



Co-funded by
the European Union

Manuale delle attività

Modulo 3

CITTÀ PER TUTTI



**TUDEC - Through Upcycling to
The Design of Eco Cities**

INDICE

3.1 In giro per la città	3
3.2 Una giocosa caccia al tesoro in comunità	5
3.3 Raccontami una storia	8
3.4 La rete dell'amicizia	10
3.5 Giornate delle lettere gentili	12
3.6 Gara di indovinelli	14
3.7 Abbraccia l'albero	16
3.8 La mia città	18
3.9 Scopriamo la città	20
3.10 Inclusione e movimento	22
3.11 Muoversi in città	24
3.12 La storia del mio nome	27
3.13 Eroi personali	29
3.14 Un passo avanti	31
3.15 Giocare con le immagini	33
3.16 Lo Zoo	35
3.17 Un mondo a colori	37
3.18 La mia città	39
3.19 La città ideale	41
3.20 Galleria d'arte all'aperto	43
3.21 La scuola che vorrei	45
3.22 La città che vorrei	46
3.23 Costruttori di comunità creative: progettare i nostri spazi pubblici ideali	48
3.24 Laboratorio di esplorazione della natura urbana e di creazione di un luogo	50
3.25 Laboratorio virtuale di esplorazione della natura urbana e creazione del luogo	52
3.26 Crea la tua città	54

Sito web del progetto

<http://www.citiesforthefuture.eu/>



*Progetto n° 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087127 Finanziato dall'Unione europea.
I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.*





3.1 In giro per la città

1. Tipo di attività

Dentro e fuori la classe

2. Argomento

Connessione con la comunità

3. Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare un senso di appartenenza collettiva
- Condividere caratteristiche culturali comuni
- Esplorare i valori sociali condivisi
- Scoprire e valorizzare le diverse identità

4. Gruppo target

Studenti di età compresa tra 6 e 10 anni

5. Materiali necessari

Fogli di carta (tipo cartoncino Bristol), pennarelli o pastelli colorati.

6. Durata

4-5 ore (se necessario l'attività può essere suddivisa in due giornate)

7. Attività principali

Introduzione

Questa attività ha l'obiettivo di far scoprire ai bambini il significato di comunità e il loro senso di appartenenza alla città in cui vivono. I bambini avranno la possibilità di comprendere e interiorizzare le caratteristiche della loro comunità e di apprendere i valori condivisi.

Prima di iniziare l'attività, l'educatore spiega che la definizione e il significato di comunità possono essere interpretati in modi diversi da persone diverse. Molti definiscono la comunità come i confini fisici di una città o di un codice postale, ma che si viva in un'area urbana, rurale o suburbana, la comunità è molto più della semplice vicinanza agli altri o delle linee su una mappa. Il suo significato include spesso un senso collettivo di appartenenza a un'area che condivide caratteristiche culturali comuni, valori sociali, un'identità, la solidarietà tra le persone e risorse che supportano i bisogni degli abitanti.

Realizzazione

Disegnare quadrati, triangoli e linee ondulate. L'educatore può suddividere i bambini in gruppi (a seconda del numero, 4 o 5 bambini per gruppo). Ogni gruppo si riunisce attorno a un tavolo con un grande foglio di carta bianca, pennarelli o pastelli colorati, e tanta creatività. I bambini disegnano un quadrato (se lo desiderano, possono aggiungere un tetto a triangolo per renderlo più fantasioso) che rappresenta un luogo che per loro e per la loro famiglia o i loro



amici è una parte integrante della loro comunità (ad esempio, la caserma dei pompieri, la biblioteca o la gelateria preferita).

I bambini colorano il quadrato (e il triangolo) ed etichettano il luogo.

L'educatore chiede ai bambini perché quel luogo sia importante per loro nella loro comunità (ad esempio, per motivi di sicurezza, apprendimento o connessione con gli altri...). L'educatore deve facilitare la discussione all'interno del gruppo e prendere in considerazione tutte le proposte che arrivano dai singoli membri. Successivamente, i bambini aggiungono altri quadrati e triangoli (come edifici semplici e stilizzati) sul foglio, identificando almeno 5-10 luoghi differenti che rappresentano posti significativi della loro comunità.



Un esempio di come potrebbe essere il disegno

In una seconda fase, l'educatore organizza una visita ai luoghi (o ad alcuni di essi) che i bambini hanno rappresentato nei loro disegni. L'obiettivo è creare opportunità per connettersi con il mondo esterno, rispettando i ritmi e i tempi della classe.

Viene pianificata una visita a uno dei luoghi identificati e illustrati dai bambini nella loro "Mappa della Comunità". L'educatore contatta in anticipo il luogo per informarsi sugli orari meno affollati, così da avere più tempo per esplorare e interagire con i "collaboratori della comunità" che lavorano o operano in quel contesto. Una volta visitato un luogo, l'educatore aggiunge un segno di spunta o una stellina accanto alla posizione sulla mappa della classe (oppure applica un piccolo adesivo), per trasmettere un senso di realizzazione e consapevolezza della comunità.

8. Attività finali - trarre una conclusione

Dopo che i bambini hanno terminato le attività dentro e fuori l'aula, tornano a scuola. Una volta rientrati in classe, l'educatore riassume tutte le attività svolte e i luoghi visitati e coinvolge i bambini in una discussione finale.

Esempi di domande:

- Cosa vi è piaciuto di più?
- Cosa vi ha colpito di più?
- Che cosa avete visto di diverso da quello che immaginavate?
- È cambiato qualcosa dall'ultima volta che ci siete stati?

E altre domande che possono venire in mente agli educatori dopo la visita.



Connettersi con gli altri nella propria comunità favorisce un senso di appartenenza e di connessione, fondamentali per una crescita socio-emotiva sana nei bambini e negli adolescenti, a diverse età e fasi della vita.

9. Riflessione e revisione degli obiettivi

Gli obiettivi inizialmente indicati devono essere ripresi dall'educatore, che rifletterà sulle risposte alle domande sopra elencate per determinare se e come gli studenti li abbiano raggiunti. Sulla base delle domande di riflessione e della conoscenza del progetto principale, l'educatore dovrebbe redigere delle conclusioni su quanto gli studenti abbiano compreso e interiorizzato il concetto di appartenenza a una comunità e di condivisione al suo interno.

10. Suggerimenti

Idea tratta dal gruppo Facebook "Passione Primaria".

3.2 Una giocosa caccia al tesoro in comunità

1. Tipo di attività

Attività all'aperto

2. Argomento

Esplorare l'ambiente circostante, condividere con gli altri

3. Obiettivi di apprendimento

- Scoprire
- Coinvolgersi e condividere con altre persone
- Sviluppare le capacità intuitive
- Esercitare il ragionamento

4. Gruppo target

Studenti di età compresa tra 6 e 14 anni

5. Materiali necessari

Penne e fogli di carta

6. Durata

Circa 2 ore

7. Attività principali

Questa attività pone l'accento sull'importanza del lavoro di squadra e dello stare insieme. Attraverso una serie articolata di azioni condivise, i partecipanti possono stimolare la loro curiosità e il desiderio di scoprire. L'educatore inizia l'attività in classe, chiedendo ai bambini di creare una lista di oggetti o cose divertenti e comuni da trovare vicino a casa, a scuola,



durante una passeggiata, in macchina con i genitori o sui mezzi pubblici. I bambini possono decorare la lista per renderla più coinvolgente. Una volta soddisfatto del risultato, l'educatore organizza l'uscita per esplorare la città o il quartiere. I membri del gruppo cercano gli elementi della lista lavorando insieme o trasformano l'attività in una gara giocosa, coinvolgendo un altro gruppo o le famiglie per una sfida di ricerca.

Prima di iniziare, l'educatore si prende qualche minuto per riflettere su alcune importanti idee di base.

Innanzitutto, l'educatore stabilisce l'area di gioco messa a disposizione: può essere un giardino grande o piccolo, una piazza o un quartiere della città. Occorre anche considerare il numero di partecipanti. Se i bambini sono più di otto, è consigliabile dividerli in squadre per garantire che tutti partecipino attivamente alla risoluzione dei compiti e che non si crei un "capogruppo" che domina il resto della squadra e risolve tutto da solo. Dopotutto, tutti devono divertirsi durante la caccia al tesoro completando i compiti.

L'educatore deve anche pensare in anticipo al percorso da scegliere e alla durata dell'attività. A seconda del tempo a disposizione e dell'ampiezza dell'area della caccia al tesoro, i percorsi tra i singoli compiti possono essere allungati o accorciati. Prima di stabilire l'itinerario, pensate che con bambini più piccoli, è meglio scegliere aree tranquille ed evitare strade trafficate. Informatevi anche su eventuali feste che si svolgono in città quel giorno per trovare il percorso giusto ed evitare la folla.

L'educatore definisce un punto di partenza e una destinazione adatti, anche un parco, un luogo aperto in cui organizzare una piccola festa. Come già detto, anche le feste urbane sono un'opzione. In effetti, se c'è un evento, sarebbe anche possibile incorporarlo nella caccia al tesoro, ad esempio come tappa finale dell'evento.

Preparazione: creazione degli indizi e compiti

A seconda dell'età dei partecipanti, i compiti possono variare in livelli di difficoltà. Inserite uno o due compiti leggermente più facili per motivare il gruppo con senso di realizzazione immediato.

Se avete scelto un percorso piuttosto lungo, avrete ovviamente bisogno di un po' più di compiti lungo il tragitto, ma tenete presente che più difficili sono i compiti della caccia al tesoro, più tempo ci vorrà per completarli.

Pensate a diversi tipi di compiti. Ad esempio, potreste chiedere ai partecipanti di risolvere problemi matematici per ottenere il prossimo indizio, oppure proporre domande storiche, puzzle o attività di gruppo. Lascia spazio alla creatività: l'unica cosa importante è che i compiti siano diversi.

Alcune idee di compiti per una caccia al tesoro in città:

- Conoscenza: determina quale dei due edifici è più antico
- Osservazione: identifica la vecchia pianta di un edificio che non esiste più.
- Creatività: componi e prova ad eseguire un inno della città
- Logica: Collega le statue sulla facciata di una chiesa con un piccolo indovinello logico

Il tema giusto per la caccia al tesoro in città:

Si possono ottenere punti extra con i partecipanti se si imposta l'intero programma su un tema comune che faccia da filo conduttore per il gioco.

Ispirazione e idee per indizi e compiti di una caccia al tesoro in città:

I partecipanti devono risolvere un finto caso criminale;



Caccia al tesoro storica: il punto focale può essere un personaggio storico famoso della vostra città.

Un'avventura urbana da agente segreto: i partecipanti interpretano il ruolo di agenti segreti - James Bond vi saluta!

Caccia al tesoro dei pirati: un leggendario pirata ha nascosto un favoloso tesoro da qualche parte nella città e i partecipanti devono trovarlo!

8. Attività finali - conclusione

Questa attività sottolinea l'importanza del lavoro di squadra, mostrando come ogni partecipante abbia un compito specifico e come il gioco non possa funzionare senza la collaborazione di tutti. È un'attività che unisce le persone e incoraggia ciascuno a dare il proprio contributo personale. Grazie alla sua varietà, una semplice caccia al tesoro può integrare molte abilità: quiz, intelligenza, conoscenza del territorio, storia, geografia, costruzioni, ricerca di oggetti, conoscenza della natura, corsa, sfide e prove di ogni tipo. Il bambino non si cimenta in una sola disciplina, ma in molteplici, favorendo una crescita più completa.

Intrinseco al gioco è il desiderio di raggiungere il "tesoro", il senso di ricerca che risiede in ognuno di noi. I bambini possono sperimentare il piacere della scoperta, il gusto di cercare e la volontà di comprendere. È un gioco che insegna molto sul raggiungimento di un obiettivo, di una meta.

Alla fine dell'attività, l'educatore riassume le azioni svolte e invita i bambini a condividere i loro punti di vista sull'esperienza vissuta e sul loro grado di coinvolgimento.

9. Riflessione e revisione degli obiettivi

L'educatore ricorda gli obiettivi fissati all'inizio dell'attività; analizza le attività realizzate da ciascun membro del gruppo e definisce se gli obiettivi sono stati raggiunti come previsto o se si sono verificate delle discrepanze.

Sulla base dei risultati di questa analisi, l'educatore dovrebbe trarre conclusioni sulla capacità dei bambini di condividere con gli altri, ma anche di esercitare il loro ragionamento e la loro intuizione.

10. Suggerimenti

myCityHunt - La Caccia al Tesoro per il tuo Smartphone. Caccia al tesoro in città





3.3 Raccontami una storia

1. Tipo di attività

Attività al chiuso e all'aperto

2. Argomento

Storytelling, creatività e collaborazione. Attività per creare storie in modo collaborativo. Si concentra sulla condivisione di idee e concetti e sulla promozione della creatività insieme ai compagni.

3. Obiettivi di apprendimento

- favorire la collaborazione
- imparare a lavorare in gruppo
- sviluppare la fantasia
- sviluppare la capacità di narrazione
- migliorare le abilità manuali

4. Gruppo target

Studenti da 6 a 14 anni

5. Materiali necessari

- modello di dado da stampare su fogli A4 (1 foglio per 4 bambini)
- forbici
- colla (preferibilmente in stick)
- pastelli o penne

Su ogni lato del dado è scritto: "protagonista", "antagonista", "ambientazione" e "aiutanti".

6. Durata

Circa 1 ora e mezza

7. Attività principali

Questa attività ha l'intento di favorire la collaborazione di gruppo, mettendo in evidenza l'importanza del lavoro di squadra e della coesione. Attraverso una serie articolata e unita di azioni realizzate insieme, i bambini possono stimolare il loro spirito di curiosità e il desiderio di scoperta.

Per prima cosa, dividiamo i bambini in gruppi e diamo a ciascun gruppo il foglio con il modello del cubo, forbici, colla e pastelli. A ciascun gruppo viene assegnato un tema: ambientazione, personaggio, azione. Cosa significa? Ad esempio: il gruppo assegnato al tema "ambientazione" dovrà scrivere 6 luoghi, uno per ciascun lato del cubo (es. foresta, scuola, spazio, cucina, strada, giardino). Gli altri gruppi faranno lo stesso per i personaggi (es. bambino, principessa, cacciatore, Goku, asino, rana) e le azioni (es. saltare, giocare, ballare, studiare, mangiare, sognare). Se alcuni gruppi sono più veloci di altri, possiamo farli decorare il cubo con dei disegni. L'educatore spiega alla classe il significato delle parole scritte su ogni



lato del dado. I bambini, a turno, potranno lanciare il dado e, a seconda del lato, inventare diverse storie. Esempio: il primo bambino lancia il dado. Dovrà iniziare la storia descrivendo il protagonista (di sua invenzione). Il secondo bambino dovrà lanciare nuovamente il dado e, a seconda del lato, continuare la storia. Tutti i bambini della classe lanceranno il dado e continueranno la storia, fino all'ultimo che, invece, non dovrà lanciare il dado, ma dovrà solo creare una conclusione alla storia appena inventata.

