

Catalogo di attività educative per le scuole



Proposte per l'anno scolastico 2025/2026

Presentazione

Con grande soddisfazione presentiamo il catalogo EDUBOXPC 25-26, uno strumento che si conferma, anno dopo anno, come riferimento fondamentale per l'arricchimento dell'offerta formativa delle scuole piacentine. La sua filosofia si fonda su una visione condivisa: offrire alle scuole proposte progettuali chiare, strutturate per tematiche, accompagnate da schede riepilogative che ne sintetizzano gli elementi essenziali. Un supporto concreto per una scelta consapevole, mirata e coerente con i bisogni educativi delle nostre comunità scolastiche. Il salto da 90 progetti nell'anno scolastico 2024-25 a ben 158 per il 2025-26 è un segnale forte: EDUBOXPC cresce, si arricchisce, si radica. Cresce perché le scuole lo riconoscono come strumento utile e flessibile; si arricchisce grazie al contributo di associazioni, enti e operatori del territorio; si radica perché costruisce relazioni, genera interesse e valorizza le opportunità locali con impegno e visione. Questa edizione si inserisce in un momento di grande trasformazione per la scuola piacentina, con la riorganizzazione verso otto Istituti comprensivi. EDUBOX ne interpreta lo spirito, offrendo organicità e coerenza alle progettazioni didattiche, in linea con una governance educativa più integrata e inclusiva. Il catalogo si dimostra pienamente coerente con gli obiettivi strategici del Documento Unico di Programmazione 2026–2028, in particolare con gli obiettivi operativi della delega alle politiche educative e scolastiche. EDUBOX promuove percorsi artistici, culturali, sportivi, ricreativi e di volontariato che valorizzano l'utilizzo dei plessi scolastici, favorendo il protagonismo giovanile. Rafforza l'educazione civica, la lettura, la musica, la partecipazione e la cultura del rispetto, promuovendo un senso di appartenenza condiviso, contribuendo alla costruzione di nuovi luoghi di senso e relazione. Un ringraziamento sentito va a tutti gli operatori scolastici, ai docenti, ai dirigenti, al personale dei servizi educativi e alle associazioni che, con passione e competenza, hanno contribuito alla crescita delle opportunità formative. A tutti loro va il nostro più caloroso "in bocca al lupo" per l'inizio di questo nuovo anno scolastico. La scuola piacentina è un unicum: non solo per i numeri, che resistono al calo demografico, ma per la sua composizione multiculturale, per la ricchezza delle esperienze, per il bisogno sociale di costruire relazioni e appartenenza. In questo contesto, l'innovazione didattica non è un'opzione, ma una necessità. EDUBOXPC ne è uno strumento vivo, dinamico, capace di accompagnare le scuole in un percorso di crescita condivisa, fondato su valori comuni e sul senso profondo di comunità.

Mario Dadati
Assessore a Politiche Educative e Sport
Comune di Piacenza

INDICE PER AMBITO



pag. 3, 4, 9, 14, 16, 17, 21, 31, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 54, 55, 74, 80, 84, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 123, 124, 134, 137, 138, 139, 141, 142, 145, 146, 151, 153, 154, 159



pag. 16, 34, 61, 62, 63, 64, 65, 69, 70, 74, 81, 82, 83, 84, 86, 89, 90, 91, 95, 96, 98, 99, 100, 121, 123, 148, 159



pag. 10, 11, 17, 28, 33, 44, 67, 75, 78, 84, 91, 121, 129, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 152



pag. 11, 14, 28, 57, 58, 59, 71, 85, 95, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 121, 122, 126, 128, 131, 132, 133, 134, 136, 138, 139, 140, 141, 142, 149, 150, 151



pag. 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 37, 62, 64, 67, 68, 75, 82, 85, 86, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 101, 102, 104, 105, 108, 111, 125, 135, 136, 148, 149, 150, 154, 155, 157



pag. 5, 7, 12, 15, 17, 26, 29, 44, 56, 66, 68, 73, 78, 79, 127, 130, 135



pag. 3, 5, 7, 9, 10, 15, 16, 17, 21, 26, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 56, 57, 62, 67, 72, 75, 77, 78, 80, 85, 87, 88, 98, 102, 105, 109, 111, 127, 130, 137, 143, 144, 145, 146, 147, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160



pag. 4, 8, 9, 14, 21, 34, 51, 52, 53, 57, 60, 76, 82, 84, 86, 98, 101, 104, 106, 107, 112, 113, 122, 128, 146, 147, 148, 149, 150, 153, 155

**Una scuola accogliente per tutti
Arcigay Piacenza Lambda APS**



Progetto e obiettivi	Incontro con studenti di classi superiori sui temi LGBTI+ riguardanti la lotta alle discriminazioni per identità ed orientamento sessuale. L'obiettivo è promuovere la cultura del rispetto, l'accoglienza in tema di sessualità e la lotta alle discriminazioni.
Contenuti	Discussioni sul tema dell'omobitansfobia, motivi per cui il 17 maggio è la giornata internazionale; che cosa significa LGBTI+; l'importanza del tema sul bullismo per gli adolescenti; presentazione del Report del 2023 sulle discriminazioni delle persone LGBTI+ in Europa e Italia; "Adesso parlo io", testimonianze dirette di studenti discriminati; presentazione del servizio "Spazio Giovani" nel ambito del consultorio familiare dell'AUSL di Piacenza.
Destinatari	Scuole secondarie di 2° grado
Quando	Si suggerisce il periodo di marzo o aprile, tenendo in considerazione anche altri mesi dell'anno. Orario curricolare
Impegno orario	1 unico incontro di 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Lezione frontale, diapositive PowerPoint, dibattito
Contatti	Tel. 333 2750644 E-mail dbastonidoc@gmail.com – piacenza@arcigay.it

**Percorsi teatrali per un'educazione ai
sentimenti
Teatro Gioco Vita**



TEATRO GIOCO VITA

Progetto e obiettivi	Attraverso spettacoli pensati per diverse fasce d'età, si offre l'opportunità ai bambini di scoprire le emozioni, riflettendo sul significato dell'amore, dell'empatia e dell'immaginazione.
Contenuti	Attraverso tre proposte di spettacolo: "C'era due volta un cuore" (3-8 anni) elementi naturali prendono vita, contribuendo allo sviluppo dell'immaginario; "KISS" (5-10 anni) racconta il viaggio del bacio della buonanotte un amore che non smette di propagare il suo messaggio; "Cosa hai in testa?" (6-10 anni) si attraversa con delicatezza il mondo complesso delle emozioni.
Destinatari	Scuola dell'infanzia e Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	9 dicembre 2025 - ore 9 e 10.45 "C'era due volta un cuore" (infanzia e primaria) 2-3 febbraio 2026 – ore 10 "KISS" (primaria) 13 marzo 2026 – ore 9 e ore 10.45 "Cosa hai in testa?" (primaria)
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 5€ scuole dell'infanzia, 6€ primarie Gratuità su richiesta, disabili e condizioni indigenti. Per insegnanti/accompagnatori è gratis
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con la compagnia, approfondimento in classe e scheda didattica per l'insegnante
Contatti	Tel. 0523 315578 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Percorso teatrale che promuove l'educazione alla legalità, con la conoscenza di un momento cruciale della storia italiana: La figura di Don Pepe Diana un parroco impegnato contro la camorra. In occasione del 21 marzo, giornata di commemorazione delle vittime innocenti delle mafie, appuntamento nazionale che coinvolge soprattutto le scuole e i ragazzi.
Contenuti	Lo spettacolo "Non è stata la mano di Dio", vuole mantenere viva la memoria del "prete di periferia" che con il suo sacrificio contribuì alla nascita di una nuova consapevolezza della camorra, un maggiore impegno civile e una forte speranza nel futuro. Si raccontano le vicende che si svolgono attorno all'omicidio di don Pepe Diana. Con la collaborazione di Corrado la Grasta.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	23 marzo 2026 – ore 9 e ore 11 Altri incontri a scuola da concordare
Impegno orario	Orario curricolare
Spazi	Aula, Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 7€ secondarie di 1° grado e 8€ secondarie di 2° grado Gratuità applicata su richiesta insegnanti per disabilità e condizioni indigenti - Per insegnanti/accompagnatori è gratis
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con la compagnia, approfondimento in classe e scheda didattica per l'insegnante
Contatti	Tel. 0523 315578 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Si propone a una o più classi di seguire i lavori relativi all'esperienza PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento). La proposta è estesa anche a testate e web radio degli istituti scolastici piacentini. I singoli spettacoli possono essere occasione per le scuole primarie e secondarie di 1° grado di assistere a rappresentazioni in lingua straniera.
Contenuti	Progetto dedicato alla promozione internazionale del Teatro per le giovani generazioni dell'Emilia-Romagna a Piacenza. La città nelle giornate 5, 6 e 7 marzo dedicherà un focus alla promozione internazionale del Teatro per le Giovani Generazioni dell'Emilia-Romagna in collaborazione con Ater Fondazione. L'evento prevede la presentazione del lavoro di almeno sei compagnie regionali, afferenti a diverse discipline dello spettacolo dal vivo. Si propone alle scuole superiori di seguire i lavori della tre giorni.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	5, 6 e 7 marzo 2026 (programma disponibile da novembre 25)
Impegno orario	Orario curricolare ed extrascolastico
Spazi	Teatri cittadini come Municipale e Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito se nel PCTO - Biglietto unico 5€ per singolo spettacolo - Per insegnanti/accompagnatori e situazioni di disabilità e indigenza è gratis
Metodologia	Visione spettacolo e incontri con artisti e operatori
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole far riflettere sulla condizione della donna in diverse epoche storiche; far riconoscere il ruolo delle condizioni socio-economiche nei percorsi di vita delle persone; ripercorrere la storia di emigrazione di molte famiglie italiane; stimolare la riflessione sulle proprie radici familiari; comprendere il ruolo che può avere il lavoro come strumento di emancipazione; valorizzare un curioso e proficuo dialogo intergenerazionale.
Contenuti	Gli studenti assisteranno allo spettacolo “TINTA” una storia autobiografica di Eleonora Cicconi e Verdiana Vono, che racconta l’esperienza di emigrazione, emancipazione femminile e coraggio, basato sulla storia di una ragazza e della sua nonna che, nel dopoguerra attraversò l’oceano per seguire un marito sposato per corrispondenza. La narrazione mette in luce quanto le esperienze personali si intreccino con grandi temi storici e sociali. Dopo la rappresentazione, è previsto un momento di confronto diretto tra gli studenti e gli artisti coinvolti per approfondire i significati dello spettacolo.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	11 marzo 2026 – ore 9.00 e ore 11.00
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 7€/alunno scuole secondarie di 1° grado, 8€ di 2° grado, gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con la compagnia teatrale e approfondimento in classe
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si propone di accompagnare bambini e bambine nei loro percorsi di crescita attraverso narrazioni simboliche e delicate tipiche del teatro, che è usato come spazio protetto per esplorare emozioni, paure, sogni e cambiamenti interiori. L'obiettivo è stimolare una comprensione profonda di sé.
Contenuti	Sono favole divise per fasce di età che raccontano l'equilibrio tra crescita, libertà, paure e necessità di cambiamento. -“CRACRA PUNK” (5/10 anni): il viaggio di un ragazzo alla ricerca della propria famiglia e identità. -“COSA HAI IN TESTA?” (6/10 anni): il dolore fa parte del cammino e si può ritrovare la serenità e continuare a crescere. -“TUTTO CAMBIA! Il bruco e la farfalla e altri racconti”: racconta come il cambiamento è metamorfosi inevitabile. - “C’ERA UNA NOTTE” (4/8 anni) narra l’avventura della pecora Berenice, che rappresenta la storia di ogni bambino che cresce. -“CONTRO IL SOLE” (6/10 anni) rivisitazione del mito di Dedalo e Icaro per rappresentare la ricerca della propria identità.
Destinatari	Scuola dell’infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	9 e 10 marzo 2026 – ore 10 “TUTTO CAMBIA!” 13 marzo 2026 – ore 10 “COSA HAI IN TESTA?” 9 e 10 aprile 2026 – ore 10 “C’ERA UNA NOTTE” 20 e 21 aprile 2026 – ore 10 “CRACRA PUNK” 6, 7 e 8 maggio 2026 – ore 10 “CONTRO IL SOLE”
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 5€ infanzia, 6€ primarie .Gratuità per disabilità e condizioni indigenti, insegnanti/accompagnatori.
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento
Contatti	Tel.0523315578 - 338 3531271E-mail scuola@teatrogiocovita.it

