degli incontri con i docenti per illustrare il progetto. Il gioco può essere praticato a tutte le età e lo sforzo fisico è limitato e graduale, inoltre favorisce il rispetto delle regole (fair play). Il gioco si svolge prevalentemente in aree verdi al di fuori degli insediamenti urbani, stimolando il contatto della natura, sono attività spontanee che si possono svolgere in luoghi privi di attrezzature specifiche (strada – oratori – cortili – spiagge e piazze).

In questo progetto potranno essere presi in esame i rari testi sull'argomento e, soprattutto, potranno essere raccolte le memorie storiche trasmesse oralmente da parte delle persone anziane, dei nonni, dei genitori degli alunni stessi che invece con quei giochi sono cresciuti in Italia o in altri Paesi.

Saranno organizzati **Laboratori** di ricerca ed invenzione di giochi.

USCITE DIDATTICHE

Possibilità di organizzare uscite didattiche a Villa Ada (metà o intera giornata)

Aprile/maggio/giugno: Possibilità di partecipare alle Manifestazioni di giochi di Strada a Villa Ada organizzate dalla Asd Torre Angela e FIGEST.

Giugno: raccolta e selezione dei lavori più originali (Saranno pubblicati tutti i lavori).

EVENTO FINALE

Partecipazione alla XIII Manifestazione "LA MEMORIA DEI GIOCHI DI STRADA AI FORI IMPERIALI 2016"

PARTENARIATO

Canuleio Viaggi (agenzia di viaggi specializzata nel turismo scolastico)

FIGEST Lazio (Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali disciplina associata Coni)

INSIEME PIÙ SPECIALI – TUTTI A SCUOLA

Promosso da FondazioneTelethon

Il progetto presenta un interessante ventaglio di attività progettuali con l'obiettivo di sensibilizzare docenti e alunni sulle problematiche legate alle malattie genetiche, nonché promuovere la ricerca scientifica e la cultura della solidarietà, oltre a sviluppare nei giovani il senso della responsabilità sociale.

La proposta è suddivisa in tre distinti Progetti educativi differenziati per:

Scuole primarie: con il kit apri-scatola **Insieme più Speciali** di Carthusia Editore, composto da un volume illustrato, una guida per gli insegnanti, una locandina e le tessere personalizzabili per i bambini. La proposta intende stimolare emozioni autentiche nei bambini attraverso il racconto di valori universali: il rispetto per il raro, la generosità, la condivisione costruttiva delle difficoltà.

Scuole secondarie di I grado: con il kit multimediale **Tutti a scuola** pensato per suscitare attraverso un quiz, la curiosità dei ragazzi e il dibattito in classe su argomenti di attualità e di scienza. Il kit prevede un video, un gioco con le soluzioni per l'insegnante e materiali di approfondimento.

Scuole secondarie di II grado (studenti dell'ultimo anno): **Il ricercatore entra in classe**, finalizzato all'**orientamento per la scelta delle facoltà scientifiche**, aiutando gli studenti motivati a proseguire gli studi in ambito scientifico, a compiere una **scelta più informata**, a **promuovere** l'interesse per la ricerca e a **divulgare** la missione di Telethon ed i suoi valori.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

La ricerca scientifica è l'unico strumento contro le malattie genetiche rare, un problema tendenzialmente poco noto e trascurato, ma di grande impatto sulla società, poiché ne soffrono **30 milioni**.

La **Fondazione Telethon** intende essere presente nelle scuole italiane per:

- ✓ **Sensibilizzare** le giovani generazioni affinché siano portatrici di valori universali come la solidarietà e l'importanza della vita di ogni singola persona
- ✓ **Aiutare** i ragazzi a prendere decisioni importanti per il loro futuro

- ✓ **Promuovere** la ricerca scientifica e la cultura della solidarietà.

DESTINATARI

Tutti gli studenti delle scuole di ogni ordine e grado fino ad esaurimento delle scorte di Kit.

La scuola interessata potrà chiedere il Kit gratuitamente all'indirizzo e-mail **scuole@telethon.it** o chiamando lo 02 49767381 (dalle 9 alle 13 e dalle 14 alle 18).

La scheda di adesione si può scaricare dal sito **www.telethon.it/scuole**.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Corso di formazione per i docenti durante il quale sarà illustrato l'utilizzo del materiale didattico.

Lezione interattiva supportata dai materiali messi a disposizione nel kit.