Prima di utilizzare i dadi per raccontare storie, è necessario spiegare ai bambini quali sono le parti di una storia. In particolare, bisogna concentrarsi sui personaggi, l'ambientazione e il 'conflitto', oltre a spiegare la struttura di una storia: introduzione, sviluppo e conclusione. Una volta ritagliato il disegno, mettiamo della colla sulle lingue e chiudiamo il cubo. Per i bambini più piccoli, sarà necessaria l'aiuto dell'educatore.

Svolgimento dell'attività: improvvisiamo la nostra storia.

A questo punto, scegliamo casualmente tre dadi tra quelli realizzati dai bambini. È importante che ci sia un dado per ogni categoria (1 dado con i personaggi, 1 con le ambientazioni, e 1 con le azioni). L'educatore lancia delicatamente i dadi su un tavolo e il bambino precedentemente selezionato dovrà inventare una storia breve in cui compaiono i tre elementi indicati dai dadi. Ad esempio: se il lancio dei dadi ha dato come risultato le parole "foresta", "rana" e "studiare", la storia potrebbe essere qualcosa del tipo...

"C'era una volta una grande rana verde che viveva in uno stagno vicino a una foresta. La rana amava giocare nell'acqua e si divertiva a inseguire le farfalle. Un giorno, una farfalla venne presa da un bambino e la rana ideò un piano per liberarla. Non appena il bambino posò il barattolo con la farfalla per terra, la rana aprì il barattolo e la farfalla volò via."

Se i bambini sono più piccoli o non hanno mai provato a improvvisare storie, ci accontenteremo anche di una storia più semplice, come questa: "C'era una volta una rana che viveva in una foresta e che non voleva studiare. La mamma rana la rimproverò e la rana cominciò a studiare." A turno, ogni bambino inventa la propria storia con le parole indicate dai dadi. Ogni bambino, a turno, diventa il narratore.

8. Attività finali - trarre una conclusione

Con questa attività, i bambini migliorano le abilità manuali come tagliare, modellare e incollare; consolidano i concetti di ambientazione, personaggio e conflitto; imparano a lavorare in gruppo e a collaborare; sviluppano l'immaginazione e la capacità di raccontare storie.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

L'educatore ricorda gli obiettivi stabiliti all'inizio dell'attività; analizza le attività realizzate da ogni membro del gruppo e definisce se gli obiettivi sono stati raggiunti come previsto o se sono emerse delle discrepanze.

Sulla base dei risultati di questa analisi, l'educatore dovrebbe trarre conclusioni sulla capacità dei bambini di condividere con gli altri, ma anche di mettere in pratica il loro ragionamento e la loro intuizione.



10. Suggerimenti

PAIDEIA; Improvvisiamo una storia con il dado dello storytelling' <https://www.paidea.it/il-dado-dello-storytelling/>; La nave di CLIO' <https://www.navediclo.it/il-dado-racconta-storie/>

3.4 La rete dell'amicizia

1. Tipo di attività

Interno, esterno

2. Argomento

Connessione con gli altri, intrecciando affetti e relazioni, sentimenti ed emozioni.

3. Obiettivi di apprendimento

Aumentare la capacità di riconoscere le proprie qualità positive e di offrirle agli altri. Questo gioco viene spesso utilizzato nei primi giorni di scuola per permettere a tutti i bambini di conoscersi.

4. Gruppo target

Studenti da 6 a 14 anni

5. Materiali necessari

Poster o carta da regalo, un gomitolo di lana, nastro adesivo, pennarelli.

6. Durata

1 ora

7. Attività principali

Questo gioco viene spesso utilizzato nei primi giorni di scuola per far sì che tutti i bambini si conoscano. Poiché il primo obiettivo è proprio quello di conoscersi, ogni bambino deve dire il proprio nome. Dopo che tutti si sono presentati, si inizia il gioco vero e proprio: tenendo l'estremità del gomitolo di lana con una mano, bisogna lanciare il gomitolo (facendo attenzione a tenere fermo il filo) verso un altro giocatore, pronunciando il suo nome. Il giocatore nominato deve bloccare il gomitolo e scegliere un nuovo compagno a cui passare il gomitolo. Ogni bambino lancia il gomitolo a un partner senza lasciare andare l'estremità del filo. Il gioco continua in questo modo fino a quando non si è formata una ragnatela di amicizia, costituita da un filo che tiene tutti insieme. Per i bambini più grandi: ognuno si avvolge il filo attorno al polso, si presenta e parla di una delle proprie caratteristiche o passioni, poi lancia il gomitolo a un altro compagno che, a sua volta, si lega il filo attorno al polso e parla di sé. Alla fine, tutti si sono presentati e così, tra sorrisi e sguardi pieni di curiosità, intrecci di fili e nuovi nomi, nasce lentamente una ragnatela colorata o una "rete di legami", dove ognuno è importante, nessuno è escluso, dove tutti sono pronti ad aiutarsi e a sostenersi. Alla fine del gioco, ci sarà una ragnatela di fili di lana che verrà appesa al muro per essere vista da tutti.



Il bambini si raccolgono attorno a un foglio di carta e uno di loro completa la seguente frase: "Offro alla classe..." indicando una delle proprie qualità e scrivendola. Poi attacca un pezzo di gomitoletto accanto alla qualità. Lancia poi il gomitoletto a un amico che continua il gioco.)

8. Attività finali - conclusione

- Nella rete, ognuno è importante e speciale e l'unione fa la forza
- La rete lega compagni che non si conoscono
- Tutti fanno parte della stessa rete e nessuno viene escluso, e se qualcuno esce, è impegno di tutti farlo rientrare.
- Se un compagno ha bisogno di aiuto, gli altri lo aiutano a superare le difficoltà.
- Il filo può allentarsi, può essere teso troppo, può anche rompersi, ma può sicuramente essere rinforzato; allo stesso modo, i ragazzi possono incontrare difficoltà nelle loro relazioni con i compagni, ma possono superarle e diventare amici più di prima.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

L'obiettivo del gioco è conoscersi e stabilire relazioni tra i partecipanti. L'educatore riflette sugli obiettivi previsti inizialmente. Considera i principali risultati raggiunti, come si è sviluppata l'attività e, soprattutto, la partecipazione dei bambini. Può porre alcune domande per valutare quanto i bambini si sono sentiti coinvolti, quali aspetti interessanti hanno notato, cosa hanno scoperto dei loro compagni che non sapevano, quali sono le aspettative per la prossima l'attività e cosa, eventualmente, vorrebbero cambiare nella prossima.



10. Suggerimenti

Manuale pedagogico e didattico per l'insegnamento della prosocialità nella scuola primaria, The Pro-SAVE Manual (accordo JUST/2009/DAP3/AG/1224-30-CE-0386820/00-18 con il sostegno finanziario del Programma Daphne III dell'Unione Europea).

IL S@NTARELLINO Istituto Comprensivo "Cifarelli-Santarella" - Corato

APEdario - insegnare a leggere e scrivere con i più bei libri illustrati per l'infanzia





3.5 Giornate delle lettere gentili

1. Tipo di attività

Attività al chiuso e all'aperto

2. Argomento

Pensiero creativo, abilità comunicative, pianificazione, produzioni scritte e artistiche e interazioni con altri cittadini vicini, acquisizione e pratica dei valori di gentilezza, coscienza civica, cittadinanza attiva.

3. Obiettivi di apprendimento

- facilitare e rafforzare lo spirito di collaborazione tra le classi per un obiettivo comune.
- promuovere la cittadinanza attiva
- promuovere i valori di gentilezza, amore tra gli esseri umani, partecipazione attiva alla vita civica e sociale della nostra città
- sviluppare e rafforzare le abilità comunicative (italiano e possibilmente inglese): progettazione di un testo per un interlocutore reale, produzione scritta, interazione con i nostri veri vicini
- promuovere l'inclusione e il senso di appartenenza dei giovani non europei alle nostre comunità;
- sviluppare la conoscenza geografica e sociale del nostro territorio locale
- mediare il concetto che la città è uno stato d'animo fatto di emozioni e sentimenti
- promuovere un senso di cura, di solidarietà tra le generazioni e di sostegno civico reciproco verso i nostri vicini.

4. Gruppo target

Studenti da 6 a 11 anni

5. Materiali necessari

Carta bianca, cartoncini colorati, buste, penne, matite, pastelli, colla, forbici...

6. Durata

Varie passeggiate di classe di circa 30-45 minuti

7. Attività principali

Prima sessione di programmazione settimanale a dicembre 2024 per ideare e progettare alcune "Lettere della Gentilezza di Natale" ispirate a valori come la gentilezza, la solidarietà tra generazioni e sostegno civico reciproco. I bambini sono invitati e guidati a immaginare, scrivere su carta, disegnare e colorare lettere creative, messaggi e lavoretti artistici destinati alle persone, alle famiglie, ai vicini che vivono nell'area circostante. Decine di lettere di gentilezza vengono concretamente consegnate nelle settimane immediatamente precedenti il Natale, nelle cassette postali delle case, durante le passeggiate effettuate nelle lezioni o nei laboratori del mattino o del pomeriggio.



Preparazione

- A. Incontro preliminare di pianificazione con il gruppo di educatori.
- B. Gli educatori ritengono che il Natale sia un periodo unico dell'anno in cui si verifica un forte aumento di pensieri positivi, emozioni, aspettative e buona volontà.
- C. Discussione generale su tempi, spazi, contenuti, idee pedagogiche e metodologia dei Giorni delle Lettere di Gentilezza per Natale. Ogni gruppo viene assegnato a un settore specifico del centro città, strade, piazze, edifici, per raggiungere la massima efficacia e qualità dell'azione civica.
- D. Educazione all'aperto: incontrare i nostri vicini richiede un'attività che consenta agli studenti di vivere il processo attraverso il movimento, la camminata, la comunicazione, l'interazione con la comunità locale e di godere appieno di tutto il processo, dall'inizio alla fine.
- E. Alcuni modelli vengono condivisi tra gli educatori per facilitare la preparazione dei materiali: lettere, cartoline, creazioni da condividere. Un focus speciale è posto su Parole Chiave/Valori come: Grazie, Prego, Scusa, Mi Dispiace, Gentilezza, Amore, Luce, Perdono, Supporto, Felicità, Cooperazione, Inclusione... questi sono i riferimenti principali dell'evento.

Realizzazione

Ogni educatore presenta e spiega ai gruppi il ruolo internazionale dell'UNICEF per la tutela dei diritti dei bambini, le caratteristiche principali dell'iniziativa, li motiva, li incoraggia a concentrarsi sull'importanza di usare parole, discorsi, gesti gentili nella vita quotidiana e nell'interazione con le altre persone, con coloro che vivono vicino a noi, che condividono con noi lo stesso luogo di vita, la stessa città.

Gli studenti sono invitati e guidati a concentrarsi sulla geografia, la topografia, la morfologia, le caratteristiche architettoniche e umane del centro città. Per incontrare i vicini è importante imparare a muoversi in città, a orientarsi in base alle direzioni principali e ai punti cardinali.

Chi vive vicino a noi? Riflettiamo e condividiamo prima di uscire a consegnare le nostre lettere!

Gli studenti creano, scrivono, disegnano, colorano, assemblano *lettere gentili*, biglietti, *oggetti creativi*. Questi vengono inseriti in una busta colorata con la scritta *"Parole Gentili Per Te"*.

Nei giorni prestabiliti, gli educatori e gli studenti escono e consegnano le lettere di gentilezza nelle rispettive strade e aree pertinenti in riferimento al piano originale dell'attività.

8. Attività finali - conclusione

- A. Feedback ricevuto. Risposte e lettere di reazione dei vicini.
- B. I giovani possono svolgere un ruolo cruciale nell'ideare, progettare e promuovere concretamente uno stile di vita più consapevole, propositivo, gioioso e responsabile nelle nostre città. Questa semplice iniziativa dimostra quanto la gentilezza possa essere efficace e generatrice di armonia e benessere per i cittadini di ogni età ed estrazione sociale.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Un ulteriore dibattito viene condotto con i partecipanti per riflettere, commentare, valutare, generare conoscenza, definire questa buona pratica, creare un Portfolio di idee per azioni e iniziative simili future.



L'attività viene documentata tramite foto, brevi video e diffusa attraverso vari canali di comunicazione.

10. Suggerimenti

- Esperienza già realizzata:
https://www.instagram.com/p/CoPxj58ogQj/?utm_source=ig_web_copy_link
- come organizzare una colletta alimentare per i vicini
<https://www.youtube.com/watch?v=HX7xYN86ENo> e
<https://www.youtube.com/watch?v=Ux-PeNqlWDo>
- Volontariato per il nostro quartiere più verde
<https://www.youtube.com/watch?v=kS5QxtNqcEw>
- Educazione basata sul posto (PBE) <https://www.promiseofplace.org/>

3.6 Gara di indovinelli

1. Tipo di attività

Attività all'aperto, il gioco dovrebbe essere svolto in uno spazio ampio e aperto

2. Argomento

Movimento negli spazi cittadini, utilizzo degli spazi cittadini come luoghi di condivisione e gioco con i coetanei

3. Obiettivi di apprendimento

- conoscere gli spazi della città
- giocare negli spazi cittadini
- imparare a collaborare

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 14 anni

5. Materiali necessari

Carte per le domande; due tappetini di gomma; alberi o tappetini di gomma; alberi o ostacoli per lo slalom.

6. Durata

Tempo per raggiungere lo spazio scelto per realizzare l'attività, 10 minuti per le domande.

7. Attività principali

Questa attività offre ai bambini l'opportunità di lavorare in squadra e li aiuta a concentrarsi sugli spazi urbani, trasformandoli in luoghi interessanti dove creare un ambiente adatto al gioco. Il gioco rivela i punti preziosi e forti della convivenza e del movimento fluido all'interno



degli spazi della città, vivendo la città come un luogo dove giocare e condividere con i compagni.

I partecipanti vengono divisi in due squadre, a loro volta suddivise in due gruppi che si posizioneranno all'inizio e alla fine del percorso, che consiste in una serie di alberi o ostacoli disposti in fila. All'inizio del percorso, i due tappetini vengono posizionati davanti alle due squadre. I primi giocatori di entrambe le squadre fanno una capriola sopra il tappetino, partono, completano lo slalom e arrivano alla fine del percorso, dove troveranno il compagno dell'altra squadra, che dovrà rispondere a una domanda prima di completare il percorso nel senso opposto (senza fare la capriola). Chi non risponde correttamente alla domanda o non sa la risposta deve fermarsi per cinque secondi. La squadra che termina per prima vince. Regole: Osservare la penalità di cinque secondi senza partire prima.