**Percorsi teatrali per la prevenzione
del disagio giovanile
Teatro Gioco Vita**



TEATRO GIOCO VITA

Progetto e obiettivi	Il progetto si propone di utilizzare il teatro come strumento educativo per affrontare tematiche legate al disagio giovanile, al bullismo e all'accettazione di sé. Le attività si rivolgono a diverse fasce scolastiche, con l'intento di stimolare riflessioni sui propri vissuti, promuovere il rispetto dell'altro e contribuire alla costruzione di un ambiente scolastico più consapevole e inclusivo. L'obiettivo generale è prevenire forme di disagio attraverso l'alfabetizzazione emotiva.
Contenuti	- "L'ULTIMO T-REX ERA UN BULLO" (5/10 anni), affronta il tema del bullismo in modo narrativo e leggero, trasmettendo un messaggio di rispetto e convivenza dove nessuno, grande o piccolo che sia, ha il diritto di imporsi sugli altri. - "#FRAGILI", (11/16 anni), esplora le emozioni legate all'adolescenza, il rapporto con il mondo virtuale e le difficoltà relazionali, con un invito all'accettazione della propria fragilità.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	28 novembre 2025 – ore 9 e ore 10.45 "#FRAGILI" (medie e superiori) 10 e 11 febbraio 2026 – ore 9 e ore 10.45 e ore 10 "L'ULTIMO T-REX ERA UN BULLO" (primarie)
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 6€/alunno primarie, 7€ secondarie di 1° grado, 8€ di 2° grado, gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un percorso teatrale per sensibilizzare giovani sui temi della sostenibilità ambientale, equità sociale e democrazia. Attraverso spettacoli e incontri, si stimola la riflessione sull'impatto individuale e collettivo sul pianeta e sulla società: tutto ciò che accade nel mondo influenza la vita di ogni persona e dall'altro ogni persona ha una responsabilità unica e singolare nei confronti del futuro dell'umanità. Obiettivo principale: far comprendere il legame tra microcosmo personale e macrocosmo globale, responsabilizzando i giovani verso il futuro.
Contenuti	- "Fashion Victims – L'insostenibile realtà del Fashion" (da 11 anni): sul mondo della fast fashion e lo sfruttamento di risorse ambientali ed umane. - "SBUM! Yes We Cake" (da 11 anni): spettacolo fantademografico su ineguaglianze, sostenibilità e sistemi di welfare.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	"Fashion Victims" 13 gennaio 2026 – ore 9.00 e ore 10.45 "Sbum! Yes We Cake" 26 e 27 febbraio 2026 – ore 9.00 e ore 10.45
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 7€/alunno secondarie di 1° grado, 8€ di 2° grado, gratuità insegnanti/accompagnatori e su richiesta del docente (a fronte di difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un percorso teatrale incentrato sul rapporto tra essere umano e ambiente che vuole promuovere una maggiore consapevolezza di se stessi e del proprio posto e un atteggiamento rispettoso dello spazio e della natura. . Affrontando temi come il cambiamento climatico, la biodiversità e la trasformazione si pone come obiettivo di favorire la consapevolezza ambientale nei bambini.
Contenuti	“La ragazza dei lupi”: spettacolo per le scuole primarie ispirato al romanzo di Katherine Rundell. Racconta il coraggio e l’empatia con il mondo animale e naturale. Per l’infanzia e prime classi delle primarie: “Ape Pina”: una storia semplice sull’orientamento, la biodiversità e la catena alimentare. “Tutto cambia!”: tre racconti che esplorano la metamorfosi, intrecciando mito e scienza.
Destinatari	Scuola dell’infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	“La ragazza dei lupi” 7 e 8 gennaio 2026: ore 10 “Ape Pina” 23 febbraio 2026: ore 9 e 10:45 “Tutto cambia!” 9 e 10 marzo 2026: ore 10
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 5€/alunno infanzia, 6€ primarie, gratuità a insegnanti/accompagnatori e applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel.0523315578-3383531271 E-mailscuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Percorso teatrale che utilizza il mito per porre domande all'oggi e stimolare riflessioni personali e collettive. Si mira ad affrontare contenuti didattici in modo originale tramite linguaggi teatrali. Obiettivo: interrogarsi su se stessi e sul mondo attraverso racconti fuori dal tempo, ma attualissimi.
Contenuti	Per le scuole primarie “Contro il sole, mito di Dedalo e Icaro”: affronta un progetto artistico rivolto ai bambini. Per le scuole secondarie di 1° e 2° grado “Orfeo ed Euridice” Il Baule Volante tratta i miti dell’antichità. “Le Tragicomiche vita da eroi” ripercorre i momenti salienti nelle antiche colonie doriche. “Ulisse e il canto delle sirene” racconta il viaggio in un’epopea straordinaria che ha fondato le radici della nostra storia, seguito da un incontro in classe “Ritorno alle radici” uno scambio con gli attori. “Dialoghi degli Dèi” ambientato in aula scolastica con tono ironico e brillante.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Orfeo ed Euridice 20-21 gennaio 2026 ore 10 Le Tragicomiche 16-17 marzo 2026 ore 10 Ulisse e il canto delle sirene 26 marzo 2026 ore 9 e 11 Dialoghi degli Dèi 14 aprile 2026 ore 9 e 11 Contro il sole Il mito di Dedalo e Icaro 6-8 maggio 2026 ore 10
Spazi	Aula, Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 6€/alunno primarie, 7€ secondarie di 1° grado, 8€ di 2° grado, gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel. 0523315578 - 3383531271E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Proposte teatrali per guidare lo studente fin dalla scuola primaria a familiarizzare con la fruizione teatrale in lingua inglese con livelli diversi di difficoltà a seconda dell'età del pubblico. Obiettivo: favorire l'apprendimento della lingua straniera attraverso esperienze artistiche e interattive.
Contenuti	"Viola's Magic Friend": spettacolo in inglese (8–11 anni). Coinvolge direttamente gli alunni con immagini, mimo e canzoni, stimolando la comunicazione in lingua, lavorando sulla necessità di comunicare, innescando la curiosità per ciò che appare o suona "diverso", arrivando al gioco. "Like a Fish Out of Water – O Captain, My Captain! (dai 12 anni) con narrazione in inglese e italiano. Il protagonista Keats esplora se stesso con l'aiuto di Shakespeare, Wordsworth, Milton, Spenser, Dante e autori contemporanei, con una licenza poetica volta a stimolare ancor di più l'immedesimazione nel pubblico degli adolescenti.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	"Like a Fish Out of Water" 11-12 dicembre 2025 ore 9 e 11 "Viola's Magic Friend" 23-24 aprile 2026 ore 9 e 10:45
Impegno orario	Orario curricolare
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 6€/alunno primarie, 7€ secondarie di 1° grado, 8€ di 2° grado, gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Il progetto prende vita dal podcast di successo “IL BUCO – pionieri dell’eroina”, ideato da Masiar Pasquali, fotografo, e diventa uno spettacolo teatrale multimediale sull’avvento dell’eroina in Italia. Obiettivo: prevenzione delle dipendenze attraverso testimonianze informazioni chiare e corrette sui rischi legati all'uso di sostanze; diffondere informazioni e promuovere comportamenti positivi tra coetanei. Conoscenza della struttura, degli elementi e delle tecniche del podcast e delle competenze che la produzione di un podcast richiede.
Contenuti	Spettacolo “DAL BUCO”: un viaggio emotivo e narrativo nell’Italia degli anni ’70–’80. Linguaggi: musica dal vivo, poesie, proiezioni con super 8, luci strobo. Parla dell'avvento dell’eroina negli anni ’70 e delle dipendenze di oggi attraverso sei testimonianze dirette.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Orario extrascolastico
Impegno orario	“DAL BUCO” 20 novembre 2025 ore 21 spettacolo
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 10€/alunno secondarie 2° grado, gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e operatori La Ricerca
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Esplorare il rapporto tra memoria storica e linguaggi teatrali, con spettacoli che pongono domande civili e sociali. Obiettivi: fare memoria di Shoah, foibe, dittature; stimolare riflessioni su democrazia, propaganda, comunicazione; promuovere rispetto, tolleranza, cittadinanza attiva.
Contenuti	- “Proserpina (La memoria è un tranello)” dialogo immaginario tra l’adolescenza e la figura mitica di Proserpina. La Memoria esiste solo se coglie da vicino l’essenza di una persona, se si affianca ai desideri e dialoga con essi. - “Urla dalle Foibe” Teatro storie taciute delle foibe, tratte dal libro “Infoibati” di Guido Rumici. Con questo spettacolo vogliamo dare voce a chi racconta quello che gli è accaduto. - “I Grandi Dittatori” monologo tragicomico ispirato a Chaplin, sulla democrazia e sul senso civico, una riflessione appassionante e ironica sul significato di democrazia e sull’essere cittadini.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	28 gennaio 2026: “Proserpina” - ore 9 e ore 11 16 febbraio 2026: “Urla dalle Foibe” - ore 10 Data da definire: “I Grandi Dittatori”
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 7€/alunno secondarie di 1° grado, 8€ di 2° grado, gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel. 0523315578 - 3383531271E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Laboratorio teatrale interamente in inglese, pensato per: esprimere fantasia, creatività, espressività individuale e collettiva; dare sfogo in modo sano e protetto alla propria energia fisica, mentale ed emotiva; conoscere meglio se stessi e la propria classe; imparare le regole base della comunicazione teatrale; sperimentare un gioco di squadra in cui le diversità individuali risultano fondamentali ma che si può fare solo insieme agli altri nel rispetto e nella valorizzazione delle attitudini di ciascuno. Consolidare la comprensione e la pronuncia della lingua inglese .
Contenuti	Laboratorio teatrale interattivo condotto interamente da un operatore madrelingua inglese. Una mattinata di “giochi teatrali”, un’attività creativa grazie alla quale i ragazzi delle scuole secondarie di 1° grado e superiori potranno esplorare e sperimentare la propria sensibilità, le proprie attitudini e le dinamiche di gruppo. Ai ragazzi viene data piena libertà di inventare e di inventarsi lasciando fluire naturalmente la propria fantasia e creatività.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Orario curricolare Date da concordare al mattino
Impegno orario	1 incontro da 3 ore per classe
Spazi	Aula, Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 8€/alunno gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Laboratorio teatrale, tecniche teatrali quali racconto, movimento corporeo, improvvisazione, giochi teatrali
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi di riflettere criticamente su tematiche urgenti: il rapporto tra natura e progresso; l'originalità di figure femminili che hanno saputo rompere le convenzioni artistiche e sociali; la transizione umana al mondo digitale; il conflitto tra lavoro e salute, la disillusione legata al progresso industriale, le conseguenze dell'inquinamento e dello sfruttamento delle risorse su un territorio e la sua popolazione.
Contenuti	Quattro spettacoli: "CORVIDAE" Ispirato a La fabbrica del mondo; ci interroga sulla possibilità di realizzare una nuova armonia fra natura e progresso. "THE DOOZIES" Celebra due figure femminili, parlando di parità di genere, e resistenza agli stereotipi teatrali. "GRANDI NUMERI" Un mix di stand-up comedy e slam poetry. Esplora il concetto di comunità nell'epoca digitale. ILVA FOOTBALL CLUB Racconto teatrale sullo scontro tra salute e lavoro sotto le ciminiere dell'Ilva di Taranto.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Orario extrascolastico
Impegno orario	2 dicembre 2025 – ore 21 "CORVIDAE" 16 dicembre 2025 – ore 21 "THE DOOZIES" 24 febbraio 2026 – ore 21 "GRANDI NUMERI" 24 marzo 2026 – ore 10 "ILVA FOOTBALL CLUB"
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 10€/alunno gratuità applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