L'iniziativa si articola in 2 fasi:

1. intervento di un **ricercatore universitario**, che terrà una conferenza agli studenti dell'ultimo anno
2. **Visita in un laboratorio** (per i ragazzi più interessati e motivati a proseguire gli studi in ambito scientifico)

Sarà distribuito materiale informativo sulle varie facoltà universitarie, con particolare riferimento a quelle scientifiche.

PARTENARIATO

MIUR - Uffici Scolastici Regionali – Regione Lazio

PINOCCHIO NERO

CAMPI SCUOLA A TEATRO

Promosso da Regione Lazio, Dip. Regionale Cultura e Politiche Giovanili, Area Spettacolo dal vivo e Officine Culturali

Il progetto intende realizzare un intervento di *teatro sociale*, con finalità educative e di integrazione socio/culturale allo scopo di prevenire il disagio, l'abbandono scolastico e l'esclusione sociale.

Il bisogno di integrazione ed inclusione per i minori che vivono in quartieri ad alto rischio di marginalità sociale è elevato, ed elevata è la necessità di sostenere le istituzioni scolastiche con mezzi innovativi ed efficaci nel difficile compito di costruire una reale convivenza multiculturale.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ **migliorare** la didattica offrendo ai ragazzi nuove opportunità di apprendimento, dialogo e inclusione
- ✓ **potenziare** le capacità relazionali tra individuo e gruppo, sollecitando l'espressione dei propri vissuti emozionali, la conoscenza del proprio corpo, la sperimentazione di una pluralità di linguaggi espressivi.

DESTINATARI

Scuola primaria, per un totale di 16 classi.

AREE TERRITORIALI

- Quarticciolo -Torpignattara – Municipio V
- Tor Bella Monaca -Villaggio Prenestino Municipio VI;
- Massimina, Pisana, Pantano di Grano Municipio XII;
- Verano, Nomentano Municipio II;
- Ostia Lido, Municipio X

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA

✓ **INCONTRO DI PREPARAZIONE, RIVOLTO AGLI INSEGNANTI** propedeutici al raggiungimento degli obiettivi da portare nel Campo Scuola.

✓ **INCONTRI DI PRESENTAZIONE/AVVIO DEL LAVORO, RIVOLTI AGLI ALUNNI**

Previsto un incontro di **2 ore per ciascuna classe**, articolato in 2 fasi:

1. presentazione del *Pinocchio Nero*, insieme ai problemi e alle condizioni dei ragazzi kenioti protagonisti di questa esperienza di teatro sociale, con proiezione di alcune parti dello spettacolo.
2. realizzazione di attività teatrali e di improvvisazione con riferimento alle tematiche e alle metafore presenti nel *Pinocchio Nero*.

Gli elaborati prodotti saranno funzionali al successivo lavoro laboratoriale del Campo scuola.

✓ **CAMPI-SCUOLA, RIVOLTI AI BAMBINI**, presso il Teatro di quartiere, che consentiranno un'immersione completa, **di un'intera giornata**, nel mondo del teatro e forniranno uno stimolo straordinario alla creatività e alla pratica teatrale, predisponendo al delicato passaggio all'adolescenza, seguendo il filo della storia di Pinocchio.

PARTENARIATO

Amref Health Africa

Casa dei Teatri e della Drammaturgia Contemporanea

ROMA DONA. PER LA DIFFUSIONE DELLA CULTURA DELLA DONAZIONE DI ORGANI.

Promosso da Università Cattolica del Sacro Cuore di Roma e Associazioni dei pazienti trapiantati dell'area romana.

Il progetto "Roma Dona", nato con l'intento di diffondere la cultura della donazione degli organi e del trapianto, si pone l'obiettivo di fornire ai giovani informazioni che possono poi essere diffuse nell'ambito familiare e nella società.

I trapianti sono il miglior trattamento disponibile per la cura dell'insufficienza terminale di un organo vitale.

La principale limitazione a questo approccio terapeutico è la significativa differenza tra il numero di pazienti in lista d'attesa e il numero di trapianti effettuati. Negli ultimi 10 anni, nella regione Lazio il numero di donatori per milione di abitanti è stato al di sotto della media nazionale. Una causa, tra le tante, è il rifiuto a donare, alla base del quale vi è spesso la mancanza di informazione su concetti fondamentali quali: la morte cerebrale, i trapianti, la possibilità di donare gli organi da un donatore vivente o dopo che si sia manifestata la condizione di morte cerebrale.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- **Diffondere** informazioni corrette sulla donazione di organi e sui trapianti
- **Promuovere** la cultura della donazione di organi finalizzata ad incrementare il numero di trapianti nell'area di Roma.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge alle scuole secondarie di II grado, classi IV e V.