8. Attività finali - conclusione

Discussione: riunite i bambini per discutere le loro esperienze e i loro pensieri sull'attività.

Domande: esempi di domande:

- Cosa ti è piaciuto di più del gioco?
- Come ti sei sentito a lavorare con la tua squadra?
- Hai imparato qualcosa di nuovo sugli spazi della città?
- In che modo il lavoro di squadra ti ha aiutato a completare il percorso?

Condivisione di osservazioni: incoraggiare i bambini a condividere osservazioni su come hanno utilizzato gli spazi cittadini per giocare e su cosa hanno imparato nel muoversi attraverso questi spazi.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Gli obiettivi inizialmente elencati dovrebbero essere trattati dall'educatore, e le risposte alle domande sopra riportate dovrebbero essere riflettute per stabilire se e come gli studenti li abbiano raggiunti. Sulla base delle domande di riflessione e delle conoscenze relative al progetto principale, gli educatori dovrebbero redigere delle conclusioni su quanto bene gli studenti abbiano compreso e interiorizzato il concetto di senso di appartenenza a una comunità e di condivisione con essa.

10. Suggerimenti

© 2024 TeacherCove | Strategie di insegnamento, idee, divertimento e sconti





3.7 Abbraccia l'albero

1. Tipo di attività

Da svolgersi in uno spazio aperto con alberi

2. Argomento

Abilità sociali e attività fisica. Questa attività ha l'obiettivo di realizzare un'esperienza pratica per promuovere la cooperazione e l'interazione sociale attraverso il gioco all'aperto.

3. Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare le capacità di cooperazione e di lavoro di squadra
- Migliorare l'attività fisica e la coordinazione
- Favorire l'interazione sociale e la creazione di nuove amicizie
- Incoraggiare la creatività e la flessibilità nella formazione di collaborazioni

4. Gruppo target

Studenti da 6 a 12 anni

5. Materiali necessari

Uno spazio aperto con un numero sufficiente di alberi

6. Durata

30-45 minuti

7. Attività principali

- Introduzione: Spiega ai bambini le regole del gioco, sottolineando l'importanza della cooperazione e dell'interazione con nuovi compagni.
- Svolgimento del gioco: distribuisci i bambini in modo casuale nell'area di gioco.
- Al via, ogni bambino deve trovare un partner con cui formare una coppia. Le coppie devono correre insieme verso un "albero" e abbracciarlo simultaneamente.
- Una volta che una coppia ha abbracciato un albero, uno dei due rimane senza compagno. Al successivo segnale, il bambino senza partner deve trovare un nuovo compagno e abbracciare un altro albero.
- Ogni volta le coppie e gli alberi devono essere diversi.
- Continua per diverse volte, assicurandoti che tutti abbiano la possibilità di essere senza partner e di interagire con nuovi compagni.
- Debriefing: Riunisci i bambini per discutere della loro esperienza. Fai domande come:
- Come ti sei sentito quando eri senza compagno?
- Quali strategie hai usato per trovare rapidamente un nuovo compagno e un albero?
- Hai fatto nuove amicizie durante il gioco?

8. Attività finali - conclusione

- Riassumi i punti chiave della partita



- Evidenzia l'importanza del lavoro di squadra, della rapidità di pensiero e dell'interazione sociale.
- Loda i bambini per il loro impegno e la loro collaborazione

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflessione: Chiedi ai bambini di riflettere su quanto hanno imparato riguardo alla cooperazione e alla creazione di nuove amicizie:
 - Ti è piaciuto il gioco? Perché sì o perché no?
 - Cosa hai imparato lavorando insieme?
- Revisione degli obiettivi:
 - I bambini sono riusciti a formare le coppie rapidamente?
 - Hanno interagito con nuove persone durante la partita?
 - C'è stato un miglioramento evidente nelle loro abilità sociali alla fine dell'attività?
- Note per i facilitatori:
 - Assicuratevi che l'attività sia sempre supervisionata per mantenere la sicurezza.
 - Incoraggiate i bambini a formare coppie con compagni diversi ogni volta per promuovere l'inclusione.
 - Tenete conto di eventuali bambini che potrebbero sentirsi esclusi e aiutateli a integrarsi nel gioco.
 - Adattate le regole o fornite assistenza, se necessario, per garantire che tutti i bambini possano partecipare pienamente e godersi l'attività.

10. Suggerimenti

Giochi cooperativi per bambini: benefici ed esempi - Una guida completa ai giochi cooperativi, ai loro benefici e ai vari esempi che favoriscono il lavoro di squadra e l'interazione sociale tra i bambini.

Attività fisica e abilità sociali nei bambini - Ricerca su come l'attività fisica può migliorare le abilità sociali nei bambini, sottolineando il ruolo del gioco strutturato e non strutturato.

Suggerimenti

Attività di team building per bambini - Un elenco di attività pensate per promuovere il lavoro di squadra, la cooperazione e l'interazione sociale tra i bambini. [Suggerimenti](#)



3.8 La mia città

1. Tipo di attività

Progetto di arti e mestieri creativi do svolgersi al chiuso

2. Argomento

"Pianificazione urbana e progettazione della città. Creatività e consapevolezza spaziale attraverso la costruzione pratica della città."

3. Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare la creatività e l'immaginazione
- Per migliorare la motricità fine e la coordinazione occhio-mano
- Comprendere i concetti di base della pianificazione urbana e delle relazioni spaziali.
- Promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione.

4. Gruppo target

Studenti da 6 a 8 anni

5. Materiali necessari

Scatole colorate, colla, pennarelli indelebili, carta colorata, piccoli oggetti di recupero, Scatole a forma di parallelepipedo, colori a tempera (bianco, rosso, giallo, nero, blu), colla vinilica, fogli di cartone bianco.

6. Durata

60-90 minuti

7. Attività principali

Introduzione

Spiegate l'attività, mostrando esempi di città e discutendo gli elementi chiave come strade, parchi e edifici.

Edificio della città

1. Fornite a ogni bambino un foglio di cartoncino bianco come base.
2. Lasciate che i bambini colorino le scatole con i colori a tempera.
3. Una volta asciutti, i bambini possono disporre e incollare le scatole sul cartone per formare la pianta della città.
4. Aggiungete dettagli con pennarelli indelebili, carte colorate e piccoli materiali riciclati per rappresentare elementi come strade, parchi ed edifici.

Gioco interattivo

1. Utilizzate macchinine e personaggi delle costruzioni per esplorare la loro città.
2. Unite le singole città per creare una città più grande e "collaborativa"
3. Inventa storie e nuovi scenari nella città creata.

Opere d'arte pop-up



1. Esponete sulla parete le città che avete completato come se fossero delle opere d'arte pop-up.

2. Provate a cambiare la prospettiva appendendo le città come se fossero dei quadri.

Visualizzazione di video

Guardate tutti insieme [Lost in the City](#) per capire la navigazione e il movimento all'interno di una città.

Uso creativo dei materiali di scarto

Utilizzate le scatole e i materiali avanzati per creare costruzioni artistiche da regalare a parenti e amici.

8. Attività finali - conclusione

- Osservate se i bambini si muovono con disinvoltura all'interno degli spazi cittadini creati.
- Chiedete ai bambini di descrivere la posizione degli oggetti nella loro città.
- Incoraggiate i bambini a descrivere un percorso che hanno fatto all'interno della loro città.
- Riflettere sul tipo di domande poste per far emergere le conoscenze e la comprensione dei bambini.



Realizzare città in miniatura da appendere come opere pop-up

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Riflessione:

- Discutete su ciò che i bambini hanno apprezzato di più dell'attività.
- Riflettere su quanto i bambini abbiano lavorato bene insieme e usato la loro creatività.

Revisione degli obiettivi:

- I bambini hanno dimostrato creatività e immaginazione nei loro progetti di città?
- Sono stati in grado di comprendere e spiegare le relazioni spaziali all'interno della loro città?
- L'attività ha migliorato la loro motricità e la coordinazione occhio-mano?

Note per i facilitatori:

- Assicuratevi che tutti i materiali siano sicuri e adatti alla fascia d'età.
- Incoraggiate la creatività e l'espressione individuale, permettendo a ogni bambino di creare una città unica.
- Assistete i bambini, se necessario, soprattutto nel taglio e nell'incollaggio dei materiali.



- Promuovete un'atmosfera positiva e collaborativa, lodando gli sforzi e la creatività dei bambini.

10. Suggerimenti

- Watt, F. (2017). La coccinella. Segrate (MI): Edizioni Usborne.
Carter, D. (2007). 600 punti neri. Modena: Franco Panini Ragazzi.
Selena, E. (2017). Giardino blu. Milano: L'ippocampo Ragazzi.

3.9 Scopriamo la città

1. Tipo di attività

Esplorazione all'aperto combinata con un progetto creativo al chiuso.

2. Argomento

Esplorare e comprendere l'ambiente urbano locale e le corrette norme di comportamento sulle strade.

3. Obiettivi di apprendimento

- Conoscere la propria città e i suoi edifici significativi.
- Imparare e praticare le norme di comportamento corretto sulla strada, come camminare sul marciapiede, usare le strisce pedonali e rispettare i segnali stradali.
- Sviluppare il rispetto per i beni pubblici e l'ambiente.

4. Gruppo target

Studenti di 6-10 anni

5. Materiali necessari

- Fogli A3
- Pennarelli o pastelli
- Colla
- Forbici
- Mappa della città stampata (disponibile [qui](#))
- Elementi della città stampati (edifici, auto, ecc., disponibili [qui](#))
- Stampabili aggiuntivi per attività dettagliate:
- [Foglio di lavoro edifici](#)
- [Foglio di lavoro della città](#)

6. Durata

Attività all'aperto: 1 ora

Attività al chiuso: 1-1,5 ore



7. Attività principali

Introduzione:

Comprendere la città, i suoi punti di riferimento e il corretto comportamento in strada. Questa attività si ispira all'idea di coinvolgere i bambini nel loro ambiente locale attraverso un apprendimento interattivo. Combinando l'esplorazione all'aperto con attività creative, i bambini possono comprendere meglio la loro città, sviluppare abitudini di sicurezza stradale e coltivare un senso di responsabilità verso la comunità. L'approccio pratico di creare una mappa della città unisce apprendimento ed espressione artistica, rafforzando i concetti appresi durante l'esplorazione.

Attività all'aperto:

Organizzate una passeggiata guidata nel quartiere o in una zona della città.

Indicare edifici significativi come il municipio, la biblioteca, le scuole e i parchi., spiegandone le loro funzioni.

Sottolineare l'importanza del corretto comportamento in strada

Camminare sul marciapiede.

Attraversare la strada sulle strisce pedonali.

Osservare e comprendere la segnaletica stradale.

Discutere l'importanza di rispettare i beni pubblici e l'ambiente, sottolineando che la città è un bene comune.

Attività al chiuso:

Fornite a ogni bambino un foglio A3, pennarelli o pastelli, colla e forbici.

Distribuire fotocopie ingrandite della mappa della città e alcuni elementi (edifici, automobili, ecc.).

Chiedete ai bambini di colorare i disegni di edifici e veicoli.

Aiutate i bambini a ritagliare gli edifici e i veicoli e a incollarli sulla mappa, collocandoli nelle giuste posizioni sulla mappa.

Incoraggiate i bambini a spiegare la funzione di ogni edificio raffigurato e il significato dei segnali stradali inclusi nelle mappe.

Per i bambini della scuola primaria, fategli completare le schede fornite sui diversi edifici e sugli elementi stradali.

8. Attività conclusive

- Discutete con i bambini su ciò che hanno imparato durante l'attività.
- Incoraggiatevi a condividere le loro esperienze e osservazioni durante l'esplorazione all'aperto.
- Mostrate le mappe completate e chiedete a ogni bambino di presentare il proprio lavoro, spiegando la posizione e la funzione degli edifici e degli elementi stradali.

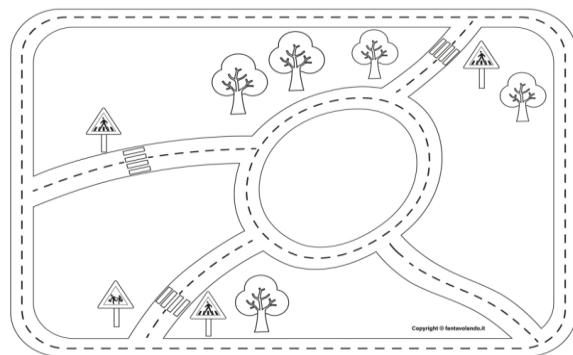
9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflettere sull'importanza di conoscere la propria città e comprendere il ruolo dei diversi edifici.
- Rivedere i comportamenti corretti in strada osservati e praticati durante l'attività.
- Discutere di come il rispetto dei beni pubblici e dell'ambiente vada a beneficio di tutti i membri della comunità.



10. Suggerimenti

Questa attività si ispira all'idea di coinvolgere i bambini nel loro ambiente locale attraverso un apprendimento interattivo. Combinando l'esplorazione all'aperto con attività creative, i bambini possono comprendere meglio la loro città, sviluppare abitudini di sicurezza stradale e coltivare un senso di responsabilità verso la comunità. L'attività pratica di creare una mappa della città unisce apprendimento ed espressione artistica, rafforzando i concetti appresi durante l'esplorazione.



3.10 Inclusione e movimento

1. Tipo di attività

Percorsi comunitari esplorativi e interattivi, che arricchiscono il tempo libero dei bambini, preadolescenti e adolescenti, con attività inclusive e di qualità.

2. Argomento

Promuovere esperienze inclusive e incoraggiare attività da svolgersi nel tempo libero che siano interessanti, stimolanti e divertenti per ragazze e ragazzi con e senza disabilità.

3. Obiettivi di apprendimento

Aumentare la capacità di essere inclusivi progettando e realizzando brevi percorsi per scoprire e comprendere meglio il quartiere, l'area o il paese in cui viviamo, con particolare attenzione all'accessibilità e all'inclusione per tutti.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 12 anni

5. Materiali necessari

Non sono necessari materiali specifici

6. Durata

Circa 2-3 ore per percorso



7. Attività principali

Per organizzare al meglio i percorsi, l'educatore sceglie un luogo rappresentativo del quartiere o della zona di interesse storico, architettonico, artistico, naturale o paesaggistico. Ad esempio, un palazzo, un giardino o un parco, una chiesa, una biblioteca, un museo civico, botteghe storiche artigiane, o anche punti di particolare importanza come statue, targhe o toponomastica, che possono ispirare racconti su protagonisti o periodi storici specifici.