L'ANIMA DELLE COSE: l'Ombra nelle Arti Visive e Plastiche
Teatro Gioco Vita



TEATRO GIOCO VITA

Progetto e obiettivi	Un laboratorio teorico-pratico rivolto a ragazze e ragazzi per esplorare la luce e l'ombra come strumenti artistici e narrativi. Partendo dall'osservazione di opere d'arte, si stimolano esperienze sensoriali e creative attraverso il teatro d'ombre, giochi visivi e manipolazioni. Utilizzando un approccio originale allo studio delle arti visive e plastiche.
Contenuti	Momenti di osservazione artistica e giochi di luce/ombra. Attività pratiche con materiali teatrali e narrazioni visive. Approccio laboratoriale, adattabile al livello e agli interessi della classe. La luce e l'ombra sono due elementi "fisici" e "immateriali" che permettono ai nostri occhi di vedere il mondo, di delinearne lo spazio, i contenuti e le distanze, svelando la materia delle cose: in una parola quello che percepiamo della realtà. Sono elementi intangibili che rendono concreto quello che ci circonda.
Destinatari	Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Date da concordare
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Aula oscurabile
Attrezzatura fornita	Materiale di consumo per teatrini e sagome, luci e teli
Costo	A pagamento da concordare
Metodologia	Giochi ed esercizi d'ombre
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Il percorso utilizza fiabe e favole della tradizione, oltre a narrazioni originali, per coinvolgere il giovane pubblico attraverso linguaggi teatrali ricchi di parole, figure, ombre e oggetti. L'obiettivo è offrire un'esperienza che stimoli fantasia e riflessione, dove il teatro diventa spazio di apprendimento, gioco ed emozione.
Contenuti	“CONTROVENTO” (4/10 anni) Storia poetica tra bolle di sapone, vento e nuvole, con protagonista un aviatore sognante. “IL PIÙ FURBO” (3/8 anni) Un lupo vanitoso alle prese con personaggi celebri come i tre porcellini e i sette nani. “BIANCANEVE” (6/10 anni) Rivisitazione comica e sorprendente della fiaba, interpretata da due tecnici tuttfare. “CAPPUCETTO BLUES” (3/8 anni) Due bluesmen raccontano la fiaba dal punto di vista dei lupi, con musica e poesia. “ALÌ BABÁ” (3–8 anni) Magie e colpi di scena in stile Mille e una Notte.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	14 novembre 2025 -ore 9 e 10.45 “CONTROVENTO” 24 novembre 2025 – ore 10 “IL PIÙ FURBO” 1° dicembre 2025 – ore 10 “BIANCANEVE” 19 gennaio 2026 – ore 10 “CAPPUCETTO BLUES” 11 e 12 maggio 2026 – ore 10 “ALÌ BABÁ”
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 5€/alunno infanzia, 6€ primarie, gratuità insegnanti/accompagnatori e su richiesta del docente (alunni con difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271E-mail scuola@teatrogiocovita.it

IL GIOCO DEL TEATRO. Incontri di introduzione ai linguaggi della scena
Teatro Gioco Vita



TEATRO GIOCO VITA

Progetto e obiettivi	Un percorso ideato per introdurre bambini e bambine ai principali linguaggi della scena. L'attività alterna momenti teorici e pratici per scoprire: i mestieri del teatro, i meccanismi della narrazione teatrale, le emozioni e i personaggi, il gioco scenico come strumento espressivo.
Contenuti	Giocare al teatro per conoscerlo, avvicinarsi o approfondirlo. Tre incontri teorico-pratici: quali sono i lavori del teatro, fantasia e realizzazione, i personaggi, le emozioni... Il percorso terminerà con delle brevi improvvisazioni, in cui si proverà a interpretare le conoscenze apprese e durante le quali i ragazzi saranno attori e registi di loro stessi. I temi proposti e gli argomenti varieranno a seconda dell'età degli studenti. Il numero degli incontri potrà anche cambiare a seconda delle esigenze e della reattività della classe.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Date da concordare 3 ore per 3 incontri per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Visita guidata
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un'esperienza teatrale pensata per i più piccoli, con l'obiettivo di aiutare l'educazione all'amicizia, all'accettazione delle differenze e alla valorizzazione dell'altro.
Contenuti	"A METÀ STRADA. STORIA DI GIRAFFA E PINGUINO" (da 3 a 8 anni) racconta di Pinguino che non ha mai visto una giraffa e di Giraffa che non ha mai visto un pinguino. Nessuno dei due sa come è fatto l'altro: non resta che immaginare il proprio amico. Così, attraverso un carteggio esilarante, sarà possibile finalmente riconoscersi e trovarsi: la loro differenza inizialmente li scoraggia e li divide, ma con un po' di tenacia scopriranno che le differenze non sono solo un ostacolo, ma un'opportunità per cambiare punto di vista e modificare il proprio sguardo sulle cose.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	29 e 30 gennaio 2026 – ore 10 "A metà strada. Storia di Giraffa e Pinguino"
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 5€/alunno infanzia, 6€ primarie, gratuità per insegnanti/accompagnatori applicata su richiesta del docente (difficoltà economiche, famiglie numerose, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con attori e approfondimento in classe con scheda didattica
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un percorso laboratoriale modulabile e adattabile, pensato per stimolare l'espressività, l'ascolto e il racconto attraverso il gioco teatrale con le ombre: elemento naturale indispensabile alla nostra dimensione percettiva di conoscenza del mondo ed elemento ricco di potenzialità espressive straordinariamente adatte ad esprimere l'universo emotivo e cognitivo di ogni bambino, nel rispetto delle diversità.
Contenuti	Sono proposti 4 percorsi laboratoriali dove attraverso le ombre e gli altri linguaggi del teatro ognuno può trovare nuove forme per il racconto di sé e per l'ascolto degli altri. I laboratori hanno come caratteristica principale di essere concepiti per adattarsi alle situazioni ambientali e contestuali e ai tempi a disposizione. - "Cosa... mi racconti?" Laboratorio su ombre e oggetti (3^a, 4^a e 5^a della scuola primaria). - "Se l'ombra gioca a nascondino" Gioco teatrale sull'ombra e il movimento, per scuole dell'infanzia e primaria. - "Te lo si legge in faccia" Esplorazione dell'autoritratto e delle emozioni, con linguaggi visivi e teatrali (infanzia e primaria). - "Stran-Ombre" Percorso dedicato alla narrazione e all'ascolto, attraverso ombre e storie (primaria).
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Aula oscurabile
Attrezzatura fornita	Materiale di consumo per teatrini e sagome, luci e teli
Costo	A pagamento da concordare
Metodologia	Giochi ed esercizi d'ombre, costruzione di sagome
Contatti	Tel. 0523 315578 - 338 3531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Lo Spazio del Teatro. Visita guidata ai luoghi di spettacolo
Teatro Gioco Vita



Progetto e obiettivi	Un'esperienza formativa unica: una visita guidata ai principali spazi teatrali piacentini e ai luoghi della produzione artistica di Teatro Gioco Vita. Gli studenti vengono accompagnati dentro la "macchina teatrale" per scoprire storia, architettura, mestieri e segreti tecnici del teatro dal vivo. Il percorso è un vero e proprio backstage educativo, arricchito dalla presenza degli operatori artistici e tecnici del teatro, che offrono testimonianze dirette e raccontano il loro lavoro.
Contenuti	Un breve viaggio alla scoperta delle vicende storiche e degli aspetti artistici e architettonici dei principali edifici piacentini dedicati allo spettacolo dal vivo: visita ai teatri cittadini e agli spazi di produzione (es. Teatro Filodrammatici, Officina delle Ombre) accompagnati dagli operatori dell'ufficio scuola e dello staff tecnico e artistico Introduzione alla storia dei teatri in Italia ed Europa. Approfondimento dei mestieri del teatro grazie all'incontro con gli operatori di Teatro Gioco Vita (regista, attore, scenografo, tecnico luci e audio, macchinista): un primo approccio per conoscere il complesso lavoro e le molteplici professionalità che ruotano attorno a una rappresentazione teatrale e che contribuisce a creare quella speciale atmosfera che solo uno spettacolo dal vivo può regalare.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Da concordare – 1 incontro da 2 ore per gruppo/classe
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Visita guidata
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Piccole Platee. Proposte di teatro per la prima infanzia
Teatro Gioco Vita