Si richiede l'utilizzo dell'Aula Magna in modo da poter far partecipare contemporaneamente più classi dello stesso istituto. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA

Il progetto si realizza attraverso un incontro/lezione, della durata di due ore circa, di mercoledì mattina, presso gli Istituti, a cura di una équipe composta da un paziente trapiantato, un medico o infermiere esperto di trapianti, uno psicologo.

Argomenti trattati:

- il concetto di morte cerebrale
- la possibilità di curare l'insufficienza terminale di organi vitali con il trapianto
- la possibilità di donare un organo quando si è in vita e in perfette condizioni fisiche o dopo che sia intervenuta la morte cerebrale
- i risultati dei trapianti, con la testimonianza diretta di un paziente che ha ricevuto un trapianto di rene, o di fegato o di cuore.

Al termine della lezione si animerà un dibattito.

La lezione è preceduta e seguita dalla **compilazione di un questionario per valutare**, in forma anonima, la variazione della conoscenza dei temi trattati e l'eventuale cambiamento di opinione sulla donazione di organi per trapianto.

N.B.: gli incontri possono essere svolti **esclusivamente il mercoledì**.

SONO COME MANGIO

Promosso da Consorzio del formaggio Parmigiano Reggiano e Creativ CISE soc.coop.soc.

Dopo i successi dei primi due anni, il Consorzio del formaggio Parmigiano Reggiano e Creativ CISE soc.coop.soc. ripropongono per il terzo anno consecutivo una campagna innovativa di educazione alimentare che coinvolge gli insegnanti e gli alunni di Roma Capitale in un originale viaggio nel cibo e nelle abitudini alimentari. Il progetto vuole fornire nuovi strumenti e metodologie per sviluppare al meglio l'educazione alimentare, concepita come strumento fondamentale per una più ampia educazione alla salute e al benessere psico-fisico. Il progetto prevede l'elaborazione di prodotti da parte degli studenti per la partecipazione al concorso.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

- ✓ Far lavorare gli alunni **sull'educazione alimentare**, la conoscenza dei cibi, le abitudini alimentari sane Educare alla riduzione degli sprechi alimentari
- ✓ Focalizzare l'attenzione degli alunni sulla **conoscenza e l'utilizzo dei 5 sensi**, allenandone ed affinandone l'uso nella vita quotidiana
- ✓ Utilizzare la **storia e le caratteristiche** di un prodotto DOP come il formaggio Parmigiano Reggiano, simbolo del made in Italy in tutto il mondo, come opportunità e ponte per collegare le diverse discipline scolastiche (storia, italiano, scienze, matematica, geografia, immagine, chimica, fisiologia, economia ecc.) e svilupparne contenuti specifici
- ✓ Proporre metodologie di **lavoro interattive e coinvolgenti** capaci di sfruttare i linguaggi propri di bambini e ragazzi (ludico, espressivo, musicale, corporeo, ecc.).

DESTINATARI

Alunni della scuola primaria, sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Gli insegnanti saranno accompagnati dai formatori Creativ durante tutte le fasi del progetto con un percorso **formativo e di tutoring in presenza e a distanza**.

Saranno forniti **materiali cartacei** per ogni **insegnante** con l'ausilio del quale realizzare il progetto (tabellone "Le sfide della buona alimentazione" schede sulle attività, scheda valutazione degustazione "La mia esperienza sensoriale" - Opuscoli "Inconfondibile" e "A tutta forma").

Anche gli alunni e le loro famiglie riceveranno materiali utili alla realizzazione del progetto.

CONCORSO - PREMI - EVENTO FINALE

Il progetto prevede la presentazione, da parte dei partecipanti, di un **elaborato originale grafico o multimediale** che rifletta l'importanza di una sana e corretta alimentazione anche in relazione al formaggio Parmigiano Reggiano.

Il concorso avrà i seguenti premi:

1° posto: pc portatile

2° posto: videoproiettore

3° posto: diffusore audio

Altri premi speciali spendibili per materiale di cancelleria.

I premi saranno consegnati nel corso di un evento finale al quale parteciperanno tutti i bambini che hanno aderito al progetto.

SUPPORTO PSICOLOGICO E PREVENZIONE DEI COMPORTAMENTI A RISCHIO

Promosso da Istituto di Ortofonia

L'intervento prevede attività nelle scuole e on-line rivolte a studenti, docenti e famiglie: attraverso il supporto di professionisti esperti, la proposta di nuove attività in ambito scolastico e la comunicazione creata per i giovani e dai giovani, si vuole offrire, all'interno della scuola e del web, un riferimento di "spazio" e di "tempo" che i ragazzi possano utilizzare nei momenti critici della loro crescita. L'obiettivo è, dunque, quello di prevenire e contrastare le forme più o meno palesi di disagio giovanile (dipendenze, uso e abuso di alcol o altre sostanze, educazione sessuale, ecc.) e realizzare attività ed interventi in ambito scolastico ed extrascolastico che abbiano conseguenze positive per la vita dei ragazzi e delle loro famiglie.