- Verifica dell'accessibilità: prima di strutturare l'attività vera e propria, è necessario verificare che il luogo scelto sia accessibile ai visitatori con disabilità. È quindi indispensabile un sopralluogo:

- Osserviamo il luogo dal punto di vista di una persona in sedia a rotelle: ci sono rampe, ascensori accessibili o montascale? I bagni, gli ingressi e le uscite sono accessibili?
- Gli spazi da visitare sono accessibili alle persone con disabilità visive? Se si tratta di un edificio storico (ad esempio un palazzo, un museo, una biblioteca) devo assicurarmi che la visita possa essere anche tattile.
- Forniamo sempre anche descrizioni verbali semplificate nel caso di partecipanti con disabilità cognitive.
 - Verifichiamo che il percorso per raggiungere il luogo prescelto sia privo di barriere architettoniche e sensoriali.
 - In generale, progettiamo percorsi con un buon grado di flessibilità, in modo da poterli adattare alle esigenze di tutti.

- Temi: le attività proposte sono pensate per un'età compresa tra gli 8 e i 12 anni, ma sono adattabili anche a ragazzi più grandi. Ad esempio, nella fase di progettazione, come la scelta del luogo e la verifica dei criteri di accessibilità, il supporto di ragazze e ragazzi di 14/15 anni si rivelerà sicuramente utile per acquisire nuovi spunti e prospettive.

- Tutti i percorsi potrebbero essere strutturati secondo questo schema: apertura (socializzazione con presentazione dei partecipanti e della visita) - attività vera e propria - conclusione (discussione con i partecipanti sulla visita e sui possibili laboratori).

- Percorso tattile: imparare a percepire le opere d'arte in modo insolito, sviluppando le proprie capacità tattili. La visita può essere organizzata in una villa storica che abbia un giardino, un cortile, uno spazio esterno. I partecipanti potranno visitare anche gli interni e gli esterni attraverso esperienze tattili che permetteranno loro di "vedere" con una prospettiva diversa.
- Caccia al dettaglio: stimola la coesione sociale e la fiducia nel gruppo.
- La scelta dovrebbe ricadere su un luogo o uno spazio in cui partecipare a un quiz di indovinelli sulla storia del luogo e sui dettagli di ciò che hanno visto con gli occhi e/o con le mani.
- Quattro passi nella natura: sensibilizzare alla cura, al rispetto e alla conoscenza dell'ambiente in cui si vive. La passeggiata dovrebbe svolgersi in un luogo di interesse naturalistico/paesaggistico per conoscere la storia del territorio e pianificare piccole azioni concrete per proteggerlo e conservarlo.
- Artigiani: trasmettere alle nuove generazioni il piacere della condivisione attraverso l'arte insita nelle creazioni artigianali. La visita può essere organizzata presso una o più botteghe storiche ed essere arricchita da un laboratorio creativo.



- Passeggiata nel quartiere: conoscere la storia del quartiere e immaginare il quartiere del futuro sulla base dei bisogni e delle esigenze dei bambini e delle bambine.

Un itinerario per ricostruire la storia del quartiere e le sue trasformazioni, pensando al quartiere del futuro, tenendo conto dei luoghi recuperati e delle aree dismesse da riqualificare, immaginando possibili destinazioni e nuovi usi.

8. Attività finali - conclusione

- Facilitate una discussione di gruppo su ciò che i partecipanti hanno imparato e sperimentato.
- Incoraggiate i partecipanti a condividere i loro pensieri e le loro idee sui percorsi e sulle attività.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflettere sull'inclusività e sull'accessibilità delle attività.
- Esaminare la rispondenza dei percorsi e delle attività agli obiettivi di apprendimento.
- Discutere i potenziali miglioramenti e le attività future per migliorare l'inclusione e il coinvolgimento.

10. Suggerimenti

Associazione Nazionale Ricreazione e Parchi: Gioco inclusivo

Questo articolo discute i benefici e l'importanza del gioco inclusivo, offrendo spunti su come progettare e realizzare attività accessibili a tutti i bambini, compresi quelli con disabilità.

Famiglia Verywell: Attività di abilità sociale per bambini. Verywell Family offre una serie di attività volte a migliorare le abilità sociali dei bambini, tra cui giochi ed esercizi inclusivi che promuovono l'interazione e il lavoro di squadra.

3.11 Muoversi in città

1. Tipo di attività

Attività online

2. Argomento

Creazione di momenti e spazi didattici ed educativi per condividere forme, caratteristiche e colori del proprio territorio. Riflettere, progettare, osservare le nostre città, effettuare ricerche geografiche, storiche, artistiche ed estetiche. Sperimentare la cittadinanza europea apprezzando la bellezza dei nostri territori.

3. Obiettivi di apprendimento

- Facilitare e rafforzare lo spirito di collaborazione tra i gruppi di studenti.
- Imparare a lavorare in gruppo
- Sviluppare e rafforzare le competenze linguistiche e comunicative (inglese)



- Promuovere l'inclusione e il senso di appartenenza dei giovani non europei alle nostre comunità.
- Promuovere la cittadinanza europea attiva e la conoscenza delle regioni europee.
- Sviluppare una consapevolezza geografica, storica, sociale ed estetica.
- Promuovere un uso efficace e graduale della NTIC.

4. Gruppo target

Studenti da 8 a 11 anni; Videoconferenza multiclasse

5. Materiali necessari

- Copie stampate o file di immagini JPEG di parti significative, scorci e paesaggi delle nostre città e dei nostri territori.
- Computer/Laptop di classe, lavagna bianca, webcam, microfoni
- Fogli di carta o cartone
- Pastelli o penne

6. Durata

Circa 1 ora

7. Attività principali

L'attività può essere realizzata attraverso la piattaforma ePals - <https://www.epals.com> - uno spazio virtuale gratuito a disposizione di insegnanti, educatori e dirigenti di tutto il mondo che desiderano sviluppare ed elaborare progetti didattici e di apprendimento collaborativo.

Gli studenti e gli educatori delle rispettive classi si incontrano in videoconferenza Google Meet per una vera e propria visita virtuale alle loro città; alcuni dei luoghi e delle località più significative dei territori circostanti vengono presentati, descritti e commentati in inglese.

La videoconferenza si svolge in modalità "laboratorio multiclasse": ciò significa che piccoli gruppi (2-4) di altre classi sono invitati a partecipare e a fare esperienza.

Fase di preparazione: gli educatori di Studi Sociali, Religione, Tecnologia, Inglese riflettono e discutono tra loro e con i loro studenti, in particolare per quanto riguarda la selezione dei luoghi e delle parti della città e del territorio da presentare al gruppo di studenti partner.

B. Gli studenti e gli educatori selezionano, stampano a colori e/o disegnano, preparano una presentazione multimediale del loro gruppo, del centro storico, dei giardini, della cattedrale, delle piazze, del centro studi e del parco, degli impianti sportivi, ecc.

C. A ogni studente viene assegnata una parte della città/territorio da presentare in videoconferenza in inglese; questo può essere preparato come compito a casa o come attività con gli altri studenti.

D. Viene effettuato un test preliminare, il giorno o i giorni precedenti la sessione.

E. Gli educatori coordinatori di entrambi i gruppi spiegano ai discenti il formato della videoconferenza e accolgono eventuali suggerimenti, idee e proposte da parte dei discenti e/o dei loro genitori.

Conduzione della videoconferenza:



- A. Verifiche tecniche e saluti iniziali da parte dell'educatore del gruppo.
- B. Come parte introduttiva - rompighiaccio - gli studenti di un gruppo cantano una canzone, anche tradizionale-folcloristica, sul tema della città, del paese, dell'ambiente, in inglese, italiano o nella lingua degli studenti stranieri.
- C. Gli studenti del Gruppo 1 si siedono davanti alla webcam (postazione di presentazione) e a turno mostrano e descrivono in inglese l'immagine, la foto o il disegno loro assegnato.
- D. Gli studenti del Gruppo 2 si siedono davanti alla webcam (postazione di presentazione) e a turno mostrano e descrivono in inglese l'immagine, la foto, il disegno che è stato loro assegnato.
- E. Durante la videoconferenza, gli allievi ospiti di altri gruppi osservano e ascoltano attentamente; gli allievi seduti ai tavoli possono riflettere, disegnare, lavorare sulla creatività, documentare l'attività in corso.
- F. Uno o più educatori documentano la sessione di videoconferenza, le fasi salienti, con foto e video.
- G. Come parte finale di saluto, gli studenti dell'altra classe partner cantano una canzone, anche tradizionale, sul tema dell'ambiente cittadino, in inglese, italiano o ceco.

H. Saluti finali, saluti d'addio

Fase di "post-produzione"

- A. Gli studenti sono invitati a riflettere sull'esperienza, a scrivere testi liberi o guidati sulle caratteristiche geografiche, architettoniche, estetiche della città, del territorio della scuola partner; a produrre grafici di progetto: parole colorate, concetti di riferimento, elementi di studio della regione partner europea.
- B. Le produzioni grafiche e la documentazione relativa all'attività svolta vengono perfezionate e condivise tra le due scuole partner, ad esempio per via telematica o per posta, e con i genitori.
- C. Gli educatori coordinatori possono preparare un breve articolo con foto da pubblicare sui social media dei gruppi che collaborano.
- D. Gli educatori dei due gruppi partner riflettono, analizzano e utilizzano i risultati della sessione di videoconferenza per continuare a sviluppare e approfondire con ulteriori proposte il piano di lavoro comune.

8. Attività finali - conclusione

Ulteriori focus possono essere sviluppati e condivisi su:

- alcuni aspetti metacognitivi dell'attività svolta: come è stata preparata, pianificata, svolta, conclusa, documentata, valorizzata, diffusa l'attività? Perché? Chi ha fatto Cosa e Quando?
- favorire riflessioni, promuovere studi di classe o autonomi sulle caratteristiche principali delle città e delle aree geografiche europee: popolazione, morfologia, caratteristiche sociali, consapevolezza architettonica, valori estetici, conoscenza interculturale, sentimenti ed emozioni su quanto osservato, ascoltato, appreso durante la Videoconferenza.



9. Riflessione, revisione degli obiettivi

I gruppi di educatori continuano a condividere e valorizzare la videoconferenza e il relativo piano di gruppo per lo sviluppo della dimensione europea e internazionale dell'educazione durante la successiva assemblea con la partecipazione dei rappresentanti dei genitori.

I gruppi di educatori dei due gruppi partner possono progettare e pianificare un'altra videoconferenza dedicata alla presentazione della loro sede, un tour virtuale che includa le caratteristiche architettoniche innovative, ad esempio nuovi spazi di apprendimento, la presenza di piante e fiori, interviste dal vivo al personale.

Proposta: dopo essersi scambiati lettere, disegni nei mesi precedenti e aver fatto conoscenza in inglese durante le sessioni dal vivo precedenti, ora gli studenti sono perfettamente in grado di riconoscere i loro compagni e i loro nomi! Una proposta che si fa è quella di visitarsi a vicenda di persona nel prossimo anno scolastico!

10. Suggerimenti

- Collaborazioni tra scuole primarie, dimensione europea e internazionale dell'educazione, cittadinanza europea, studio delle regioni europee e mondiali, documentazione delle attività dei progetti tramite blog/portfolio/giornali. alcuni esempi e pratiche: www.epals.com
- <https://scuolasanfilippo.blogspot.com/2014/>
- <http://ipssanfilippo.blogspot.com/2022/10/>
- <https://www.scuolesanfilippo.edu.it/pagine/international-primary-school-sfilippo-1>

3.12 La storia del mio nome

1. Tipo di attività

Attività al chiuso

2. Argomento

Gioco su come affrontare le differenze culturali

3. Obiettivi di apprendimento

Conoscersi meglio; condividere diversi aspetti personali e culturali legati ai nomi degli studenti; comprendere e apprezzare le differenze culturali attraverso storie personali. Questa attività favorisce una connessione più profonda tra i partecipanti, condividendo storie personali e culturali legate ai propri nomi, promuovendo l'inclusività e il rispetto reciproco.

4. Gruppo target

Studenti tra i 10 e 14 anni

5. Materiali necessari

Lavagna a fogli mobili o lavagna



6. Durata

Circa 3 minuti per storia, la durata complessiva dipende dal numero di partecipanti.

7. Attività principali

Gli studenti sono invitati a condividere la storia del proprio nome, la sua storia e il suo significato.

Gli educatori possono chiedere ai loro studenti di chiedere informazioni sul loro nome ai genitori e di rispondere alle seguenti domande (potrebbe anche essere fatto come compito a casa):

- Chi ha scelto il tuo nome e perché?
- Ha un significato?
- È sempre stato così o è cambiato?
- A volte le persone pronunciano o scrivono il tuo nome in modo sbagliato?
- Ti piace il tuo nome?
- Come vorresti essere chiamato?
- Come si chiamano i vostri parenti e amici?
- Esiste un modo diverso di scrivere/pronunciare il tuo nome in un'altra lingua?
- In quale versione linguistica ti piace di più il tuo nome?
- C'è una storia legata al tuo nome?

Una buona impostazione è quella di sedersi in cerchio in modo che tutti possano vedere e sentire bene. Preparate una lavagna a fogli mobili o una lavagna con le domande. Sulla lavagna a fogli mobili scrivete alcune domande in modo ben visibile per aiutare i partecipanti a capire in che modo raccontare la storia il loro nome.

Poi gli studenti si riuniscono in cerchio in classe e l'educatore li invita a condividere le storie dei loro nomi. L'educatore può iniziare l'attività rompendo il ghiaccio e raccontando la storia del proprio nome.

Nessuno dovrebbe essere obbligato a rispondere a tutte le domande.

Se rimane un po' di tempo, l'educatore può invitare ogni partecipante a scrivere il proprio nome su un foglio e accanto a ogni lettera del nome qualcosa di tipico per lui/lei, a partire dalla lettera corrispondente. Potrebbe essere una caratteristica, un hobby, una persona, ecc. Poi ognuno presenta le proprie idee al resto del gruppo.

Suggerimenti: se il gruppo è numeroso e il tempo a disposizione è limitato, gli studenti possono lavorare in piccoli gruppi. Incoraggiare gli studenti a disegnare, piuttosto che a scrivere, toglie pressione a coloro che sono meno abili in termini di lettura o scrittura.

8. Attività finali - conclusioni

Gli studenti imparano a conoscersi meglio, a valorizzare il proprio background e a riflettere sul legame tra nome, identità e background culturale.

I discenti dovranno:

- acquisire consapevolezza di sé
- sviluppare l'espressione di sé e l'ascolto attivo
- conoscersi meglio e sviluppare fiducia
- essere in grado di identificare i punti in comune e le differenze e di affrontarli.



9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Discutete su come l'attività abbia aiutato gli studenti a prendere coscienza di sé e ad esprimersi.
- Riflettete su come è stato praticato l'ascolto attivo.
- Evidenziate lo sviluppo della fiducia e della comprensione delle somiglianze e delle differenze culturali.
- Rivedete le competenze specifiche che sono state affrontate: consapevolezza di sé, espressione di sé, comunicazione (in una lingua straniera), ascolto, costruzione di relazioni e comprensione interculturale.