TEATRO GIOCO VITA

Progetto e obiettivi	Un percorso teatrale pensato per bambini da 0 a 6 anni, con l'obiettivo di avvicinarli al linguaggio teatrale sin dalla prima infanzia. "Piccole Platee" si propone come uno spazio culturale e relazionale dove teatro, famiglie, educatori e operatori dell'infanzia si incontrano. Il progetto si pone come obiettivi di sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, canto, danza e parola e di offrire ai nidi e alle scuole dell'infanzia opportunità culturali e di aggregazione.
Contenuti	"Piccole platee" vuole essere uno spazio di incontro e confronto tra mondo del teatro, pubblico dei piccolissimi e delle famiglie. Il percorso si snoda attraverso quattro proposte: "Concerto per piccoli cuori e grandi sogni" (0-2 anni) – Spettacolo visivo e musicale con bolle di sapone. "Da cosa nasce cosa? Racconti dalla Finestra" (2-7 anni) – Spettacolo creativo. "Ranocchio" (2-5 anni) – Spettacolo sul tema dell'identità e dell'amicizia. "Circoluna" (2-5 anni) – Circo-teatro d'ombre al mondo.
Destinatari	Scuola dell'infanzia
Quando	Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	14-15 maggio 2026 - ore 8.45 e 10 e ore 20.30 "Concerto per piccoli cuori e grandi sogni" 21-22 maggio 2026 – ore 10 e ore 20.30 "Da cosa nasce cosa?" 28-29 maggio 2026 - ore 10 e ore 20.30 "Ranocchio" 4-5 giugno 2026 – ore 10 e ore 20.30 "Circoluna"
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	5€/alunno – gratuità applicata su richiesta insegnante per situazioni personali (indigenza, disabilità, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo e incontro con attori
Contatti	Tel. 0523315578-3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un'esperienza immersiva e interattiva nello Spazio Luzzati, dedicata a bambine e bambini della scuola dell'infanzia e primaria, incentrata sul gioco teatrale, l'animazione e la fantasia. Il percorso nasce dalla collaborazione tra Teatro Gioco Vita e l'universo visivo di Emanuele Luzzati e propone due attività distinte, ma complementari. Il progetto si pone come obiettivi: di affinare la capacità di ascolto grazie alle fiabe di Rodari e creare brevi rappresentazioni di teatro d'ombre
Contenuti	Il percorso si caratterizza per una modalità interattiva di fruizione dello Spazio e dei linguaggi del teatro e si articola in due proposte: "RODARI INCONTRA LUZZATI" (scuole primarie) e "FIGURE IN GIOCO" (dai 5 agli 8 anni).
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	"Rodari incontra Luzzati" 26 gennaio 2026 – ore 9:00 e 10:45 27 gennaio 2026 – ore 10:00 16 marzo 2026 – ore 9:00 e 10:45 17 marzo 2026 – ore 10:00 "FIGURE IN GIOCO" 9 febbraio 2026 – ore 9:30 10 febbraio 2026 – ore 9:30 23 marzo 2026 – ore 9:30 24 marzo 2026 – ore 9:30 1h e 30' per classe
Spazi	Spazio Luzzati (via Giarelli 14, Piacenza)
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	5€ infanzia, 6€ primaria
Metodologia	Animazione teatrale, giochi, narrazione
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un percorso teatrale dedicato all'approfondimento di temi civili e sociali attraverso il linguaggio teatrale. Il progetto si compone di due spettacoli che affrontano i concetti di democrazia, cittadinanza attiva, responsabilità individuale, e riflette sulla memoria storica e sull'impegno civile. Il progetto si pone come obiettivi: sviluppare un pensiero autonomo e la capacità di "leggere" la storia; stimolare i giovani a diventare cittadini attivi e responsabili; riflettere su temi di grande rilevanza sociale, politica e culturale.
Contenuti	Gli spettacoli concretizzano un teatro che con il rigore della ricerca storica parla ai ragazzi di senso civico e di politica: "I GRANDI DITTATORI" Monologo tragicomico che racconta la frenetica giornata del dittatore ispirato al "Grande Dittatore" di Chaplin che si interroga e riflette sul significato della dittatura. "NON È STATA LA MANO DI DIO – In memoria di Don Peppe Diana" Racconto del prete simbolo della lotta alla camorra e del suo impegno civile e religioso nel contrasto alla stessa.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Febbraio 2026 – ore 10 (data da definire) – "I Grandi Dittatori" 23 marzo 2026 – ore 9 e ore 11 – "Non è stata la Mano di Dio"
Spazi	Aula, Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 7€/alunno secondarie di 1° grado e 8€ di 2° grado - Gratuità applicata a insegnanti/accompagnatori e su richiesta situazioni personali (indigenza, disabilità, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo, incontro con gli attori, approfondimento in classe e incontro con operatori di Libera
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un percorso teatrale che unisce la forza evocativa della letteratura per ragazzi al potere del linguaggio teatrale. Il progetto vuole far conoscere culture diverse, tradizioni e storie che arricchiscono la visione del mondo; avvicinare alla letteratura per l'infanzia; offrire chiavi di lettura di classici della letteratura per l'infanzia e per far conoscere nuovi autori per ragazzi e confrontarsi con forme diverse di narrazione.
Contenuti	La letteratura per ragazzi apre le porte a mondi nuovi, avventure e storie coinvolgenti con personaggi memorabili. Il percorso si snoda attraverso le seguenti proposte: "LA RAGAZZA DEI LUPI" (6/11 anni) una giovane e sua madre curano lupi in una Russia fiabesca e innevata. "ALICE IN WWWONDERLAND" (6/10 anni) Una Alice digitale si perde, cresce, rimpicciolisce e riscopre se stessa. "SANDOKAN o la fine dell'avventura" (8/13 anni) Un'avventura trasformata in gioco surreale.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	7-8 gennaio 2026 – ore 10 "La Ragazza dei Lupi" 22-23 gennaio 2026 – ore 9, ore 10 e ore 10.45 "Alice in Wwonderland" 13 aprile 2026 – ore 9 e ore 10.45 "Sandokan o la fine dell'avventura"
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	5€/alunno infanzia, 6€ primaria – Gratuità insegnanti/accompagnatori e su richiesta per situazioni personali (indigenza, disabilità, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo e incontro con attori e approfondimento in classe
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un percorso teatrale che unisce divulgazione scientifica, pensiero filosofico e narrazione scenica. L'iniziativa è radicata nell'approccio STEAM con l'obiettivo di mostrare come l'arte possa essere un potente veicolo per stimolare curiosità, meraviglia e pensiero critico; offrendo maggiore consapevolezza di se stessi e del proprio posto e ruolo, per sviluppare un atteggiamento rispettoso dello spazio in cui si vive, dell'ambiente e della natura.
Contenuti	In questo progetto abbiamo selezionato un percorso scientifico attraverso due spettacoli: “Il codice del volo” (8 /12 anni) Racconto teatrale sulle invenzioni di Leonardo da Vinci, in particolare il progetto per volare. Fine del Medioevo, nascita del metodo scientifico, passaggio dal dogma alla sperimentazione. “Albert eD lo” (dai 12 anni) Dialogo surreale tra un anziano violinista e un bambino, metafora della scoperta della meccanica quantistica e della mente di Einstein.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	18-19 febbraio 2026 – ore 9 e ore 10.45 e ore 10 “Albert eD lo” 20 febbraio 2026 – ore 9 e ore 10.45 “Il codice del volo”
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	6€/alunno primaria, 7€ secondarie di 1° grado e 8€ di 2° grado Gratuità per insegnanti/accompagnatori e su richiesta per situazioni personali (indigenza, disabilità, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo e incontro con attori e approfondimento in classe
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un progetto teatrale che esplora il confine sottile tra finzione e realtà: attraverso la visione dello spettacolo, il giovane pubblico è invitato a sviluppare un pensiero critico e a non dare nulla per scontato. Il teatro con i suoi linguaggi può essere occasione per vivere in prima persona una sorta di “esperimento” che rivela come spesso la verità sia sfuggente e l’immaginazione uno strumento potente in grado di creare mondi, ma come a volte diventi difficile distinguere la finzione dalla realtà.
Contenuti	Lo spettacolo, “SHAMANIKA!” (8/12 anni) pone domande sul potere dell’immaginazione, sulla verità e sul ruolo dello spettatore: siamo solo osservatori o anche parte della storia? Il racconto prende vita tra ombre teatrali, creature misteriose e scenari oscuri, con una narrazione ironica e coinvolgente che invita a riflettere sul linguaggio, la comunicazione e la percezione. E’ uno spettacolo comico e divertente che affronta con modalità inconsuete i temi della relazione tra finzione e realtà e delle possibilità dell’immaginazione e del linguaggio. Tra ombre, esseri immaginari e mondi oscuri e misteriosi si muovono i due protagonisti: uno sciamano coraggioso e una creatura del mondo delle ombre.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	13-14 novembre 2025 – ore 10 “Shamanika!”
Spazi	Teatro Gioia
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 6€/alunno primaria, 7€ secondarie di 1° grado - Gratuità per insegnanti/accompagnatori e su richiesta per situazioni personali (indigenza, disabilità, ecc.)
Metodologia	Visione dello spettacolo e incontro con attori e approfondimento in classe
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Scoprire l'elemento ombra: elemento naturale indispensabile alla nostra dimensione percettiva di conoscenza del mondo ed elemento ricco di potenzialità espressive straordinariamente adatte ad esprimere l'universo emotivo e cognitivo di ogni bambino, nel rispetto delle diversità (familiari, sociali, economiche, linguistiche, geografiche, senza dimenticare le diverse abilità). Fornire ai partecipanti strumenti, percorsi e tecniche al fine di utilizzare l'ombra come strumento ludico, comunicativo ed espressivo. Incontrarsi e giocare a raccontare se stessi e gli altri.
Contenuti	Il laboratorio "Tutti i colori dell'ombra" è un percorso ludico e sensoriale concepito per condurre il bambino alla scoperta dell'ombra e delle sue particolarità. Una giornata immersiva, guidata da un operatore a scuola di Teatro Gioco Vita. Durante la giornata, vengono proposte esperienze legate a: Luce, buio e penombra; Ombre corporee e di oggetti; Confronto tra ombre: astratte / figurate, fisse / mobili, nere / colorate; Narrazioni con sagome, giocattoli, figure animate; Drammatizzazioni collettive con proiezioni multiple; Riflessioni su ombre quotidiane e straordinarie. Possibile costruzione di piccoli teatrini d'ombre.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro di un'intera giornata
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	200€ + IVA 22% a giornata
Metodologia	Esercizi teatrali e giochi d'ombre
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

**TUTTI SUL PALCO. Una mattinata di
“giochi teatrali”
Teatro Gioco Vita**



TEATRO GIOCO VITA

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole offrire agli studenti uno spazio protetto e libero dove poter esprimere la fantasia e la creatività, dare sfogo in modo sano e protetto alla propria energia fisica, mentale ed emotiva, conoscere meglio se stessi e la propria classe, imparare le regole base della comunicazione teatrale, sperimentare un gioco di squadra in cui le diversità individuali risultano fondamentali ma che si può fare solo insieme agli altri nel rispetto e nella valorizzazione delle attitudini di ciascuno.
Contenuti	Una mattinata di “giochi teatrali”, un’attività creativa grazie alla quale i bambini delle scuole primarie e i ragazzi delle scuole secondarie di 1° grado potranno esplorare e sperimentare la propria sensibilità, le proprie attitudini e le dinamiche di gruppo. L’attività si articola in giochi teatrali basati su: racconto e narrazione; Movimento corporeo e relazione spaziale; Improvvisazione creativa; Costruzione di personaggi e scene; Gioco di ruolo e drammatizzazione; Regole teatrali e strutturazione dell’immaginario. Per i più piccoli, il focus è sulla gestione delle emozioni e sulla crescita espressiva. Per i preadolescenti, l’attività diventa occasione per scoprire il proprio mondo interiore, celato dietro un personaggio.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro mattutino da 3 ore per gruppo/classe
Spazi	Aula, Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Biglietto 8€ - Gratuità applicata su richiesta insegnante per situazioni personali (indigenza, disabilità, ecc.)
Metodologia	Racconto, movimento corporeo, improvvisazione e giochi
Contatti	Tel. 0523315578–3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Un viaggio teatrale dedicato al potere della musica come linguaggio narrativo. Il progetto esplora la dimensione sonora come elemento espressivo, ambientale e drammaturgico, capace di dare corpo alle emozioni e di dialogare con altri linguaggi della scena come gesto, parola, figura e ombra.
Contenuti	Quattro spettacoli eterogenei e affascinanti incentrati su una diversa idea di musica: dalla sinfonia classica al punk, dal circo musicale alla poesia sonora per piccolissimi. “Pierino e il lupo” (3/8 anni) Fiaba musicale raccontata con teatro d’ombre. “Cra Cra punk” (6/10 anni) Storia di un ragazzo che scopre il proprio io grazie alla musica punk. “Sonata per tubi” (da 3 a 13 anni) Spettacolo di circo contemporaneo musicale. “Concerto per Piccoli Cuori e Grandi Sogni” (0/2) Esperienza poetica con bolle di sapone e immagini sonore.
Destinatari	Nido d’infanzia, Scuola dell’infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	15 dicembre 2025 – ore 9 e ore 10.45 “Sonata per tubi” 2-3-4 marzo 2026 – ore 10 “Pierino e il lupo” 20-21 aprile 2026 – ore 9 e ore 10.45 e ore 10 “Cra Cra Punk” 14-15 maggio 2026 – ore 8.45 e ore 10 “Concerto per piccoli cuori e grandi sogni”
Spazi	Teatro Filodrammatici
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	5€ nidi e infanzia, 6€ primaria, 7€ scuola secondaria di 1° grado gratuità per insegnanti/accompagnatori e casi particolari.
Metodologia	Visione dello spettacolo e incontro con attori e approfondimento in classe
Contatti	Tel. 0523315578 -3383531271 E-mail scuola@teatrogiocovita.it

Progetto e obiettivi	Il progetto che propone attività educative e laboratoriali immerse nella natura presso l'azienda agricola Cascina Bosco Gerolo, offre come obiettivi: avvicinare i bambini alla vita rurale e al mondo contadino, far conoscere il ciclo del latte (dall'allevamento alla produzione del formaggio); sensibilizzare al benessere animale e al rispetto della natura; favorire l'apprendimento esperienziale attraverso attività pratiche (facciamo il formaggio insieme); stimolare la curiosità verso la vita all'aria aperta e l'agricoltura.
Contenuti	Il progetto si articola in tre percorsi: 1. Il percorso del latte. Visita alla stalla, vitellaia, mungitura robotizzata. Laboratorio di caseificazione: ogni bambino realizza un formaggio primo sale da portare a casa. 2. Biometano: una scelta sostenibile. Scoperta dell'impianto di produzione biometano: da reflui zootecnici e scarti agricoli, energia pulita. 3. Al Campo di Zucche. Raccolta e decorazione della zucca. Laboratorio creativo e percorso sensoriale dal seme al frutto. Giochi all'aperto e attività manuali.
Destinatari	Orario curricolare
Quando	Da settembre a ottobre e da marzo a giugno
Impegno orario	1 incontro da 2 ore per gruppo/classe
Spazi	Agriturismo Bosco Gerolo Rivergaro, Piacenza
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale per laboratori
Costo	15€
Metodologia	Non indicata
Contatti	Tel. 334 3971454 E-mail e.ballerini@cascinaboscogerolo.it

La pallacanestro per l'integrazione, l'accoglienza e l'inclusione

ASD FBK Fiore Basket Valdarda



Progetto e obiettivi	Il progetto nasce dalla volontà di contrastare l'esclusione sociale e promuovere l'inclusione di minori e giovani donne di origine straniera, attraverso la pallacanestro come strumento educativo, aggregativo e relazionale. Si rivolge in particolare a ragazze spesso escluse dalle proposte sportive tradizionali, offrendo loro uno spazio sicuro, stimolante e paritario per apprendere, esprimersi e creare legami. Il contesto di partenza è il territorio piacentino, dove si registra la più alta percentuale di bambini stranieri in Emilia-Romagna
Contenuti	Allenamenti settimanali. Si svolgono in orario extrascolastico presso la palestra della scuola "Italo Calvino". Guidati da un istruttore esperto di minibasket, con approccio educativo e non competitivo. Momenti conviviali. Incontri informali e aggregativi al termine degli allenamenti. Occasioni per parlare, conoscere nuove culture, rafforzare legami e incentivare la partecipazione. Collaborazioni sul territorio. Coinvolgimento attivo di scuole, consultori, servizi sociali e comunità educative. Il progetto favorisce la creazione di reti e supporto alle famiglie partecipanti.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario extrascolastico
Impegno orario	Da ottobre a maggio 1 incontro a settimana nel primo pomeriggio
Spazi	Palestra della scuola Calvino in via Boscarelli 23
Attrezzatura necessaria	Canestri, coni, cerchi, palloni, spogliatoi
Attrezzatura fornita	Palloni per mini basket
Costo	Gratuito
Metodologia	Esercizi fisici a bassa-media intensità, basket
Contatti	Tel. 334 3727257 E-mail camillanegri99@icloud.com