OBIETTIVO DEL PROGETTO

Il progetto intende informare i giovani su tematiche quali comportamenti sessuali a rischio e abuso di sostanze e sulle conseguenze che tali comportamenti hanno sulla loro salute. L'informazione corretta è infatti la prima forma di prevenzione.

Il progetto mira, inoltre, a:

- Favorire la prevenzione del disagio e di comportamenti a rischio di devianza
- Stimolare la crescita delle capacità e abilità personali e dello sviluppo di comportamenti consapevoli e responsabili
- Accresce il ruolo della scuola come luogo di aggregazione dei giovani
- Offrire sostegno psicologico ai giovani, ai docenti e alle famiglie
- Aiutare i ragazzi a stimolare la loro creatività.

DESTINATARI

Il progetto si rivolge a quattro scuole secondarie di I e II grado del Municipio X. Sarà valutata la possibilità di accogliere tutte le richieste pervenute.

SVOLGIMENTO, METODOLOGIA E MATERIALI DIDATTICI

Il progetto verrà realizzato attraverso:

- sportelli d'ascolto a scuola e on-line
- incontri e focus group
- attività creative
- questionario conoscitivo.

Il progetto è articolato in:

Incontri tematici e focus group tenuti da medici, psicologi, psicoterapeuti dell'età evolutiva, verteranno su temi connessi alla salute dei giovani (abuso di alcol e altre dipendenze, affettività e sessualità, immagine corporea e problematiche relazionali).

Sportello di sostegno psicologico per gli studenti gestito con modalità di prenotazione dei ragazzi nel rispetto della legge sulla privacy e in accordo con i dirigenti scolastici, è uno strumento ideato per sostenere i ragazzi nel quale possano sentirsi accolti e liberi di esprimere le proprie aspirazioni, idee, paure e sogni.

Sportello di ascolto per docenti e genitori gestito da psicologi e psicoterapeuti diversi da coloro che operano con i ragazzi, in modo da garantire la riservatezza dei colloqui. Lo sportello d'ascolto ha un orario pomeridiano (su appuntamento).

Consulenza psicologica sul web e via sms l'équipe IdO mette a disposizione anche lo sportello online Chiedilo agli esperti (esperit@diregivoani.it) e il servizio sms tenuto da personale esperto.

Rubrica tematica su affettività e sessualità dall'esperienza dello sportello online è nata una rubrica tematica *SeSso è meglio!* che affronta temi inerenti la sessualità e affettività.

Distribuzione di un questionario esplorativo che permetta di individuare le problematiche più diffuse.

Saranno ideati e realizzati **materiali informativi** per docenti e studenti relativi alle tematiche affrontate e alle attività del progetto. Sul web gli studenti potranno consultare approfondimenti e "pillole video" informative realizzate da esperti su vari temi (abuso di alcol, sessualità e affettività).

CONCORSO - EVENTO FINALE

I ragazzi verranno coinvolti in un concorso sul tema dei comportamenti a rischio. Gli studenti, singolarmente o in gruppo, potranno realizzare temi, poesie, foto, video raccontando il loro punto di vista e le loro esperienze o proposte.

Tutti i contributi verranno divulgati nelle scuole e diffusi tramite web e potranno concorrere al premio finale, che verrà assegnato nel corso di un evento che si terrà al termine del progetto.

A Roma Capitale

Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici, Politiche della Famiglia, dell'Infanzia e Giovanili, Promozione dello Sport e qualità della vita

Direzione Servizi per l'Adolescenza e per i Giovani

catalogopof.scuola@comune.roma.it

SCHEDA DI ADESIONE

Il/La sottoscritto/a _____

In qualità di _____

dell'Istituto o Centro di Formazione Professionale (indicare denominazione e tipologia)

Indirizzo _____

Plesso

Indirizzo _____ **Municipio** _____

Tel _____ **Fax** _____

Posta certificata (PEC) _____

E-mail istituzionale _____

Aderisce al PROGETTO

Classe _____ **Alunni n.** _____

Classe _____ **Alunni n.** _____

Docente referente _____

cell _____

e-mail _____

Data _____

Il Dirigente Scolastico/Direttore
(timbro e firma)