Questa attività favorisce un legame più profondo tra i partecipanti, condividendo le storie personali e culturali associate ai loro nomi, promuovendo l'inclusività e il rispetto reciproco.

10. Suggerimenti

PRACTICE Preventing Radicalism Through Critical Thinking Competences (Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048442 finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea).

Progetto "Listen" (2019) Progetto n.: 2016-1-DE02-KA204-003341

3.13 Eroi personali

1. Tipo di attività

Attività al chiuso (idealemente 2 stanze)

2. Argomento

Gioco su come affrontare le differenze culturali. Esplorare le differenze e le somiglianze culturali attraverso gli eroi personali. Questa attività incoraggia gli studenti a esplorare i loro eroi personali, acquisendo allo stesso tempo una comprensione delle differenze e somiglianze culturali all'interno del gruppo. Promuove la comprensione, il rispetto e la curiosità verso prospettive diverse, favorendo un ambiente di apprendimento più inclusivo e consapevole.

3. Obiettivi di apprendimento

- Prendere coscienza delle differenze e delle somiglianze culturali
- Incoraggiare la curiosità verso gli eroi personali degli altri
- Promuovere la comprensione e il rispetto tra i partecipanti
- Riflettere sull'etnocentrismo e sull'influenza dei modelli culturali.
- Discutere il ruolo della storia e dei media nella formazione degli eroi.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 14 anni

5. Materiali necessari

- Lavagna a fogli mobili



- Evidenziatori
- Riviste o giornali (facoltativo)
- Foto, documenti o ritagli di giornale degli "eroi" (facoltativo)

6. Durata

2 ore

7. Attività principali

Tutti abbiamo rispetto e ammirazione per le persone che ci ispirano. A volte, queste persone sono modelli da seguire. Scambiando i sentimenti sui propri eroi personali, che siano vivi o defunti, gli studenti possono conoscersi meglio e acquisire una visione delle diverse culture. Temi trattati:

- Gli eroi come elementi e simboli di socializzazione e di cultura.
- Diverse letture della storia e diverse preferenze e gusti personali.
- Differenze e punti in comune tra persone di culture ed etnie diverse.

Se il gruppo è numeroso, si consiglia di suddividerlo in gruppi di 5-6 persone. Chiedi agli studenti di pensare individualmente a tre persone che considerano i loro eroi personali. Dopo circa dieci minuti, invita gli studenti a condividere le loro scelte e a spiegare cosa ammirano in queste persone. Dedica sufficiente tempo per uno scambio reale e per porre domande. Ogni gruppo dovrà elencare su un foglio i nomi degli eroi, la loro nazionalità e, se appropriato, i settori in cui sono diventati famosi (ad esempio sport, musica, cinema, ecc.). In plenaria, chiedi a ogni gruppo di presentare il proprio foglio agli altri gruppi. Durante una sessione di debriefing, annota quali eroi, se ce ne sono, sono stati menzionati più di una volta o appaiono frequentemente.

Gli educatori inviteranno quindi gli studenti a dire se hanno apprezzato questa attività e a rispondere alle seguenti domande:

- Ci sono stati eroi che hanno sorpreso o che erano sconosciuti a tutti? Perché?
- C'era una tendenza, ad esempio, in termini di nazionalità o sesso?
- Se sì, perché la maggior parte degli eroi proviene dalla stessa nazionalità, cultura o sesso? Sono nazionali o stranieri?
- Cosa ci fa apprezzare alcuni eroi piuttosto che altri?
- Pensate che i vostri eroi siano universali? Perché o perché no?

Questa attività può diventare più coinvolgente se gli studenti sono informati in anticipo, così da portare foto, dischi o ritagli di giornale dei loro eroi. In alternativa, raccogli riviste o giornali, in particolare riviste giovanili, e lasciale a disposizione degli studenti nella stanza. Il principio alla base dell'attività, ovvero che le nostre scelte di eroi sono relative e dipendono dalla nostra cultura, funziona meglio se il gruppo è multiculturale. Un'osservazione attenta rivelerà differenze significative nel modo in cui gli obiettivi vengono affrontati.

Come elemento aggiuntivo dell'esercizio, puoi identificare un eroe, locale, nazionale o internazionale, che pensi debba essere introdotto agli studenti in questo contesto. L'eroe potrebbe essere qualcuno che ha dimostrato una grande forza di carattere o che ha raggiunto qualcosa di speciale combattendo il razzismo, la xenofobia o l'antisemitismo, oppure potrebbe essere qualcuno che hai identificato come un contributore nella lotta contro un altro problema, come le intolleranze di vario tipo.



8. Attività finale - conclusione

- Riassumere i punti chiave discussi durante l'attività.
- Evidenziare l'importanza di comprendere e rispettare i diversi contesti culturali e gli eroi personali.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Gli obiettivi erano:

- Rendere i partecipanti consapevoli delle differenze e delle somiglianze all'interno del gruppo.
- Suscitare la curiosità dei partecipanti nei confronti degli eroi altrui.
- Conoscere gli altri membri del gruppo
- Fare autocritica sul proprio etnocentrismo (comprendere il modello culturale dominante rispetto a quello della minoranza).
- Riflettere sul ruolo dell'insegnamento della storia e dei media come creatori di eroi.

10. Suggerimenti

Consiglio d'Europa (2016): Pacchetto istruzione Tutti diversi Tutti uguali. [Risorsa del Consiglio d'Europa](#)

3.14 Un passo avanti

1. Tipo di attività

Attività interattiva di gioco di ruolo e discussione

2. Argomento

Giustizia sociale, uguaglianza ed empatia, comprensione delle disuguaglianze sociali.

3. Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare l'empatia e la comprensione delle diverse situazioni sociali.
- Sensibilizzare sulle disuguaglianze e i privilegi sociali.
- Incoraggiare il pensiero critico sull'equità e la giustizia nella società.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 12 anni

5. Materiali necessari

- Carte di ruolo che descrivono diversi scenari sociali
- Spazio aperto per il movimento dei bambini
- Un elenco di affermazioni da leggere ad alta voce
- Facoltativo: supporti visivi per rappresentare le situazioni sociali

6. Durata



45-60 minuti

7. Attività principali

- Introduzione: Spiegare lo scopo dell'attività. Discutere i concetti di empatia, giustizia sociale e diseguaglianza in modo adeguato all'età dei bambini.
 - Assegnazione dei ruoli: Distribuite le carte ruolo a ogni bambino. Le schede di ruolo devono descrivere una serie di personaggi di diversa estrazione sociale (ad esempio, un bambino di una famiglia benestante, un rifugiato, un bambino disabile, ecc.)
 - Istruzioni: Spiegate che leggerete una serie di affermazioni. Se l'affermazione si riferisce al loro personaggio, devono fare un passo avanti.
- Esecuzione dell'attività:
 - Leggete affermazioni come "Non mi sono mai preoccupato della provenienza del mio prossimo pasto", "Posso andare a scuola senza ostacoli", ecc.
 - Osservare i movimenti dei bambini e le conseguenti distanze tra loro.
- Debriefing:

Discutete l'attività con i bambini. Ponete domande come:

 - Come ci si sente a fare passi avanti o a rimanere fermi?
 - Cosa avete notato nelle diverse posizioni dei vostri compagni?
 - Perché pensate che alcune persone siano riuscite ad andare avanti più spesso di altre?

Parlate delle ragioni delle diseguaglianze sociali e dell'importanza dell'empatia e dell'equità.

Incoraggiate i bambini a condividere i loro pensieri e sentimenti.

Note per i facilitatori:

 - Cercate di mostrare sensibilità ai sentimenti e alle reazioni dei bambini durante l'attività.
 - Garantite un ambiente favorevole e privo di giudizi.
 - Siate pronti ad affrontare le emozioni o le domande difficili che si presenteranno.
 - Adattate l'attività in base alle esigenze specifiche del gruppo e dei singoli.

8. Attività finale - conclusione

- Riassumere le lezioni chiave apprese sull'empatia, il privilegio e la giustizia sociale.
- Sottolineare l'importanza di comprendere e sostenere coloro che affrontano sfide diverse.
- Evidenziare come le piccole azioni e la consapevolezza possano contribuire a una società più giusta

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflessione:
 - Incoraggiare i bambini a riflettere su ciò che hanno imparato sulle diverse situazioni sociali.
 - Chiedete loro di pensare a come possono essere più empatici e solidali nella loro vita quotidiana.
- Revisione degli obiettivi:
 - L'attività ha aiutato i bambini a comprendere le diverse diseguaglianze sociali?
 - Sono stati in grado di immedesimarsi nei personaggi che hanno interpretato?
 - Si sono impegnati in discussioni significative sull'equità e la giustizia?



10. Suggerimenti

Freire, P. (1970). Pedagogia dell'oppresso

Rawls, J. (1971). Una teoria della giustizia

Materiali dell'UNICEF e di altre organizzazioni di difesa dell'infanzia sulla giustizia sociale e la disuguaglianza.

3.15 Giocare con le immagini

1. Tipo di attività

Attività di gruppo interattiva al chiuso

2. Argomento

Esplorare la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (DUDU) attraverso la fotografia, comprendere i diritti umani attraverso l'interpretazione visiva e la discussione.

3. Obiettivi di apprendimento

- Comprendere i diritti umani attraverso l'interpretazione visiva e la discussione
- Introdurre gli studenti alla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.
- Incoraggiare il pensiero critico e la discussione sui diritti umani
- Sviluppare la capacità di interpretare i media visivi
- Apprezzare le diverse prospettive sui temi dei diritti umani

4. Gruppo target

Studenti dai 10 ai 14 anni

5. Materiali necessari

Una raccolta di 20-30 fotografie, numerate (possono essere scaricate dall'[opuscolo UN UDHR](#))

Un grande tavolo per esporre le fotografie

Uno schema a parete che elenca gli articoli della Convenzione europea per la salvaguardia dei diritti dell'uomo (disponibile all'indirizzo [Articoli della Convenzione europea per la salvaguardia dei diritti dell'uomo](#)).

Lavagna a fogli mobili o bianca e pennarelli

6. Durata

30 minuti

7. Attività principali

- Disporre le immagini su un grande tavolo





- Dite agli studenti di lavorare individualmente
- Leggete uno degli articoli della Convenzione europea dei diritti dell'uomo e scrivetelo sulla lavagna o sulla lavagna a fogli mobili.
- Chiedete ai partecipanti di guardare le fotografie e di scegliere quella che, secondo loro, rappresenta meglio l'articolo.
- Poi chiedete a ciascuno, a turno, di dire quale immagine ha scelto e perché.
- Annotate quali immagini sono state scelte; scrivete i numeri alla lavagna.
- Fate altri quattro o cinque giri, nominando diversi articoli della Convenzione europea dei diritti dell'uomo (scegliete un mix di diritti civili e politici e diritti sociali ed economici).
- Iniziate con una revisione dell'attività stessa e poi passate a parlare di ciò che gli studenti hanno imparato.
 - Gli individui hanno scelto immagini diverse nei vari turni o hanno pensato che una o due immagini dicessero tutto?
 - Le persone hanno scelto le stesse immagini nei diversi turni o hanno avuto idee molto diverse su ciò che rappresentava i diversi diritti? Cosa ci dice questo sul modo in cui ognuno di noi vede il mondo?
 - Rivedete l'elenco sulla lavagna a fogli mobili. Quali fotografie sono state scelte più spesso? Cosa c'è di speciale in queste immagini? Perché sono state scelte spesso? Le dimensioni o il colore facevano la differenza o era importante il contenuto della foto?
 - È stata scelta una singola immagine per rappresentare diversi diritti?
 - Qualcuno non era d'accordo con l'interpretazione di un'immagine particolare?
 - Ci sono foto che non sono mai state scelte? Potrebbero comunque essere interpretate come rappresentanti di un diritto umano? Quale?

8. Attività finale - conclusione

- Riassumere i punti chiave discussi durante l'attività.
- Evidenziare l'importanza della comprensione e del rispetto dei diritti umani.
- Riflettere su come i media visivi possano essere interpretati in vari modi e su come questo influisca sulla nostra comprensione dei diritti umani.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Riflettere sull'efficacia dell'attività nel raggiungimento degli obiettivi:



- Introduzione alla UDHR
- Incoraggiare il pensiero critico e la discussione
- Sviluppare le capacità di interpretazione visiva
- Apprezzare le diverse prospettive
- Chiedete agli studenti un feedback sull'attività e su ciò che hanno imparato.

10. Suggerimenti

Dichiarazione universale dei diritti umani, ONU

3.16 Lo Zoo

1. Tipo di attività

Attività fisica all'aperto ed esercizio di team-building

2. Argomento

Percorso a ostacoli con animali come tema che enfatizza il lavoro di squadra nonostante le limitazioni fisiche, l'empatia e il superamento degli ostacoli attraverso la cooperazione, l'educazione inclusiva, il team building, l'importanza della cooperazione e dell'empatia nel superare le sfide.

3. Obiettivi di apprendimento

- Comprendere l'importanza di lavorare in squadra, nonostante le differenze e gli ostacoli.
- Sviluppare l'empatia sperimentando le limitazioni fisiche
- Promuovere la creatività nella risoluzione dei problemi e la cooperazione.

4. Gruppo target

Studenti da 6 a 10 anni

5. Materiali necessari

- Bende per gli occhi
- Cartone
- Una scatola
- Materiale per la palestra (coni, corde, tappetini, ecc.)
- Cartoncini colorati con i nomi degli animali

6. Durata

Circa 1 ora

7. Attività principali

Gli educatori devono scrivere il nome di un animale su cartoncini di colore diverso (si consiglia di preparare tre serie di 10 cartoncini di colore diverso e di intitolare ogni serie ad



un animale), piegarli e poi metterli nella scatola da cui gli allievi possono pescare solo un cartoncino ciascuno. Tutti gli allievi con la carta dello stesso colore formeranno una squadra. Si formeranno così diverse squadre, ciascuna corrispondente a un colore e comprendente i seguenti animali:

1. Un canguro che si è rotto una gamba: il bambino dovrà saltare con una sola gamba;
2. Un cane cieco: il bambino dovrà indossare una benda;
3. Un pinguino a cui fanno male le pinne: il bambino dovrà tenere le braccia dietro la schiena.

Importante: gli educatori dovranno spiegare l'attività e presentare i personaggi prima che i bambini disegnino. Ogni squadra deve aiutarsi a vicenda attraverso un percorso a ostacoli, ricordando i propri limiti. I bambini saranno lasciati liberi di aiutarsi secondo la loro interpretazione delle difficoltà e utilizzando le strategie da loro individuate.

In questa fase è importante ricordare ai bambini che non si tratta di una gara a tempo.

Alla fine del gioco, verrà assegnato un merito speciale al gruppo che ha completato il percorso, in modo che ogni partecipante sia stato aiutato e sia in grado di spiegare meglio le tecniche di aiuto prestate.