Progetto e obiettivi	Un percorso educativo e teatrale che unisce impegno civile, narrazione teatrale, testimonianza diretta e laboratorio attivo. L'obiettivo è avvicinare gli studenti ai temi fondamentali della pace, della solidarietà, del diritto alla cura e dell'uguaglianza, partendo dalla realtà concreta dei progetti di Emergency in Italia e nel mondo.
Contenuti	Proponiamo incontri frontali, con il supporto di presentazioni differenziate per temi ed età, su temi di attualità. L'albero incantato (solidarietà ed eguaglianza): per prime e seconde primaria. Il Mago Linguaggio (diritti umani): per quarte e quinte primaria. Il viaggio di Cam (vittime civili della guerra e pace): quarta e quinta primaria. Nelle secondarie proponiamo presentazioni dinamiche in cui vi è ampio spazio per la testimonianza di EMERGENCY Medicina di pace (diritti umani e pace): prima e seconda secondaria di I grado. Si può solo abolire (la guerra dal punto di vista delle vittime civili): terza secondaria di I grado e secondaria di II grado.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Da ottobre a giugno 1 incontro da 2 ore per gruppo/classe
Spazi	Aula Magna, aula
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Incontri frontali e maieutica. L' insegnante deve sempre presenziare.
Contatti	Tel. 333 6678630 E-mail piacenza@volontari.emergency.it - annacerati@virgilio.it

Progetto e obiettivi	Il percorso vuole sviluppare nei bambini la competenza visiva e narrativa (promuovendo l'uso critico e consapevole delle immagini attraverso attività di narrazione, produzione audiovisiva, cineforum e storytelling) ; incentivare strategie comunicative efficaci con codici diversi e acquisire competenze nuove, conoscere e riconoscere diritti e doveri per vivere bene insieme.
Contenuti	Sono proposti percorsi differenziati per ogni ordine e grado di scuola. Per l'ultimo anno di infanzia e prima classe di primaria laboratorio di stop motion: i bambini creano un piccolo film animato utilizzando materiali manipolabili come pasta, plastilina o cartoncino. Classi seconde e terze: visione e analisi di film, letture di immagini (inquadrature, campi...), produzione di sceneggiature di video racconti . Classi quinte: visione e analisi di film, letture di immagini (inquadrature, campi...), produzione di sceneggiature/spot/cortometraggio .
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Intero anno scolastico Tra le 8 e le 20 ore a seconda del gruppo classe: incontri sono programmati per moduli di 2 ore
Spazi	Aula, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Macchine fotografiche, telecamere
Costo	Ogni corso costa 70€/ora lordi
Metodologia	Analisi narrativa, timelapse, scrittura creativa, software, lavagna luminosa, problem solving e lavoro di gruppo
Contatti	Tel. 338 9353535E-mail info@cinemaniaci.org

Produzione di corti (documentario o fiction)

CINEMANIACI associazione culturale



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole sviluppare livelli diversi di comprensione e di accesso al racconto, di rielaborazione di quanto visto, potenziare la comunicazione orale e l'interazione dialogica, accrescere il piacere per il cinema.
Contenuti	Gli studenti lavorano su una vera sceneggiatura: analizzano fonti, studiano il proprio territorio per ambientazioni, costruiscono il soggetto e sviluppano la scrittura collettiva del racconto. Una volta pronta la sceneggiatura, si entra nella fase di ripresa, usando cellulari, tablet, videocamere e software di montaggio. Vengono affrontati i ruoli della troupe, assegnando compiti e responsabilità in stile produzione professionale. Se il percorso è documentaristico, si possono anche effettuare interviste a testimoni locali e visitare luoghi esterni.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Intero anno scolastico 15 incontri per un totale di 30 ore per gruppo/classe, gli incontri sono programmati per moduli di 2 ore
Spazi	Aula, biblioteca, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Macchine fotografiche e telecamere
Costo	2.100€
Metodologia	Esplorazione del linguaggio filmico, scrittura e pre-produzione, produzione pratica, educazione ai media
Contatti	Tel. 338 9353535 E-mail info@cinemaniaci.org

Le mini-assemblee: incontri informativi, formativi ed educativi per bambini ed adolescenti
Laboratorio di Strada ODV



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole promuovere la consapevolezza socio-emotiva: (la capacità di riconoscere e comprendere le proprie emozioni, migliorando l'empatia e la comunicazione interpersonale); favorire il benessere e la prevenzione di situazioni di disagio; stimolare il senso critico e la partecipazione attiva, educare i giovani all'uso consapevole delle tecnologie, al rispetto delle diversità e alla costruzione di valori personali attraverso il confronto e la riflessione in un contesto collaborativo.
Contenuti	Le mini-assemblee sono incontri psico-educativi condotti dagli educatori di Strada per affrontare temi cruciali legati alla crescita di bambini e adolescenti. Le scuole secondarie affrontano: stereotipi di genere, orientamento alle scelte e valori di vita, bullismo e cyberbullismo, uso consapevole delle nuove tecnologie, affettività e sessualità, comportamenti a rischio, resilienza, metodo di studio, essere gruppo classe, gestione di ansia e paura. Le scuole primarie affrontano: la gestione delle emozioni, autostima, bullismo e cyberbullismo, uso consapevole delle nuove tecnologie e sono previste proiezioni di film d'animazione "educativi" come Ralph Spaccatutto, Big Hero 6, Inside Out e Lilo e Stitch.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro da min. 2 ore a max 4 ore per gruppo/classe
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, casse acustiche
Attrezzatura fornita	Eventuali cavi, prese, casse audio e microfoni se la scuola ne è sprovvista, marionette per le primarie
Costo	50€/h
Metodologia	Approccio psico-educativo e interattivo, psicologia di comunità, Media education, educazione socio-affettiva
Contatti	Tel. 333 1493595 E-mail oratoriodistrada@libero.it

Laboratori socio-affettivi: Percorsi di crescita e consapevolezza
Laboratorio di Strada ODV



Progetto e obiettivi	I laboratori hanno come obiettivi: Sviluppare consapevolezza emotiva e capacità di gestione delle emozioni; promuovere relazioni positive basate sull'empatia, il rispetto e la collaborazione; fornire strumenti pratici per affrontare sfide personali e sociali, valorizzando le risorse individuali e di gruppo.
Contenuti	I laboratori socio-affettivi sono percorsi psico-educativi rivolti agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado. Questi interventi hanno l'obiettivo di favorire lo sviluppo emotivo, sociale e relazionale dei bambini e degli adolescenti, creando uno spazio sicuro e stimolante in cui esplorare tematiche fondamentali per il loro benessere e la loro crescita personale. Il percorso tratta tematiche quali costruire relazioni sane nell'affettività, coltivare l'autostima, contrasto al bullismo, comportamenti a rischio in adolescenza, educare alla legalità, il lutto, metodo di studio, resilienza, stereotipi di genere, gestire ansia e paura, gestione della rabbia e coltivare una presenza rispettosa online.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	Da 5 incontri a 10 da 2 ore l'uno, minimo 10 e massimo 20 ore per gruppo/classe.
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede di lavoro, materiale informativo, marionette
Costo	50€/h
Metodologia	Psicologia umanistica, educazione socio-affettiva, metodo integrato di Thomas Gordon, Media education, psicologia di comunità
Contatti	Tel. 333 1493595 E-mail oratoriodistrada@libero.it

Spazio ascolto: Un punto di riferimento
Laboratorio di Strada ODV



Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: fornire uno spazio sicuro dove esprimere emozioni, difficoltà e bisogni; promuovere il dialogo e l'ascolto attivo tra studenti, genitori e insegnanti; sostenere gli studenti nella gestione delle emozioni, nell'affrontare sfide personali e relazionali, e nel costruire una maggiore autostima; prevenire situazioni di disagio scolastico, relazionale o familiare, attraverso un intervento precoce e mirato; favorire un clima scolastico positivo e inclusivo.
Contenuti	Lo "Spazio Ascolto" è un servizio di supporto psicologico ed educativo rivolto a studenti, genitori e docenti delle scuole secondarie di 1° e 2° grado. Il progetto crea un ambiente accogliente, promuovendo consapevolezza emotiva, relazioni positive e costruttive, riducendo i comportamenti a rischio e rafforzando il senso di appartenenza e inclusione scolastica. Lo Spazio Ascolto si articola in incontri individuali (counselor o psicologo per questioni personali), incontri di gruppo (gestione emozioni, resilienza, autostima o bullismo) e consulenze per genitori e docenti (supporto per migliorare dialogo, problematiche, strategie educative)
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	Da concordare, dal lunedì al venerdì, fascia oraria 8.00-17.00
Spazi	Aule di sostegno, corridoi, spazi di incontro scolastico
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Schede di lavoro
Costo	40€/h
Metodologia	Ascolto attivo, psicologia breve strategica, counseling, psicologia umanistica, logoterapia, dialogo socratico
Contatti	Tel. 333 1493595 E-mail oratoriodistrada@libero.it

Educatore di corridoio
Laboratorio di Strada ODV



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole sostenere: LA PROMOZIONE DEL BENESSERE nei membri della comunità scolastica, favorendo le scelte autonome; SOSTENERE L'ADOLESCENTE, con un'attenzione particolare all'assunzione del ruolo di studente; LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE negli studenti e delle risorse della scuola per promuovere la qualità della vita e l'agio; OFFRIRE MOMENTI DI ACCOGLIENZA che favoriscano l'elaborazione dei vissuti, prevengano il disagio e aiutino ad avere una maggiore consapevolezza dei problemi e della possibilità di soluzione; FAVORIRE UNA MODALITÀ D'INTEGRAZIONE con i servizi sociali e sanitari rivolti agli adolescenti.
Contenuti	L'Educatore di Corridoio è una figura di ascolto informale che opera negli spazi comuni della scuola (corridoi, atri, macchinette di bevande, ingressi, cortili) e che fornisce strategie di base e sostegno agli alunni, consigli a singoli docenti su richiesta o all'intero corpo docenti e può interagire col personale ATA. L'educatore incontra le classi attraverso le mini-assemblee nell'anno scolastico e presenta il proprio ruolo e progetto educativo.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	Da concordare, dal lunedì al venerdì, fascia oraria 8.00-17.00
Spazi	Aule di sostegno, corridoi, spazi di incontro scolastico
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Schede di lavoro
Costo	40€/h
Metodologia	Ascolto attivo, osservazione partecipata, mediazione dei conflitti, educazione emotiva, psicologia umanistica, psicologia di comunità, dialogo socratico
Contatti	Tel. 333 1493595 E-mail oratoriodistrada@libero.it

Operatore amico
Laboratorio di Strada ODV



Progetto e obiettivi	Il progetto ha l'intento di: sostenere gli alunni che vivono situazioni di difficoltà, isolamento o sopruso all'interno delle classi; ridurre l'isolamento delle vittime di bullismo o esclusione sociale; potenziare le competenze di supporto e aiuto tra gli studenti; favorire la collaborazione e il rispetto reciproco; essere disponibili ad aiutare i compagni che manifestano difficoltà; organizzare giochi e altre attività per favorire l'integrazione degli alunni più isolati; supportare i ragazzi con difficoltà di apprendimento, aiutandoli nello studio e nei compiti scolastici.
Contenuti	L'Operatore amico è un/a alunno/a che agisce come sostegno ai compagni di classe nel corso dell'anno. Consiste nel rendere competente l'aiuto messo in atto in maniera naturale ed amichevole verso i compagni in difficoltà: ascoltare, parlare dei problemi, aiutare chi è in difficoltà. La formazione di alcuni ragazzi riconosciuti nella classe come leader positivi, apporta nel gruppo elementi utili per migliorare le dinamiche tra pari e per permettere anche agli insegnanti di avere in essi dei collaboratori nel gestire le dinamiche relazionali, conflittuali e le eventuali situazioni di difficoltà di alcuni alunni.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro per classe da 2h, 4 incontri di 8 ore di formazione degli operatori amici, dal lunedì al venerdì, fascia oraria 8-17
Spazi	Aula, aula di sostegno, corridoio, spazi di incontro scolastico
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Opuscolo dell'operatore amico
Costo	50€/h
Metodologia	Peer-education, ascolto attivo, mediazione dei conflitti, psicologia umanistica e di comunità, counseling, mentoring, partecipazione attiva
Contatti	Tel. 333 1493595 E-mail oratoriodistrada@libero.it