Suggerimento: il percorso può essere eseguito da tre squadre in parallelo; ogni squadra inizierà non appena la precedente avrà finito. Quando una squadra ha finito, può tornare al punto di partenza e i bambini possono scambiarsi i personaggi. In questo modo, ogni bambino potrà impersonare un personaggio diverso e sperimentare i suoi limiti e le sue esigenze. Quando i bambini avranno finito il gioco, si siederanno a terra divisi nei gruppi con cui hanno fatto il viaggio e verranno poste loro delle domande: 1. Vi siete divertiti? 2. Qual è stata la difficoltà maggiore? 3. Come avete superato le difficoltà?



8. Attività finale - conclusione

- Riassumete l'attività, sottolineando l'importanza del lavoro di squadra, dell'empatia e della risoluzione dei problemi.
- Evidenziate come ogni membro del gruppo ha contribuito a superare gli ostacoli.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Discutete su come l'attività ha raggiunto gli obiettivi di apprendimento.

Incoraggiate i bambini a condividere i loro pensieri su come si sono sentiti in ogni ruolo interpretato e su cosa hanno imparato sul lavoro di squadra e sull'empatia.



10. Suggerimenti

Empatia e lavoro di squadra: Strategie didattiche: articolo che illustra le strategie didattiche per promuovere l'empatia e il lavoro di squadra tra i giovani studenti, in linea con gli obiettivi dell'attività.

Attività fisica e abilità sociali nei bambini Questa ricerca evidenzia l'impatto delle attività fisiche sullo sviluppo delle abilità sociali, sottolineando il lavoro di squadra e la cooperazione. [Attività fisica e abilità sociali - NCBI](#)

3.17 Un mondo a colori

1. Tipo di attività

Attività al chiuso

2. Argomento

Riconoscere e accettare le differenze

3. Obiettivi di apprendimento

- Abbracciare la diversità e comprendere il valore delle differenze individuali
- Comprendere l'importanza della diversità e dell'inclusione
- Promuovere l'empatia e l'accettazione tra pari
- Esprimere la propria individualità attraverso attività creative
- Promuovere la cooperazione e la condivisione

4. Gruppo target

Studenti di 6-10 anni

5. Materiali necessari

- Sagome di elefanti da colorare
- Materiale per colorare (pennarelli, pastelli, matite colorate, ecc.)
- Video "Elmer l'elefante di pezza multicolore" di David McKee (disponibile su [YouTube](#))

6. Durata

Circa 1 ora e 30 minuti

7. Attività principali

Introduzione e discussione:

- Iniziate ponendo ai bambini delle domande sulle differenze e sulla diversità. Possibili domande:
 - Cosa significa essere diversi?
 - Perché è bene avere amici diversi da noi?



- Come possiamo aiutarci a vicenda quando abbiamo punti di forza e di debolezza diversi?
- Stimolare la riflessione sulla cooperazione, sulla condivisione e sulle opportunità offerte dalla diversità.

Presentazione video:

- Mostrare il video "Elmer l'elefante di pezza multicolore".
- Link: [Elmer l'elefante multicolore](#)

Discussione sul video:

- Chiedete ai bambini le loro opinioni sul video:
 - Perché Elmer si sentiva diverso dagli altri elefanti?
 - In che modo le differenze di Elmer lo rendono speciale?
 - Cosa hanno imparato gli altri elefanti da Elmer?
- Incoraggiate i bambini a condividere i loro pensieri e sentimenti sulla storia.

Attività creativa: Decorare sagome di elefanti:

- Distribuite ai bambini le sagome degli elefanti.
- Chiedete loro di decorare i loro elefanti in modo da riflettere la loro personalità, le loro passioni e le loro caratteristiche uniche.
- Fornite materiali da colorare e incoraggiate la creatività e l'individualità.
- Una volta terminato, esponete tutti gli elefanti decorati per creare una "classe di elefanti unici".

Condivisione e presentazione:

- Lasciate che ogni bambino presenti il proprio elefante decorato e spieghi perché ha scelto determinati colori o disegni.
- Discutere di come ogni elefante sia speciale e unico, proprio come ogni studente.

8. Attività finale - conclusione

- Riassumere i punti chiave discussi durante l'attività.
- Sottolineare che le differenze di ognuno rendono il gruppo speciale e più forte.
- Rafforzare l'idea che l'inclusione e l'accettazione della diversità portino a una comunità più ricca e solidale.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Riflettere su come l'attività ha contribuito a raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- Comprendere l'importanza della diversità e dell'inclusione
- Promuovere l'empatia e l'accettazione
- Incoraggiare l'espressione creativa di sé
- Promuovere la cooperazione e la condivisione

Chiedete ai bambini un feedback sull'attività e su ciò che hanno imparato.

10. Suggerimenti

Ispirato al libro "Elmer" di David McKee e al suo messaggio di celebrazione della diversità e dell'inclusione.



3.18 La mia città

1. Tipo di attività

Attività al chiuso

2. Argomento

Immaginare e progettare miglioramenti per la città. Comprendere e immaginare miglioramenti per la nostra città attraverso le prospettive dei bambini, coinvolgendoli nella pianificazione urbana e nell'architettura per aiutarli a comprendere il loro ambiente e a immaginare un futuro migliore per la loro comunità.

3. Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere i punti di forza e debolezza della città locale.
- Incoraggiare il pensiero creativo e la risoluzione dei problemi.
- Promuovere un senso di comunità e di impegno civico.
- Sviluppare una comprensione della pianificazione urbana e dell'architettura

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 12 anni

5. Materiali necessari

- Foto della città (vari spazi pubblici, strade, edifici, ecc.)
- Folgi da disegno
- Pennarelli, pastelli, matite colorate
- Un testo o un video sulla città e sulle sue origini
- Lavagna a fogli mobili o lavagna bianca per la discussione finale di gruppo

6. Durata

Circa 1 ora e 30 minuti

7. Attività principali

Introduzione:

- Iniziate con una lettura o un video sulla città e le sue origini. Spiegate la storia e lo sviluppo della città, evidenziando i punti di riferimento e i cambiamenti nel tempo.
- Discutete lo stato attuale della città e ciò che la rende unica.

Discussione:

- Chiedete ai bambini che cosa gli piace o non gli piace della loro città. Scrivete le loro risposte su una lavagna a fogli mobili o su una lavagna bianca.
- Incoraggiatevi a pensare a ciò che manca nella loro città e a ciò che potrebbe essere migliorato.

Attività di disegno creativo:

- Distribuite ai bambini le foto di diverse zone della città.



- Invitateli a immaginare come potrebbe essere la loro città con dei miglioramenti. Cosa vorrebbero vedere che attualmente non c'è? Cosa renderebbe migliore la loro città?
- Chiedete ai bambini di disegnare la loro visione di una città migliorata usando le foto come punto di partenza. Possono aggiungere nuovi edifici, parchi, campi da gioco, spazi pubblici, trasporti, ecc.

Presentazione e condivisione:

- Lasciate che ogni bambino presenti il proprio disegno e spieghi le proprie idee per migliorare la città.
- Discutete le diverse idee e come queste porteranno beneficio alla comunità.

8. Attività finale - conclusione

- Riassumere le idee chiave presentate dai bambini.
- Evidenziare temi comuni e suggerimenti innovativi
- Sottolineare l'importanza del contributo di tutti nel rendere la città un posto migliore in cui vivere.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflettere su come l'attività ha contribuito a raggiungere gli obiettivi di apprendimento:
- Riconoscere le carenze della città e le opportunità di miglioramento.
- Incoraggiare il pensiero creativo e la risoluzione dei problemi
- Favorire il senso di comunità e l'impegno civico
- Comprendere i concetti di base della pianificazione urbana e dell'architettura
- Chiedete ai bambini di condividere ciò che hanno imparato sulla loro città e sul loro ruolo nel suo miglioramento.

10. Suggerimenti

La città che vorrei: architettura per bambini <https://www.ricrearti.org/corsi-e-laboratori/bimbi/19-architettura-per-bambini.html>



3.19 La città ideale

1. Tipo di attività

Simulazione da svolgersi sia all'aperto che al chiuso

2. Argomento

Comprendere e affrontare le barriere architettoniche per creare una città inclusiva e accessibile.

3. Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere le carenze e le opportunità di miglioramento della nostra città
- Stimolare la riflessione dei bambini sulla piena integrazione e partecipazione alla vita sociale delle persone con disabilità.
- Sviluppare l'empatia e la capacità di risolvere i problemi legati all'accessibilità.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 12 anni

5. Materiali necessari

- Un passeggino o una sedia a rotelle per la simulazione
- Ostacoli per creare barriere (ad esempio, scatole, rampe, gradini).
- Carta da disegno e pennarelli/pastelli a cera
- Foto o mappe della città
- Lavagna a fogli mobili o lavagna bianca

6. Durata

Circa 1 ora e 30 minuti

7. Attività principali

Introduzione:

- Iniziare con una breve discussione sull'importanza dell'accessibilità nelle città.
- Spiegare cosa sono le barriere architettoniche e come possono interessare le persone con disabilità e altri soggetti, come i genitori con i passeggini.

Attività di simulazione:

- Allestite un percorso a ostacoli in classe o all'aperto per simulare una città con diverse barriere architettoniche.
- Fate in modo che un bambino alla volta simuli di essere una madre con un passeggino, navigando nel percorso a ostacoli.
- Osservate le difficoltà incontrate e discutete ogni barriera incontrata.

Riflessione di gruppo:

- Riunite i bambini e discutete le loro esperienze durante la simulazione.
- Chiedete loro di riflettere sulle barriere che hanno incontrato e su come si sono sentiti.



- Discutere dell'importanza della progettazione accessibile e di come questa sia vantaggiosa per tutti.

Attività di soluzione creativa:

- Dividere i bambini in piccoli gruppi
- Consegnate a ogni gruppo una mappa o una foto di una parte della città con barriere conosciute.
- Chiedete ai gruppi di riprogettare l'area per renderla accessibile, utilizzando carta da disegno e pennarelli.
- Incoraggiatevi a pensare in modo creativo a soluzioni come rampe, percorsi più ampi e ingressi accessibili.

Presentazione e condivisione:

- Lasciate che ogni gruppo presenti la propria area ridisegnata e spieghi le proprie scelte.
- Discutete le diverse idee e come potrebbero migliorare l'accessibilità per tutti.

8. Attività finale - conclusione

- Riassumete i punti chiave discussi e le soluzioni proposte dai bambini.
- Evidenziare l'importanza dell'accessibilità nella creazione di città inclusive.
- Sottolineare che i piccoli cambiamenti possono fare una grande differenza nella vita delle persone.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Cosa percepiscono i bambini dal luogo in cui viviamo, cosa si aspettano di scoprire ad ogni angolo?

Riflettere su come l'attività ha contribuito a raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- Riconoscere le carenze e le opportunità di miglioramento della città
- Stimolare la riflessione sulla piena integrazione e partecipazione delle persone con disabilità
- Sviluppare l'empatia e la capacità di risolvere i problemi legati all'accessibilità.

Chiedete ai bambini cosa hanno imparato sull'accessibilità e come possono contribuire a creare spazi più inclusivi.

10. Suggerimenti

"La città che vorrei: architettura per bambini" disponibile presso [Ricreati](#).



3.20 Galleria d'arte all'aperto

1. Tipo di attività

Attività all'aperto

2. Argomento

Progetto pratico di arte comunitaria e iniziativa di rivitalizzazione urbana.
Riqualificazione degli spazi pubblici attraverso installazioni artistiche collaborative.

3. Obiettivi di apprendimento

- Arricchimento culturale: Introdurre i partecipanti al potere trasformativo dell'arte negli spazi pubblici.
- Coinvolgimento della comunità: promuovere la collaborazione tra gruppi diversi (professionisti, bambini delle scuole, educatori, artisti di strada, residenti) per abbellire e attivare le aree pubbliche.
- Consapevolezza ambientale: promuovere la gestione e la responsabilità per il mantenimento e l'apprezzamento degli spazi pubblici.
- Sviluppo delle competenze: fornire opportunità per l'apprendimento di tecniche artistiche, gestione di progetti e lavoro di squadra.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 12 anni

5. Materiali necessari

- Materiale artistico: Vernici, pennelli, tele, pennarelli, vernici spray, stencil, ecc.
- Strumenti per l'installazione: Martelli, chiodi, corde, adesivi, ecc.
- Attrezzatura di sicurezza: Guanti, occhiali di protezione (se necessari per l'installazione)
- Materiale di documentazione: Macchine fotografiche, quaderni, penne
- Strumenti di valutazione dello spazio pubblico: Mappe, foto delle aree esistenti

6. Durata

La durata del progetto può variare in base alla portata e alla scala delle installazioni, ma generalmente include:

Fase di pianificazione: Diverse settimane dedicate alla raccolta di idee, alla progettazione dei disegni e all'ottenimento delle autorizzazioni necessarie.

Fase di implementazione: Alcuni giorni o settimane per l'installazione e la creazione delle opere d'arte.

Fase di valutazione e riflessione: Un evento finale o continua esposizioni per presentare la galleria completata.

7. Attività principali

Introduzione:

Il concetto chiave ruota attorno all'utilizzo dell'arte come catalizzatore per rivitalizzare gli spazi pubblici, favorire l'impegno della comunità e promuovere la cura e la gestione delle



risorse pubbliche. Questa attività mira a mettere le comunità in condizione di collaborare in modo creativo per trasformare il loro ambiente locale, promuovendo l'inclusività e migliorando l'apprezzamento del pubblico per l'arte e gli spazi pubblici.

Brainstorming e pianificazione comunitaria:

- Organizzare workshop e incontri per raccogliere i suggerimenti dei residenti sui temi e i luoghi desiderati per le installazioni artistiche.
- Collaborare con gli educatori per coinvolgere i bambini in sessioni di brainstorming per generare idee per le opere d'arte.
- *Progettazione e sviluppo artistico:*
- Facilitare laboratori di progettazione in cui i partecipanti, tra cui professionisti, bambini, educatori e artisti, collaborano alla creazione di schizzi e progetti per opere d'arte.
- Garantire che i progetti tengano conto dell'accessibilità, della rilevanza culturale e della valorizzazione estetica degli spazi pubblici.
 - o *Esecuzione artistica e installazione:*
- Realizzare i progetti approvati con l'aiuto di artisti e volontari, trasformando gli spazi pubblici identificati in gallerie d'arte.
- Coordinare la logistica dell'installazione, garantendo la sicurezza e il rispetto delle norme sugli spazi pubblici.
 - o *Inaugurazione e celebrazione comunitaria:*
- Organizzare un evento pubblico per inaugurare la galleria d'arte, invitando i membri della comunità, gli stakeholders e le autorità locali a celebrare il completamento del progetto.
- Organizzare visite guidate e incontri con gli artisti per coinvolgere il pubblico nelle opere d'arte e nel loro significato.