Corsi formativi per docenti e personale ATA
Laboratorio di Strada ODV



Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: sostenere gli alunni che vivono situazioni di difficoltà, isolamento o sopruso all'interno delle classi, incentivando la solidarietà tra pari, favorendo la collaborazione e il rispetto reciproco; organizzare giochi e altre attività socializzanti durante le pause didattiche per favorire l'integrazione degli alunni più isolati; supportare i ragazzi aiutandoli nello studio e nei compiti scolastici; offrire sostegno emotivo e pratico.
Contenuti	Questi percorsi formativi sono pensati per arricchire ed aggiornare le competenze professionali, fornendo strumenti operativi per affrontare le crescenti difficoltà in classe, come comportamenti a rischio, gestione della disciplina e dinamiche relazionali. Il progetto propone una vasta gamma di corsi come "Insegnanti efficaci", "L'insegnante di qualità oggi", "Gestione della disciplina e del conflitto", "Insegnanti in regola", "Affettività e sessualità nella scuola", "Prevenzione aggressività e bullismo", "Essere docenti con alunni digitali", "La Resilienza nei bambini e adolescenti", "Alunni inquieti" e "Sanamente – prevenzione delle dipendenze"
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario extrascolastico
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula, Aula Magna, un salone esterno alla scuola
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Schede di lavoro
Costo	Da concordare
Metodologia	Approccio umanistico-esistenziale, educazione socio-affettiva, Media education, psicologia positiva
Contatti	Tel. 333 1493595 E-mail oratoriodistrada@libero.it

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole sostenere la conoscenza della la Via Francigena, la storia e il suo significato; l' esperienza partecipata ad attività pratiche e collaborazioni in gruppo; la consapevolezza con la produzione di eleaborati che riflettano la comprensione del patrimonio storico- culturale e ambientale.
Contenuti	Il percorso unisce attività pratiche sul campo e momenti di espressione creativa, culminando in un evento pubblico dove gli studenti presentano i lavori realizzati. Il progetto prevede incontri teorici e pratici, escursioni lungo il tracciato della Via Francigena, approfondimenti storici e culturali e laboratori creativi in classe. Gli studenti realizzeranno materiali che raccontano il loro vissuto e le scoperte lungo il cammino, da presentare in un evento finale aperto al pubblico. Ogni partecipante riceverà una spilla commemorativa ispirata al progetto.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	Da marzo a maggio 6 incontri di 24 ore complessive per gruppo/classe
Spazi	Aula, via Francigena
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	878€
Metodologia	Apprendimento interattivo, esperienza sul campo, laboratori creativi
Contatti	Tel. 329 8521350 E-mail farcello@inwind.it

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi dell'incontro saranno, per i partecipanti: condividere la propria esperienza; apprendere strategie educative per affrontare i comportamenti aggressivi dei bambini. Per le equipe educative, gli obiettivi saranno: migliorare il clima relazionale delle sezioni attraverso proposte concrete che incontrano le preoccupazioni dei partecipanti; sostenere insegnanti ed educatori/trici nel lavoro con le famiglie attraverso la proposta di strategie educative utili per la gestione dei comportamenti aggressivi dei bambini.
Contenuti	Il progetto si ispira ai principi dell'Educazione Razionale Emotiva e coinvolge figure educative e clown-dottori per favorire l'espressione, il riconoscimento e la gestione delle emozioni in un contesto protetto e creativo. Si esploreranno le emozioni attraverso giochi, role playing e discussioni guidate; si analizzeranno esempi di situazioni problematiche, cercando risposte collettive; l'ultimo incontro è condotto con Clown Dottori, per favorire un'espressione creativa e teatrale delle emozioni; sono previsti cartelloni, rappresentazioni e materiali condivisi per consolidare l'apprendimento.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Da ottobre a giugno 3 incontri da 6 ore complessive In aggiunta un incontro preliminare con la pedagoga
Spazi	Aula, salone o altro spazio libero da ingombri
Attrezzatura necessaria	Materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	660€ IVA inclusa
Metodologia	I primi due incontri saranno condotti da un/a educatore/trice insieme ad una pedagoga/psicologa. Con una modalità partecipativa-interattiva
Contatti	Tel. 346 7997384 E-mail cristina.cogliandro@casamorgana.it

Emozioni in azione. Sostenere lo sviluppo delle competenze socio-emotive alla Scuola secondaria inferiore

Casa Morgana Cooperativa Sociale



**Casa Morgana
Cooperativa Sociale**

Progetto e obiettivi	Attraverso il percorso verranno perseguiti i seguenti obiettivi: riconoscere le emozioni ed ampliare il vocabolario emotivo; distinguere tra emozioni funzionali e non funzionali; riconoscere le principali categorie di pensieri dannosi (bassa tolleranza alla frustrazione..); imparare a trasformare tali pensieri; apprendere un repertorio di comportamenti prosociali; favorire la reciproca conoscenza degli allievi della classe, con particolare riferimento alle risorse di ciascuno; sperimentare il valore della cooperazione. Per i docenti sarà possibile: realizzare un momento di scambio e condivisione; conoscere i principi di base dell'educazione razionale emotiva.
Contenuti	Il progetto si articola in 4 incontri laboratoriali basati sull'approccio dell'Educazione Razionale Emotiva, condotti da pedagogisti, educatori e Clown Dottori. I temi degli incontri saranno: conoscere le emozioni espressioni, intensità, funzione; pensieri ed emozioni, come cambiare pensieri per modificare il vissuto emotivo; emozioni difficili, gestione di frustrazione, paura, divieti e offese; gestione di situazioni problematiche, litigi, evitamento, divieti, paure, cooperare anziché competere.
Destinatari	Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Orario curricolare
Impegno orario	Da ottobre a giugno 4 incontri da 8 ore complessive
Spazi	Aula, salone o altro spazio libero da ingombri
Attrezzatura necessaria	Materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	780€ IVA inclusa
Metodologia	Un approccio interattivo e partecipativo, basato su roleplaying, discussioni e rappresentazioni teatrali.
Contatti	Tel. 346 7997384 E-mail cristina.cogliandro@casamorgana.it

“Morsi, graffi e litigi nei contesti educativi 0-6 anni”

Casa Morgana Cooperativa Sociale



**Casa Morgana
Cooperativa Sociale**

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi dell'incontro saranno, per i partecipanti: alleggerire il carico emotivo sperimentato quando i bambini subiscono o agiscono dei comportamenti aggressivi nei confronti di altri bambini; apprendere strategie educative utili. Per le equipe educative, gli obiettivi saranno: migliorare il clima relazionale delle sezioni; sostenere insegnanti ed educatori/trici nel lavoro con le famiglie attraverso strategie educative utili per la gestione dei comportamenti aggressivi dei bambini; offrire un incontro di approfondimento con un approccio innovativo valorizzando le emozioni piacevoli.
Contenuti	Il progetto affronta in modo pedagogico e creativo i comportamenti aggressivi nei bambini piccoli (come graffi, morsi e litigi), riconoscendoli come espressioni fisiologiche nella fascia 0-6. Attraverso un incontro rivolto alle famiglie, si offre uno spazio di ascolto e riflessione, introdotto in modo ironico e teatrale dai Clown Dottori nei panni dei Sigg.ri Morsi & Graffi, che propongono soluzioni buffe e paradossali per gestire i conflitti tra bambini. Il progetto si articola in: un momento teatrale introduttivo con i Clown Dottori, un incontro pedagogico con la pedagoga rivolto ai genitori, un colloquio preliminare con le insegnanti/educatrici per la condivisione dei bisogni e delle problematiche emerse in sezione.
Destinatari	Scuola dell'infanzia
Quando	Orario curricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Da ottobre a giugno 2 incontri da 2,5 ore complessive
Spazi	Salone o altro spazio libero da ingombro
Attrezzatura necessaria	Materiale di cancelleria, 1 banco
Attrezzatura fornita	Oggetti di scena dei clown dottori
Costo	300€ IVA inclusa
Metodologia	Approfondimento pedagogico e partecipazione delle famiglie.
Contatti	Tel. 346 7997384 E-mail cristina.cogliandro@casamorgana.it

Progetto e obiettivi	Il progetto promuove l'acquisizione di competenze sociali, emotive e cognitive, il cui sviluppo risulta rilevante in un'ottica protettiva rispetto all'insorgere di comportamenti problematici. Gli obiettivi sono promuovere un buon clima relazionale all'interno del gruppo classe, stimolando azioni comunicative e attivare un "laboratorio di relazione" in cui far emergere le dinamiche di gruppo, aiutare ad affrontare temi di crescita
Contenuti	Laboratori formativi su: brainstorming e concetto di emozione, i volti delle emozioni, diamo un nome alle emozioni, il termometro delle emozioni, ABC pensiero-emozione-comportamento, empatia. Concordare un incontro preliminare col team, nel quale sia possibile condividere il progetto e concordare gli obiettivi specifici per ciascuna classe prevedendo un eventuale incontro di confronto e riflessione a conclusione delle attività.
Destinatari	Classi seconde e terze della Scuola primaria
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	4,5 ore per classe (3 incontri per classe + 2 con insegnanti)
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	300€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

IO, TU: UGUALE NOI – Cooperazione e dinamiche di gruppo

Fondazione La Ricerca ETS



Progetto e obiettivi	Il progetto promuove l'acquisizione di competenze sociali, emotive e cognitive e l'apprendimento di capacità cooperative per diminuire le situazioni di conflitto in gruppo; autare gli alunni ad affrontare importanti e delicati temi di crescita, fornendo, non soltanto una serie di conoscenze, ma anche strumenti utili per affrontare le nuove situazioni evolutive e relazionali che si presentano; incrementare la comunicazione e il dialogo sulle tematiche educative fra il mondo della scuola e la famiglia; far riflettere sul processo del conflitto, in un'ottica di prevenzione e gestione; far sperimentare ai bambini l'apprendimento cooperativo.
Contenuti	Un operatore esperto realizza le seguenti attività: individuazione dei punti di forza e criticità del gruppo, analisi della classe come risorsa di integrazione e inclusione, analisi di eventuali situazioni conflittuali, sperimentazione di attività cooperative. Concordare un incontro preliminare col team, per condividere il progetto e gli obiettivi.
Destinatari	Terze, quarte e quinte della Scuola primaria
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	6 ore per classe (3 incontri + 2 con insegnanti) Dal lunedì al venerdì
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	300€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

Progetto e obiettivi	Promuovere competenze sociali, cognitive ed emotive utili all'alfabetizzazione digitale. La sfida è accompagnare i bambini ad essere critici nei confronti della rete senza demonizzarla, imparandone un utilizzo autonomo e responsabile. L'intervento si pone i seguenti obiettivi specifici: favorire la nascita di una coscienza critica rispetto all'uso consapevole di internet; incoraggiare la conoscenza e il rispetto delle norme comportamentali; sensibilizzare rispetto alle insidie della rete: il fenomeno del cyberbullismo ed altri rischi.
Contenuti	Durante i 3 incontri verranno realizzate le seguenti attività: Like/Unlike: Incontri per comprendere atteggiamenti ed opinioni degli alunni sulle tematiche della rete, cyberbullismo. Vademecum: stimolare gli alunni a formulare buone prassi per chattare in sicurezza in rete e sulle app di messaggistica, problem solving attraverso attività di gruppo. Concordare un incontro preliminare col team, per condividere progetto e obiettivi.
Destinatari	Classi quarte e quinte della Scuola primaria
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	6 ore per ogni classe (3 incontri per classe di 2 ore)
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	300€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

**La Scuola Media? ... Passo! - Continuità dalla
primaria alla secondaria di primo grado
Fondazione La Ricerca ETS**



Progetto e obiettivi	L'intervento si pone i seguenti obiettivi generali: promuovere l'acquisizione di competenze sociali, emotive e cognitive, il cui sviluppo risulta particolarmente rilevante in un'ottica protettiva rispetto all'insorgere di comportamenti problematici (impulsività, aggressività, introversione), che possono poi evolversi in comportamenti a rischio nel periodo dell'adolescenza.
Contenuti	Accompagnamento eassicurazione degli alunni che dalle primarie si preparano ad entrare alle medie nella consapevolezza che, come ogni cambiamento, questa transizione comporti adattamenti e sollecitazioni sul piano emotivo: proiettarsi nel futuro, riflettere sugli stati emotivi, responsabilità nello studio e atteggiamento verso la scuola secondaria. Durante i tre incontri verranno realizzate le seguenti attività: Busta dei ricordi: bilancio dell'esperienza nella scuola primaria e costruzione della memoria personale; Il viaggio: paura e aspettative legate al passaggio; Organizzazione dello studio: metodo e strategie; Prepariamo i bagagli: cosa lascio e cosa porto di me alle medie?
Destinatari	Classi quinte della Scuola primaria
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	6 ore per classe, 3 incontri per classe + 2 con insegnanti e 1 con genitori
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	300€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net