8. Attività finale - conclusione

Mostra e coinvolgimento del pubblico:

- Mantenere il coinvolgimento organizzando esposizioni continuative, visite guidate e attività educative legate alla galleria d'arte a cielo aperto.
- Favorire l'interazione del pubblico e raccogliere feedback per valutare la soddisfazione della comunità e ottenere suggerimenti per miglioramenti futuri.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflettere sull'efficacia del progetto nel raggiungimento degli obiettivi di arricchimento culturale, coinvolgimento della comunità, sensibilizzazione ambientale e sviluppo delle competenze.
- Valutare il feedback dei partecipanti e l'impatto sulla comunità per analizzare l'efficacia del progetto nella riqualificazione degli spazi pubblici e nella promozione di un senso di appartenenza tra i residenti.

10. Suggerimenti

Ispirato da iniziative come:

- I Wynwood Walls di Miami, USA, che hanno trasformato un quartiere di magazzini in una galleria d'arte a cielo aperto di fama mondiale.



- Il Mural Arts Program di Philadelphia, negli Stati Uniti, è noto per i suoi progetti di murales guidati dalla comunità che coinvolgono gruppi diversi nella rivitalizzazione urbana.

3.21 La scuola che vorrei

1. Tipo di attività

Attività al chiuso

2. Argomento

Promuovere e attuare una cultura dell'inclusione

3. Obiettivi di apprendimento

Imparare a conoscere meglio la solidarietà, l'inclusione e la diversità. Conoscere e sperimentare i diritti delle persone con disabilità e diffondere la cultura dell'inclusione, sviluppare la capacità di osservare, ascoltare e prestare maggiore attenzione ai bisogni di tutti, mettendosi nei panni degli altri.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 14 anni

5. Materiali necessari

Non sono richiesti materiali specifici

6. Durata

circa 3 ore

7. Attività principali

Tante volte frequentiamo e viviamo un luogo che spesso non è accessibile a tutti. Pensiamoci un attimo... Per accedere al condominio in cui viviamo, ci sono delle scale da salire? C'è una rampa per chi non può camminare? L'ascensore è abbastanza grande da contenere una carrozzina o un passeggino?

La scuola dispone di ascensori e rampe? Ci sono scritte in braille o elementi tattili per agevolare una persona che non vede? Negli scaffali della biblioteca, ci sono cartelli e libri scritti in braille?

Questi sono alcuni suggerimenti che l'educatore può dare ai ragazzi e alle ragazze prima di organizzare una gita a scuola.

1. Esplora tutti gli spazi della scuola, dividendo la classe in piccoli gruppi e suddividendo i compiti: un gruppo osserverà l'ingresso e l'atrio, un altro i corridoi, un altro ancora i bagni, il cortile, la palestra, ecc.

2. Ogni gruppo dovrà verificare che lo spazio sia accessibile anche alle persone con disabilità e, in caso contrario, dovrà prendere nota degli elementi inclusivi da aggiungere.



3. Una volta tornati in classe, tutti i gruppi devono descrivere la scuola creando ambienti inclusivi, attraverso un disegno o un modello tridimensionale.

8. Attività conclusive - conclusione

Mettendo insieme tutti gli elaborati, gli studenti possono costruire il proprio modello di scuola inclusiva!

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

L'educatore riprende gli obiettivi fissati all'inizio dell'attività e, grazie a una discussione e a uno scambio con gli studenti che hanno partecipato alle attività, stabilisce se e come gli studenti hanno raggiunto tali obiettivi. Sulla base dei risultati, gli educatori elaborano conclusioni su quanto gli allievi abbiano compreso e interiorizzato il concetto di solidarietà, inclusione e diversità.

10. Suggerimenti

La città che vorrei: architettura per bambini <https://www.ricrearti.org/corsi-e-laboratori/bimbi/19-architettura-per-bambini.html>

3.22 La città che vorrei

1. Tipo di attività

Attività all'aperto

2. Argomento

Appicare e promuovere una cultura dell'inclusione

3. Obiettivi di apprendimento

Parlare di solidarietà, inclusione e diversità. Conoscere e sperimentare i diritti delle persone con disabilità, diffondere la cultura dell'inclusione, sensibilizzare sull'importanza dell'accessibilità per garantire la partecipazione di tutte le persone alla vita sociale.

4. Gruppo target

Studenti dagli 8 ai 14 anni

5. Materiali necessari

Non sono richiesti materiali specifici

6. Durata

3 ore

7. Attività principali



Prima di strutturare l'attività vera e propria, sarà essenziale fare un sopralluogo insieme ai discenti per assicurarsi che il percorso o il luogo scelto sia accessibile anche ai partecipanti con disabilità. Ecco una breve check list: osserviamo la sede dal punto di vista di una persona in sedia a rotelle: ci sono rampe, ascensori accessibili o montascale? I bagni, gli ingressi e le uscite sono accessibili? E per gli ipovedenti? Se si tratta di un edificio storico (ad esempio un palazzo, un museo, una biblioteca) dobbiamo assicurarci che la visita possa essere anche tattile.

È inoltre indicato fornire descrizioni verbali semplificate nel caso di partecipanti con disabilità cognitive.

Verifichiamo che il percorso per raggiungere il luogo prescelto sia privo di barriere architettoniche e sensoriali.

In generale, scegliete e progettate percorsi con un buon grado di flessibilità, in modo da poterli adattare alle esigenze di tutti.

Prima attività: la prima attività consisterà in una visita tattile da organizzare in un palazzo o in una villa storica, in un museo civico, in una biblioteca, che possono anche avere uno spazio esterno come un giardino o un cortile, dove gli elementi naturali possono essere esplorati con tutti i sensi, non solo con la vista. I partecipanti potranno anche visitare gli interni e gli esterni attraverso esperienze tattili che permetteranno loro di "vedere" con una prospettiva diversa.

Seconda attività: la seconda attività, invece, sarà più itinerante per visitare il quartiere o il territorio di riferimento della scuola attraverso i luoghi più significativi o dove la toponomastica può dare origine a racconti sui protagonisti o su specifici periodi storici.

8. Attività finale - conclusione

Alla fine, gli allievi possono riuscire a creare un itinerario per ricostruire la storia del quartiere e le sue trasformazioni, pensando al quartiere del futuro, tenendo conto dei luoghi recuperati e delle aree dismesse da riqualificare, immaginando possibili destinazioni e nuovi usi, sempre nell'ottica di includere le esigenze di tutti.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

L'educatore riprende gli obiettivi fissati all'inizio dell'attività e, grazie a una discussione e a uno scambio con gli studenti che hanno partecipato alle attività, stabilisce se e come gli studenti hanno raggiunto tali obiettivi. Sulla base dei risultati, gli educatori elaborano conclusioni su quanto gli allievi abbiano compreso e interiorizzato il concetto di solidarietà, inclusione e diversità.

10. Suggerimenti

La città che vorrei: architettura per bambini

<https://www.ricrearti.org/corsi-e-laboratori/bimbi/19-architettura-per-bambini.html>

Un'inclusione possibile fuori e dentro la scuola

<https://www.cbmitalia.org/partecipa/coltiviamo-linclusione/spunti-e-materiali-didattici/inclusione-fuori-e-dentro-la-scuola/>



3.23 Costruttori di comunità creative: progettare i nostri spazi pubblici ideali

1. Tipo di attività

Laboratorio pratico ed esperienza di apprendimento interattivo. Attività al chiuso.

2. Argomento

Esplorare e valorizzare gli spazi pubblici attraverso il placemaking.

3. Obiettivi di apprendimento

- Comprendere il placemaking: Introdurre i bambini al concetto di placemaking e alla sua importanza nello sviluppo della comunità.
- Creatività e design: Incoraggiare la creatività e il pensiero innovativo nella progettazione e nel miglioramento degli spazi pubblici.
- Coinvolgimento della comunità: Promuovere un senso di appartenenza e responsabilità della comunità nei confronti degli spazi pubblici.
- Consapevolezza ambientale: Promuovere pratiche sostenibili nella progettazione e nella manutenzione delle aree pubbliche.

4. Gruppo target

Bambini di età compresa tra gli 8 e i 12 anni, tra cui:

- Gruppi scolastici
- Organizzazioni giovanili
- Centri comunitari

5. Materiali necessari

- Materiali da disegno: Carta, pennarelli, matite colorate, pastelli.
- Materiali per l'artigianato: Colla, forbici, cartone, materiali riciclabili.
- Mappe o foto di spazi pubblici locali
- Facoltativo: Modelli di elementi urbani (ad esempio, panchine, fioriere).
- Attrezzatura di sicurezza (se applicabile): Guanti, occhiali di protezione

6. Durata

Circa 1,5-2 ore, a seconda della complessità delle attività e delle dinamiche di gruppo.

7. Attività principali

Il placemaking consiste nel trasformare gli spazi pubblici in luoghi per la comunità che siano vivaci ed inclusivi e che riflettano le esigenze e le aspirazioni dei residenti locali. Questa attività mira a far sì che i bambini si vedano come partecipanti attivi nel plasmare il loro ambiente locale, promuovendo un senso di orgoglio e di responsabilità per i loro spazi comunitari attraverso l'espressione creativa e la risoluzione collaborativa dei problemi.



- Introduzione al placemaking:
 - Importante per le comunità.
- Esplorazione dello spazio pubblico locale:
 - Mostrate mappe o foto di spazi pubblici locali in cui è possibile realizzare il placemaking.
 - Discutete le caratteristiche attuali, i potenziali miglioramenti e le esigenze della comunità.
- Sessione di progettazione e pianificazione:
 - Dividete i bambini in piccoli gruppi e assegnate a ciascuno uno specifico spazio pubblico da riprogettare o valorizzare.
 - Fornite materiale da disegno e incoraggiate i ragazzi a fare un brainstorming e a buttar giù le loro idee per migliorare lo spazio.
 - Enfatizzare l'inclusività, l'accessibilità e la sostenibilità nei loro progetti.
- Presentazione e feedback:
 - Ogni gruppo presenta le proprie idee progettuali al resto dei partecipanti.
 - Facilitare il feedback costruttivo e la discussione su ogni proposta, evidenziando i punti di forza e le aree di miglioramento.

8. Attività finale - conclusione

- Creazione del consenso:
 - Incoraggiare i gruppi a unire le idee e a sviluppare un progetto di consenso che incorpori i migliori elementi di ogni proposta.
- Modellazione collaborativa (facoltativa):
 - Se il tempo lo consente e i materiali sono disponibili, i bambini possono creare modelli o prototipi in scala ridotta degli spazi pubblici riprogettati.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Riflessione di gruppo:
 - Condurre una discussione su ciò che i bambini hanno imparato sulla creazione di un luogo, sulla creatività e sull'impegno della comunità.
 - Verificate se gli obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti e discutete eventuali nuove conoscenze acquisite.

10. Suggerimenti

La High Line di New York, che ha trasformato una ferrovia abbandonata in un parco urbano sopraelevato.

La Camden Bench di Londra, una seduta pubblica elegante e funzionale che scoraggia i comportamenti antisociali.



3.24 Laboratorio di esplorazione della natura urbana e di creazione di un luogo

1. Tipo di attività

Laboratorio di esplorazione all'aperto e creazione di luoghi

2. Argomento

Comprendere la natura urbana e il placemaking partecipativo

3. Obiettivi di apprendimento

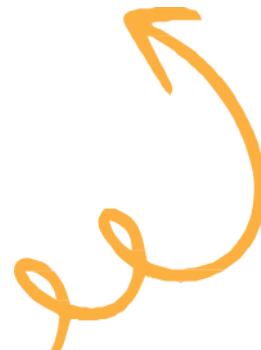
- Identificare gli elementi della natura urbana e comprendere il loro ruolo nell'ecosistema.
- Conoscere i principi del placemaking e dello sviluppo urbano sostenibile.
- Sviluppare capacità di osservazione, creatività e lavoro di squadra.
- Promuovere un senso di appartenenza e di responsabilità nei confronti dell'ambiente urbano.

4. Gruppo target

Studenti dai 6 ai 14 anni

5. Materiali necessari

- Diari o quaderni per appuntare le osservazioni
- Matite o penne
- Pennarelli o pastelli colorati
- Macchine fotografiche o smartphone (facoltativo)
- Semi o piantine da piantare
- Piccoli attrezzi da giardinaggio (facoltativi)
- Materiale artistico (colori, pennelli, gessetti, ecc.)
- Premi o certificati di partecipazione (facoltativi)



6. Durata

Da 2 a 2,5 ore circa

7. Attività principali

Ispirata all'idea che i bambini possano essere potenti agenti di cambiamento, questa attività si ispira ai principi della pianificazione urbana partecipativa e dell'educazione ambientale. Le iniziative di placemaking in tutto il mondo dimostrano che anche piccoli progetti guidati dalla comunità possono trasformare gli spazi urbani, rendendoli più vivaci e sostenibili. Questa attività unisce l'esplorazione della natura urbana alla creazione di spazi condivisi, promuovendo nei bambini un senso di appartenenza, responsabilità ambientale e coinvolgimento comunitario.

Introduzione

- Riunite i bambini e spiegate lo scopo del laboratorio: esplorare la natura urbana e contribuire alla creazione o miglioramento di un luogo.



- Discutere l'importanza degli spazi verdi urbani e il modo in cui migliorano la qualità della vita nelle città.

Esplorazione della natura

- Accompagnare i bambini in una passeggiata guidata nel quartiere, incoraggiandoli a osservare e documentare elementi della natura urbana come alberi, piante, insetti e uccelli.
- Invitateli a utilizzare i loro quaderni per fare schizzi o annotare ciò che osservano, sottolineando caratteristiche interessanti o interazioni particolari.

Discussione sul placemaking

- Tornate in un punto centrale e discutete insieme le osservazioni fatte durante la passeggiata. Ponete domande come:
 - Quali elementi naturali avete notato?
 - In che modo questi elementi contribuiscono all'ambiente urbano?
- Introdurre il concetto di placemaking e spiegare come i bambini possano partecipare attivamente al miglioramento dell'ambiente circostante.

Attività di progettazione creativa dei luoghi

- Dividete i bambini in piccoli gruppi e fornite loro il materiale artistico.
- Assegnate a ogni gruppo un piccolo progetto per valorizzare l'area, ad esempio:
 - Piantare i semi o le piantine nei punti stabiliti.
 - Creare murales a tema naturalistico su muri o marciapiedi usando gesso o vernice.
 - Progettare e posizionare semplici cartelli informativi per sensibilizzare le persone e la comunità sulle piante e gli animali locali.
- Garantire la supervisione e il supporto costante degli adulti per un'esecuzione sicura ed efficace dei progetti.