Progetto e obiettivi	La finalità generale di questo progetto consiste nel supportare la scuola, gli allievi e le loro famiglie nel delicato processo decisionale relativo al percorso scolastico dopo la Scuola Secondaria di Primo Grado, attraverso attività e strumenti dedicati.
Contenuti	Il progetto si compone di vari passaggi: INCONTRO ZERO gestito unicamente dai docenti, che presenteranno alla classe la mappatura dell'offerta formativa presente sul territorio. INCONTRO UNO descrizione di sé e della propria storia, risorse, difficoltà e fatiche; riflessione e condivisione circa le paure e le aspettative rispetto alla futura scuola. INCONTRO DUE Le tematiche riguardano: successo scolastico; priorità individuali; motivazioni condivise; riflessione sulle fasi che conducono alla scelta. PROFILO ORIENTATIVO INDIVIDUALE: Tali profili forniranno elementi e spunti di riflessione. CONDIVISIONE P.O.I.: il formatore incontrerà il Coordinatore di Classe per la condivisione dei profili e una restituzione generale del lavoro svolto.
Destinatari	Classi terze delle Secondarie di 1° grado
Quando	Da settembre a gennaio Orario curricolare
Impegno orario	Al mattino dal lunedì al venerdì, 4 ore per classe, 2 incontri per classe, più uno fatto dai docenti e 2 con coordinatore di classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	350€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

“CHI BEN COMINCIA...” - Progetto Accoglienza
Fondazione La Ricerca ETS



Progetto e obiettivi	Supporto degli alunni nel passaggio dalle medie alle superiori, favorire la socializzazione all'interno della classe, conoscenza interna della classe, favorire l'accoglienza dentro la comunità studentesca, scambio informazioni con studenti del triennio
Contenuti	Questo progetto è rivolto alle classi prime e si propone di favorire l'inserimento degli studenti nel nuovo contesto scolastico. Diventa importante accoglierli sin dal primo giorno, con attività che li rendano partecipi e stemperino le fatiche del difficile compito di adattarsi ad una realtà completamente nuova rispetto al ciclo di studi precedente. Il progetto prevede una prima azione rivolta ai PEER, studenti del triennio, per accompagnare gli operatori con attività formative prima dell'inizio dell'anno scolastico o al termine di quello precedente. La seconda azione del progetto è indirizzata specificatamente agli STUDENTI CLASSI PRIME un incontro con la presenza dell'operatore de La Ricerca e due peer per attività di conoscenza del gruppo, dell'Istituto e delle aspettative personali rispetto all'ingresso nella nuova scuola.
Destinatari	Classi prime delle Secondarie di 2° grado
Quando	Prima parte anno scolastico Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	Dal lunedì al venerdì, mattina e pomeriggio 2 ore per classe + 5 per i peer, 1 incontro per classe + 2 coi peer
Spazi	Aula e altro luogo da scegliere
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	200€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

IN-DIPENDENTE – Progetto di prevenzione all’uso di sostanze
Fondazione La Ricerca ETS



Progetto e obiettivi	Sensibilizzare sulle insidie e sui rischi che si nascondono in una società in rapida mutazione, riflettere sulle difficoltà relazionali e sulle motivazioni che facilitano l'accostamento alle sostanze, stimolare stili di vita lontani dal rischio di disagio, offrire strumenti e opportunità, stimolare un atteggiamento critico verso le proprie scelte di vita
Contenuti	L'intervento proposto è costruito per intervenire non solo sugli aspetti di una corretta informazione sui meccanismi della dipendenza, ma anche per riflettere sulle difficoltà relazionali e sulle motivazioni che possono facilitare l'accostamento alle sostanze. Il progetto si articola in 5 incontri di cui uno preliminare e uno di restituzione. Tematiche affrontate in tre incontri: che cos'è la dipendenza, riflessioni sulle difficoltà che portano alla dipendenza, produzione di idee e progetti creativi da condividere col consiglio di classe
Destinatari	Classi terze delle Secondarie di 1° grado Secondarie di 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	6 ore per classe (3 incontri + 2 con insegnanti)
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	300€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

DIGITAL-MENTE: Le relazioni tra digitale e reale – Progetto di educazione digitale
Fondazione La Ricerca ETS



Progetto e obiettivi	L'intervento proposto nasce dalla necessità di accompagnare gli studenti alla complessità del cambiamento, piuttosto che marginalizzarne alcuni aspetti come semplici "rischi" legati al digitale. Gli obiettivi specifici del progetto sono: aumentare la consapevolezza negli studenti rispetto alle opportunità e i rischi nell'utilizzo di internet e dei social; sviluppare senso critico rispetto all'utilizzo del digitale; sperimentare con "il corpo", grande assente nel digitale; Individuare nuove pratiche creative e socializzanti.
Contenuti	Il progetto si articola in 5 incontri di cui uno preliminare e uno di restituzione con i coordinatori di classe. La struttura dei tre incontri è la seguente: conoscenza del gruppo classe e analisi dell'uso del digitale, attivazione di giochi "corporei" di relazione con gli altri, il terzo incontro può vertere sul cyberbullismo o sulla narrazione che si fa di sé online
Destinatari	Secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	6 ore per classe (3 incontri + 2 con insegnanti)
Spazi	Aula, palestra
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Schede, fogli, cartelloni, materiale di cancelleria
Costo	300€ per classe
Metodologia	Modalità attive ed esperienziali secondo le normative vigenti
Contatti	Tel. 0523 338710 E-mail laricerca@laricerca.net

Progetto e obiettivi	Sensibilizzazione studenti su discriminazioni di genere, pari opportunità, promozione diritti di cittadinanza della donna e sua partecipazione alla vita delle istituzioni, rispetto della dignità umana e valorizzazione delle differenze di genere.
Contenuti	Incontri con autori di testi su temi femminili, laboratori, letture, conferenze pubbliche, in particolare per la Giornata contro la violenza sulle donne e la Giornata della Donna.
Destinatari	Scuole secondarie di 2° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	2 ore per classe, 1-3 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, cortile/giardino, biblioteca
Attrezzatura necessaria	LIM, proiettore, computer
Attrezzatura fornita	Materiale di cancelleria
Costo	Gratuito
Metodologia	Lecture, conferenze, lezione frontale
Contatti	Tel. 349 8679901 E-mail cifpiacenza19@outlook.it



Cronache dal Corridoio Doc Creativity Soc. Coop.

Progetto e obiettivi	Il progetto “Cronache dal corridoio” propone un percorso laboratoriale di giornalismo per studenti e studentesse delle superiori. Attraverso la creazione di un giornalino scolastico digitale si racconterà la realtà liceale, sviluppando competenze di giornalismo, cittadinanza, comunicazione, pensiero critico e creatività. L’obiettivo è coinvolgere gli studenti in attività pratiche e creative che li valorizzino e accrescano la loro autostima.
Contenuti	Il progetto trasforma la classe in una redazione, dove ogni studentessa e studente ha un ruolo concreto nella costruzione di un prodotto editoriale reale. Non si tratta solo di lavorare su un giornalino, ma su soft skills, cittadinanza digitale e pensiero critico, in un contesto di collaborazione. L’approccio laboratoriale, curato da una vera redazione giovane e indipendente (Prismag), rompe le barriere tra scuola e mondo. Il progetto propone la creazione di un giornalino interamente ideato dai ragazzi con testi e illustrazioni realizzati a mano e poi digitalizzati
Destinatari	Scuole secondarie di 2° grado
Quando	Da ottobre a febbraio Orario extracurricolare ed extrascolastico (14.30-17.30)
Impegno orario	24 ore per gruppo/classe 8 incontri (massimo 20 partecipanti ognuno)
Spazi	Aula, Aula Magna, biblioteca
Attrezzatura necessaria	LIM, proiettore, computer, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Approccio ludico-esperienziale
Contatti	Tel. 339 4477555 E-mail r.bargiggia@retedoc.net

Progetto e obiettivi	Il coding rappresenta uno strumento fondamentale per lo sviluppo delle competenze nei bambini di età 3-5 anni. Gli obiettivi sono favorire lo sviluppo delle competenze logiche e computazionali nei bambini, potenziare le capacità di collaborazione e comunicazione, stimolare la creatività e l'immaginazione attraverso strumenti innovativi, introduzione dei concetti di base della programmazione e della robotica.
Contenuti	Il laboratorio proposto prevede un percorso strutturato in moduli progressivi, ogni modulo sarà finalizzato a stimolare la curiosità e l'apprendimento mediante attività pratiche e interattive. I moduli: 1) "Coding Unplugged": introduzione al concetto di base di programma; 2) "Introduzione al problem solving", utilizzando Bee-Bot; 3) "Robotica educativa e puzzle a livelli"; 4) "Algoritmi di base e strutture logiche", esplorazione dei concetti di algoritmo con mattoncini LEGO; 5) "Creazione di un gioco con Scratch Kids", attività per sviluppare un gioco semplice.
Destinatari	Scuola dell'infanzia
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	5 incontri da 10 ore complessive per gruppo/classe
Spazi	Aula, spazio dove usare il Bee-Bot
Attrezzatura necessaria	Materiale di cancelleria, Bee-Bot, software open source Scratch Kids, tablet
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	790€ lordi
Metodologia	Gioco educativo e apprendimento esperienziale con esplorazione, scoperta e focus su pensiero critico
Contatti	Tel. 339 4477555 E-mail r.bargiggia@retedoc.net

Progetto e obiettivi	Il progetto propone di avvicinare i bambini al coding attraverso un approccio ludico-esperienziale, favorendo lo sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze logiche, apprendere concetti base di coding, stimolare creatività e lavoro di squadra, introdurre strumenti di robotica educativa come Bee-Bot e LEGO Spike Prime.
Contenuti	“Introduzione al coding”: i bambini esplorano la logica sequenziale attraverso esempi quotidiani. Giochi interattivi li trasformano in robot e si introduce il concetto di debug, riflettendo su errori e imparando a correggerli. “Algoritmi e pensiero logico”: apprendimento degli algoritmi e sviluppo del pensiero logico. I bambini imparano a costruire percorsi su griglie, aumentando la complessità. Si introduce il diagramma di flusso come strumento per rappresentare le sequenze logiche. “Coding pratico con Bee Bot”: i bambini imparano a programmare Bee Bot per far completare al robot percorsi semplici. I più grandi risolvono sfide collaborative. “Costruzione e coding con LEGO Spike Prime Essential”: applicano le conoscenze acquisite per costruire e programmare un robot. I più piccoli seguono istruzioni, mentre i più grandi sperimentano soluzioni creative.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Da settembre a maggio Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	5 incontri settimanali di 2 ore 10 ore complessive per gruppo/classe
Spazi	Aula, spazio dove usare il Bee Bot
Attrezzatura necessaria	Materiale di cancelleria, Bee Bot, LEGO Spike Prime
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	790€ lordi
Metodologia	Approccio ludico-esperienziale, giochi con robot educativi, lezioni interattive
Contatti	Tel. 339 4477555 E-mail r.bargiggia@retedoc.net

Centri educativi in ambito scolastico
Oltre Soc. Coop Sociale



Progetto e obiettivi	I centri educativi in ambito scolastico sono servizi aperti in orario pomeridiano nei giorni feriali le cui attività sono in continuità con quelle scolastiche: supporto nello svolgimento dei compiti, accompagnamento nell'individuazione del proprio metodo di studio con strategia di apprendimento in caso di DSA, promozione dell'autonomia didattica; attività di socializzazione.
Contenuti	Un'équipe di professionisti offre a bambini e ragazzi un intervento educativo qualificato, lavorando sull'area dell'apprendimento, per la promozione alla crescita globale con giochi e attività, con un approccio alle famiglie e alle scuole. inoltre, questo servizio intende rispondere all'esigenza di quei genitori che necessitano di conciliare i tempi di vita e di lavoro.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario extrascolastico
Impegno orario	15-20 ore alla settimana
Spazi	Aula, cortile/giardino Spazi scolastici
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	Materiale di cancelleria, materiale ludico, materiale laboratoriale
Costo	Gratuito se in carico ai Servizi Sociali, a pagamento tutti gli altri con fasce ISEE e in base al numero degli alunni
Metodologia	Metodo educativo di gruppo, individuali, di coppia, progressiva autonomia nei compiti di sviluppo, laboratori di apprendimento in situazione
Contatti	Tel. 333 2162191 E-mail presidenza@oltrecoop.com