8. Attività finale - conclusione

Condivisione e riflessione

- Chiedete a ciascun gruppo di presentare il proprio progetto e di spiegare il processo creativo e l'impatto che sperano di ottenere.
- Discutete dell'importanza dei loro contributi e di come le piccole azioni possano portare a cambiamenti positivi significativi nella comunità.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Rivedere gli obiettivi di apprendimento e discutere come sono stati raggiunti:

- Quali nuovi aspetti della natura urbana avete scoperto?
- Come pensate che il vostro progetto contribuisca alla comunità?
- Cosa avete imparato sul lavoro di squadra e sulla creatività nel placemaking?

Incoraggiate i bambini a pensare ad altri modi per continuare a migliorare l'ambiente in cui vivono.

10. Suggerimenti

- Progetto per gli spazi pubblici (PPS) <https://www.pps.org/>
- Guerrilla Gardening <https://www.guerrillagardening.org/>
- Associazione Nazionale Ricreazione e Parchi (NRPA): <https://www.nrpa.org/>



3.25 Laboratorio virtuale di esplorazione della natura urbana e creazione del luogo

1. Tipo di attività

Laboratorio di esplorazione e creazione di luoghi online

2. Argomento

Comprendere la natura urbana e il placemaking partecipativo

3. Obiettivi di apprendimento

- Identificare gli elementi della natura urbana e comprendere il loro ruolo nell'ecosistema.
- Conoscere i principi del placemaking e dello sviluppo urbano sostenibile.
- Sviluppare capacità di osservazione, creatività e lavoro di squadra.
- Promuovere un senso di appartenenza e di responsabilità nei confronti dell'ambiente nel quale si vive.

4. Gruppo target

Studenti dai 6 ai 14 anni

5. Materiali necessari

- Computer o tablet con accesso a Internet
- Diari o quaderni per appuntnare le osservazioni
- Matite o penne
- Pennarelli o pastelli colorati
- Accesso a strumenti di mappatura digitale (ad esempio, Google Earth, Google Maps).
- Materiali artistici per la creazione di opere d'arte digitali o fisiche
- Software di presentazione (ad esempio, PowerPoint, Google Slides)
- Strumenti di collaborazione online (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet)

6. Durata

Da 1,5 a 2 ore

7. Attività principali

Coinvolgere i bambini in attività di placemaking virtuale offre loro un modo creativo e interattivo per entrare in contatto con l'ambiente in cui vivono, anche quando l'interazione fisica è limitata. Questo approccio favorisce una profonda comprensione dell'ambiente circostante e li incoraggia a pensare in modo critico a come contribuire al miglioramento della loro comunità. Questo coinvolgimento fornisce ai bambini le competenze essenziali e la fiducia per partecipare attivamente alle loro comunità, portando in ultima analisi a spazi urbani più sostenibili e vivibili.

Introduzione



- Riunite i bambini in un incontro virtuale e spiegate lo scopo del laboratorio: esplorare la natura urbana e contribuire alla creazione di un luogo.
- Discutere l'importanza degli spazi verdi urbani e il modo in cui migliorano la qualità della vita nelle città.

Esplorazione della natura virtuale

- Utilizzare strumenti di mappatura digitale per esplorare parchi locali, spazi verdi e aree naturali urbane. Guidate i bambini a osservare e identificare elementi come alberi, piante, elementi d'acqua e animali.
- Chiedete loro di usare i loro diari per disegnare o scrivere ciò che vedono, annotando ogni caratteristica o interazione interessante.
- Incoraggiare l'uso di Google Earth per esplorare famosi parchi urbani e spazi verdi in tutto il mondo.

Discussione sul placemaking

- Tornate alla riunione virtuale e discutete le osservazioni. Ponete domande come:
 - Quali elementi naturali avete notato?
 - In che modo questi elementi favoriscono l'ambiente urbano?
- Introdurre il concetto di placemaking e come i bambini possono partecipare attivamente al miglioramento dell'ambiente in cui vivono.

Attività di progettazione creativa dei luoghi

- Dividete i bambini in piccole stanze virtuali e fornite loro materiale artistico digitale o incoraggiatevi a creare piccole opere d'arte da condividere in seguito.
- Assegnate a ogni gruppo un piccolo progetto per valorizzare l'area, ad esempio:
 - Progettazione di un orto comunitario virtuale con strumenti digitali.
 - Creare murales o poster digitali a tema naturalistico.
 - Progettazione di cartelli informativi su piante e animali locali.
- Garantite la supervisione e il supporto costante degli adulti per un'esecuzione sicura ed efficace dei progetti.

8. Attività conclusive - conclusioni

Condivisione e riflessione

- Chiedete a ogni gruppo di presentare il proprio progetto utilizzando un software di presentazione e di spiegare il proprio processo creativo e l'impatto che sperano di ottenere.
- Discutete dell'importanza dei loro contributi e di come le piccole azioni possano portare a significativi cambiamenti positivi nella loro comunità.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

Rivedere gli obiettivi di apprendimento e discutere come sono stati raggiunti:

- Quali nuovi aspetti della natura urbana avete scoperto?
- Come pensate che il vostro progetto contribuisca alla comunità?
- Cosa avete imparato sul lavoro di squadra e sulla creatività nel placemaking?

Incoraggiate i bambini a pensare ad altri modi per continuare a migliorare il loro ambiente, anche virtualmente.



10. Suggerimenti

Iniziative di progettazione del territorio guidate dai bambini:

Progetti come 'A Place in Childhood' coinvolgono i giovani nella pianificazione e nella progettazione di spazi a misura di bambino e nella progettazione di spazi a misura di bambino, sottolineando l'importanza di coinvolgere i bambini nei processi di progettazione dei luoghi <https://aplaceinchildhood.org/>

Coinvolgere i bambini nella progettazione dei luoghi: Le discussioni di organizzazioni come la LGiU evidenziano l'importanza di coinvolgere i bambini nella progettazione dei luoghi per creare spazi che riflettano le loro esigenze e prospettive. Articolo di riferimento: <https://lgiu.org/engaging-children-in-placemaking/>

3.26 Crea la tua città

1. Tipo di attività

Attività all'interno e all'esterno

2. Argomento

Crea la tua città della pace: in sinergia con il Comitato Italiano dell'UNICEF, immagina e realizza scuole e città a misura di bambino; pensiero creativo, capacità di comunicazione: pianifica, progetta e condividi produzioni artistiche; realizza azioni volte a (ri)plasmare le nostre città, le nostre comunità attraverso i valori della gentilezza, della coscienza civica, dell'interazione con gli altri cittadini nostri vicini; partecipa attivamente per costruire una comunità più accogliente e inclusiva (cittadinanza proattiva).

3. Obiettivi di apprendimento

- Guidare gli studenti a immaginare, pianificare e agire per creare scuole e città accoglienti e inclusive.
- Orientare gli educatori, le famiglie, i cittadini e i gruppi di pari a praticare e attuare l'ascolto delle voci di bambine, bambini e adolescenti, promuovendo il senso di cura per il nostro ambiente urbano.
- Promuovere i valori universali della fratellanza e sorellanza, dell'unità e della Pace; stimolare il protagonismo sociale e comunitario degli studenti.
- Stimolare e sviluppare la capacità di progettare spazi e tempi su misura per le necessità e i desideri di bambini e adolescenti.
- Promuovere e valorizzare la costruzione di Comunità Educanti Locali e di Reti Educative Locali.
- Promuovere la cittadinanza proattiva.
- Promuovere i valori della gentilezza, dell'amore tra esseri umani e della partecipazione attiva alla vita civica e sociale della nostra città.
- Promuovere l'inclusione e il senso di appartenenza dei giovani non europei nelle nostre comunità.



- Promuovere il senso di cura, solidarietà tra generazioni e supporto civico reciproco verso i nostri vicini.

4. Gruppo target

Studenti di 6-11 anni

5. Materiali necessari

- Carta bianca, penne, matite, pastelli, pennarelli, colla, forbici;
- Pietre lisce e piccole rocce pulite, tempera, pennelli, fissativo impregnante per colori.

6. Durata

Da 4 a 8 ore; flessibile in base alle esigenze di pianificazione e di esecuzione.

7. Attività principali

Domande stimolanti: "Come possiamo modificare il nostro spazio interno ed esterno per invitare i nostri vicini, i nostri concittadini, le nostre famiglie a praticare ogni giorno la gentilezza, l'armonia, la fratellanza-sorellanza, l'unità come atteggiamenti, stili, stati d'animo fondamentali che possono condurci alla PACE permanente?".

Decine di piccole pietre e sassi sono stati scritti, colorati, dipinti, decorati e posizionati in tutta la scuola per (ri)modellare in modo creativo le caratteristiche della nostra città, trasmettendo intenzionalmente messaggi di Pace.

Preparazione:

- Riunioni preliminari di pianificazione con tutti i gruppi di insegnanti
- Un'opzione potrebbe essere quella di utilizzare l'atmosfera natalizia per l'Azione Civica Creativa, poiché si tratta di un periodo dell'anno unico in cui si verifica sempre un potente flusso di pensieri positivi, emozioni, aspettative e buona volontà.
- Discussione generale su tempi, spazi, contenuti, idee pedagogiche, metodologia della costruzione di una Città della pace con le pietre. A ogni classe sono assegnate strade, percorsi, aree specifiche del quartiere.
- A ogni alunno viene chiesto come compito a casa di esplorare il proprio giardino o i campi e le aree vicine, anche con l'aiuto di genitori, nonni, parenti, amici e di trovare una pietra liscia di medie dimensioni, pulirla e portarla a scuola.

Realizzazione:

- Ogni educatore introduce correttamente e spiega agli studenti il ruolo internazionale dell'UNICEF per la salvaguardia dei Diritti dei Bambini, la promozione mondiale della Pace, motivandoli ed incoraggiandoli a concentrarsi sull'importanza di usare parole gentili, conversazioni, sull'importanza di atteggiamenti di condivisione, valori e cultura della pace all'interno della scuola, delle famiglie e della città.
- Durante le ore di Italiano, Geografia, Scienze, Cittadinanza e Costituzione, Arte ogni classe dedica tempo a riflettere, progettare e mettere su carta un'idea, un contenuto, un messaggio, un testo, un disegno, un simbolo originale dedicato alla fratellanza-sorellanza, all'armonia, all'unità e alla pace.
- In base al contenuto dei messaggi, un'attenzione particolare è rivolta alle parole chiave/valori come: Grazie, Benvenuto, Per favore, Scusami, Mi dispiace, Gentilezza, Amore, Unità, Luce, Perdono, Sostegno, Felicità, Cooperazione.



- I bambini trasferiscono il loro primo, originale schizzo grafico e artistico sulla pietra scelta, utilizzando tempere e pennarelli. Gli educatori aiutano gli allievi ad applicare una certa quantità di fissante per proteggere la pietra dai possibili effetti del tempo.
- Gli studenti sono inoltre invitati e guidati a concentrarsi sulla geografia, la topografia, la morfologia, le peculiarità architettoniche e umane del quartiere. Per (ri)creare le nostre città, per incontrare i nostri vicini è importante imparare a muoversi nella città, a orientarsi con riferimento alle direzioni e ai punti cardinali.
- Educazione all'aperto 1: creare la nostra città, incontrare e interagire con i nostri vicini richiede questo tipo di attività. Permette agli studenti di sperimentare e imparare muovendosi, camminando, esplorando, comunicando e godendo dell'intero processo che parte dalla progettazione fino alla realizzazione.
- Educazione all'aperto 2: Ogni gruppo classe esce, cammina verso l'area assegnata del quartiere; gli studenti posizionano con cura e delicatezza le pietre decorate della pace nei luoghi precedentemente designati: piccole mura, recinzioni di giardini, parcheggi, cassette postali, lampioni, contenitori della spazzatura. In questo modo, passanti, vicini, turisti potrebbero notarle, leggerle, addirittura portarle a casa.

8. Attività conclusive - conclusione

Feedback ricevuto. Nei giorni successivi all'attività, diverse persone hanno suonato la campanella della scuola e vogliono ringraziare e congratularsi con tutti per la significativa iniziativa.

Ancora una volta, le scuole possono svolgere un ruolo chiave nel concepire, ridisegnare, ricreare i nostri spazi pubblici e comunitari, le nostre città e promuovere concretamente uno stile di vita più consapevole, proattivo, gioioso e responsabile. I bambini e le scuole possono guidare le loro comunità con esempi come questo.

9. Riflessione, revisione degli obiettivi

- Ulteriori discussioni sono condotte con i discenti al fine di riflettere, commentare, valutare, generare conoscenza, definire questa buona pratica, creare un portfolio di idee per future azioni e iniziative simili.
- L'attività viene documentata attraverso foto e brevi video e viene diffusa attraverso i social media della nostra scuola.

10. Suggerimenti

Da una prospettiva antropologica e spirituale, secondo la visione del mondo degli Indiani d'America Lakota, le Pietre (Inian) sono Esseri Viventi con la loro coscienza, la loro energia, la loro capacità di comunicare, trasmettere, mediare con l'Universo. I Lakota chiamano le Pietre "i nostri nonni", che vivono sul nostro Pianeta da tempi immemorabili, quindi sono sempre stati presenti qui, hanno visto, hanno ascoltato la vita umana. Conservano memoria e conoscenza della vita sulla Terra. Come presenze silenziose ma consapevoli, sono in grado di trasmettere le preghiere umane e i sinceri desideri di pace a "Wakan Tanka", il Sacro Grande Mistero che genera la vita ovunque. Si veda ad esempio George "Tink" Tinker, *Le pietre gridano: Consciousness, Rocks, and Indians*, Wicazo Sa Review Vol. 19, No. 2, Colonization/Decolonization, I (Autumn, 2004), pp. 105-125 (21 pagine) Pubblicato da: Università del Minnesota Press





Co-funded by
the European Union

<https://www.jstor.org/stable/1409501>

https://www.instagram.com/p/Cz4SaalrHlm/?utm_source=ig_web_copy_link&img_index=1

Pittura rupestre, Rocce della Pace: <https://www.youtube.com/watch?v=igI-QpLADzQ>

Gentilezza Roc: <https://www.youtube.com/watch?v=zoWzwJoTLcY>

In italiano: <https://www.ravennatoday.it/cronaca/l-idea-dell-insegnante-per-pasqua-niente-compiti-ma-sassi-decorati-per-liberare-la-pace.html>

<https://www.unicef.org/emergencies/peacebuilding-social-cohesion>

Centro per gli Affari Internazionali di Barcellona; Città per la Pace:

<https://www.cidob.org/en/publication/cities-peace>

CPNN, Culture Of Peace News Network: <https://cpnn-world.org/new/?p=14231>

R. J. Huggett, *Ecosfera, biosfera o Gaia? Come chiamare l'ecosistema globale*. Global Ecology and Biogeography, Vol. 8, No. 6 (Nov., 1999), pp. 425-431 (7 pagine); Pubblicato da: Wiley