Progetto e obiettivi	Il progetto prevede un percorso basato su coordinazione motoria, espressione del corpo, disciplina, musicalità, espressione emotiva, sviluppo individuale, rudimenti di lingua portoghese, socializzazione e integrazione.
Contenuti	La Capoeira è un'arte afro-brasiliana caratterizzata dalla bellezza estetica dei suoi movimenti accompagnati da percussioni e canto, elementi che la fanno apparire come una danza. La Capoeira fu creata da popolazioni Africane schiavizzate e deportate in Brasile durante l'epoca coloniale; la "danza" in realtà era laboratorio di sviluppo di astute tecniche di lotta, in seguito utilizzate dagli stessi schiavi per riguadagnare l'agognata libertà.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extrascolastico
Impegno orario	Giorni martedì/giovedì fasce orarie dalle h 15.00 2 incontri per 1 ora a settimana
Spazi	Palestra, Aula Magna, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	Materassini da palestra
Attrezzatura fornita	Impianto audio
Costo	30 € fino a 12 anni, 40€ sopra i 12 anni
Metodologia	Insegnamento di arti marziali, concetti generali di benessere, ginnastica artistica, danza, ritmo, coaching di vita, contestualizzazione socio-culturale
Contatti	Tel. 375 5029422 E-mail piacenzacapoeira@gmail.com

**Scoprire il Flamenco: le Sevillanas come
linguaggio del corpo
La Stanza di Danza ASD**



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: avvicinare alla cultura musicale e corporea del flamenco; sviluppare ritmo, coordinazione e memoria motoria; rafforzare l'identità corporea ed espressiva; promuovere la partecipazione attiva e il rispetto delle differenze. L'obiettivo è avvicinare i ragazzi alla danza come forma di espressione autentica, di presenza e di ascolto reciproco, stimolando la fiducia in sé e nel gruppo.
Contenuti	Il progetto propone agli studenti un'introduzione alla cultura del flamenco attraverso l'apprendimento delle Sevillanas, una danza popolare andalusa. Ogni incontro sarà costruito a partire da piccoli elementi ritmici, gestuali e coreografici che verranno appresi gradualmente, accompagnati da ascolti musicali e attività corporee in coppia e di gruppo. Parallelamente verranno condivisi elementi della cultura e delle radici storiche del flamenco, con un focus sulla dimensione collettiva e interculturale.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° 2° grado
Quando	Da ottobre a marzo Orario curricolare
Impegno orario	6 incontri da 60 min l'uno tra le ore 9.00 e le 12.00 + 1 incontro pomeridiano aperto alle famiglie
Spazi	Aula Magna, palestra o altro spazio libero da ostacoli
Attrezzatura necessaria	Casse acustiche
Attrezzatura fornita	Basi musicali
Costo	Gratuito
Metodologia	Didattica attiva ed esperienziale con approccio ludico-espressivo, imitazioni, giochi ritmici, esercizi di gruppo, uso del corpo come strumento espressivo
Contatti	Tel. 338 8749091 E-mail depaola.simona@gmail.com

Scopro il mio corpo e lo spazio
La Stanza di Danza ASD



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: Conoscere e usare le parti del corpo in modo consapevole; sperimentare il movimento nello spazio, sulla musica e in relazione agli altri; migliorare coordinazione, equilibrio e lateralità; sviluppare fantasia, ascolto e collaborazione attraverso il gioco motorio.
Contenuti	Attraverso il Giocodanza®, i bambini della scuola dell'infanzia intraprenderanno un percorso ludico-espressivo alla scoperta del proprio corpo e dello spazio circostante. Attraverso giochi, storie in movimento, musica e piccole "avventure danzate", sperimenteranno concetti spaziali e relazionali (dentro/fuori, vicino/lontano, alto/basso, grande/piccolo). Il corpo diventa strumento di gioco, comunicazione e relazione con gli altri e con l'ambiente. Le attività si svolgeranno in modo guidato ma sempre aperto alla libera espressione, stimolando la fantasia, la coordinazione e la consapevolezza corporea. Il ciclo si concluderà con un incontro pomeridiano aperto alle famiglie, pensato come restituzione partecipata del percorso svolto.
Destinatari	Scuola dell'infanzia
Quando	Da ottobre a marzo Orario curricolare
Impegno orario	6 incontri da 45 min l'uno con 1 incontro finale pomeridiano con famiglie
Spazi	Palestra e altro spazio libero da ostacoli
Attrezzatura necessaria	Casse acustiche
Attrezzatura fornita	Materiali per gioco motorio, palline colorate, teli, piccoli attrezzi
Costo	Gratuito
Metodologia	Giocodanza® - metodo pedagogico che unisce danza, gioco, fantasia per favorire sviluppo non competitivo
Contatti	Tel. 338 8749091 E-mail depaola.simona@gmail.com

Musical Jazz – Espressività e movimento
La Stanza di Danza ASD



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: stimolare l'espressione corporea, vocale ed emotiva; favorire la coordinazione motoria e il senso ritmico; potenziare la memoria e l'ascolto attraverso la coreografia; incoraggiare il lavoro di gruppo e la fiducia reciproca
Contenuti	Il laboratorio propone un primo approccio al mondo del musical, dove i bambini potranno esprimersi attraverso il movimento specifico del Musical Jazz. Ogni incontro si articola in una parte di riscaldamento corporeo, giochi teatrali, esercizi ritmici e coreografie semplici, che uniscono danza e racconto. I partecipanti vivranno un'esperienza dinamica e divertente che stimola coordinazione, memoria e collaborazione. Il percorso si conclude con una piccola performance aperta alle famiglie.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Da ottobre a marzo Orario curricolare
Impegno orario	6 incontri da 60 min l'uno tra le ore 9.00 e le 12.00 + 1 incontro pomeridiano aperto alle famiglie
Spazi	Aula Magna, spazio teatrale o altro spazio libero da ostacoli
Attrezzatura necessaria	Casse acustiche
Attrezzatura fornita	Basi musicali, materiali di scena come foulard, cappelli, oggetti simbolici
Costo	Gratuito
Metodologia	Laboratorio con elementi di Musical Dance, teatro di improvvisazione, giochi espressivi e libera interpretazione
Contatti	Tel. 338 8749091 E-mail depaola.simona@gmail.com

Conosci la Pallanuoto?
Piacenza Pallanuoto 2018



Progetto e obiettivi	Un percorso educativo e sportivo volto a far conoscere e sperimentare la pallanuoto come disciplina completa che unisce tecnica, tattica, lavoro di squadra e gioco. L'approccio permette di prendere coscienza del proprio corpo in acqua, sviluppare competenze motorie specifiche e vivere un'esperienza sportiva inclusiva e motivante.
Contenuti	Il progetto alterna: introduzione teorica in aula, per scoprire storia, regole e curiosità; esercitazioni pratiche in acqua, sia individuali che di gruppo; momenti di gioco libero per sviluppare spontaneità e creatività motoria.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	10 incontri da 10 ore per gruppo/classe
Spazi	Aula, una piscina comunale di Piacenza
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	Materiale per la pallanuoto
Costo	Gratuito
Metodologia	Esercitazioni didattiche e gioco libero
Contatti	Tel. 339 4935117 E-mail giovanni.cagnani@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto propone percorsi di Educazione Civica, Storia e Letteratura per tutte le scuole piacentine, con focus sulla Resistenza locale, la Memoria dei deportati e i valori costituzionali.
Contenuti	Moduli principali: “Da Piacenza a Gusen” – storia di Francesco Daveri, deportato, attraverso il romanzo “L’Avvocato di Dio” (età 13–18); “Venti come noi” – storie della Resistenza piacentina (età 12–18); “Il bambino e il soldato” – racconto per bambini sulla paura del diverso e i pregiudizi (età 9–11); “Azur del mare” – tema delle migrazioni e dell’accoglienza (età 9–13); “La Bruna” – storia di una partigiana. Le attività possono evolvere in laboratori di fumetto, teatro, video e scrittura creativa, con materiali disponibili sul sito www.siatepietredinciampo.it.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a maggiore Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro alla volta da 2h per classe. Per “Venti come noi” è possibile fare 2h più 2 h, e aggiungere 1 incontro.
Spazi	Aula, Aula Magna, biblioteca
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Video e materiali didattici del sito web
Costo	Gratuito (a pagamento solo se si supera un certo numero di scuole aderenti). Per prenotazioni chiamare: 3491633917
Metodologia	Lezione frontale, attività di disegno e scrittura
Contatti	Tel. 335 6196340 E-mail mario.spezia@gmail.com

**COUNT-DOWN 2030 – spettacolo teatrale
a KM zero
Manicomics APS**



Progetto e obiettivi	COUNTDOWN 2030 è un progetto di spettacolo teatrale, rivolto alle scuole, che parla di sostenibilità e futuro del pianeta Terra.
Contenuti	Lo spettacolo affronta in modo creativo e coinvolgente i temi dell'Agenda 2030, con un linguaggio teatrale accessibile a tutte le fasce d'età. I contenuti sono: - sviluppo sostenibile: equilibrio tra bisogni umani e tutela del pianeta; - risorse naturali e clima: uso consapevole, cambiamenti climatici, armonia con la natura; - fame e dignità: diritto al cibo, alla salute, alla casa; - uguaglianza e inclusione: rispetto delle differenze, pari opportunità; - pace e collaborazione: costruzione di relazioni basate su empatia e cooperazione; - partnership globale: lavorare insieme per obiettivi comuni; - futuro e responsabilità: riflessione sul tempo che resta per "arrivare preparati" al 2030.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico, giorni da definire con gli insegnanti Orario curricolare, extracurricolare, extrascolastico
Impegno orario	Spettacolo di 1h e 15 min, fasce orarie da definire
Spazi	Teatro Manicomics (Via Scalabrini 19)
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Sala teatrale
Costo	7,50€ a bambino (la proposta si attiva con almeno 3 classi)
Metodologia	Teatro, clown
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail allegra.speranzoni@manicomics.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: familiarizzare con la biblioteca e con il patrimonio documentario e digitale; promuovere i servizi bibliotecari; promuovere il libro e la lettura; sviluppare un uso critico delle fonti e dei documenti; supportare l'approfondimento delle tematiche di educazione civile; stimolare l'immaginazione e la creatività.
Contenuti	Vengono proposte una ricca serie di attività rivolte alle scuole di ogni ordine e grado, pensate per avvicinare i più giovani al libro e alla biblioteca, e per supportare il lavoro degli insegnanti: Visite guidate per scoprire spazi, servizi e patrimonio delle biblioteche cittadine. Percorsi tematici, book talk, giochi e gare di lettura, incontri con autori di rilievo nazionale e internazionale. Focus sui periodici piacentini, percorsi bibliografici legati al calendario civile, approfondimenti di storia locale. Uso consapevole delle fonti, scoperta di portali e piattaforme come LeggerePiacenza, EmiLib, MLOL Scuola, con attenzione all'accessibilità. Fumetto, arte e immagine con illustratori, divulgazione scientifica con esperti. Familiarizzazione con l'ambiente biblioteca, letture ad alta voce, esperienze creative.
Destinatari	Scuola dell'infanzia, primaria, secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro per gruppo/classe da 60 o 120 min
Spazi	Biblioteche cittadine
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Visita guidata, percorsi tematici, lezione frontale
Contatti	Tel. 0523 492431 E-mail graziano.villaggi@comune.piacenza.it

L'arrampicata sportiva a scuola
Macaco ASD



Progetto e obiettivi	Il progetto proposto mira ad avvicinare bambini e ragazzi all'arrampicata sportiva, offrendo un'esperienza motoria alternativa, coinvolgente e formativa. Il progetto è pensato per stimolare la curiosità verso sport meno conosciuti, offrendo un'alternativa valida a chi non ha ancora trovato un'attività motivante.
Contenuti	Attraverso un percorso strutturato in tre incontri, i partecipanti verranno introdotti alle tre discipline principali dell'arrampicata: Lead (arrampicata con corda), Boulder (arrampicata su pareti basse senza corda), Speed (arrampicata cronometrata). Ogni ragazzo sarà seguito da un istruttore federale qualificato, che lo guiderà nell'apprendimento delle tecniche di base e nella scoperta delle abilità motorie specifiche richieste da questa disciplina.
Destinatari	Scuola secondaria di 1° grado e 2°grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	1h per incontro da 3 incontri per gruppo/classe
Spazi	Struttura arrampicate
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Struttura per arrampicata Lead e Boulder, scarpe da arrampicata, imbracature, corde, sistemi di assicurazione
Costo	15€ per ragazzo nei 3 incontri
Metodologia	2 incontri di introduzione, 1 incontro con garetta finale
Contatti	Tel. 351 2000332 E-mail info@macaco.tv

Il Rugby dei piccoli, psicomotricità con la palla ovale
Piacenza Rugby Club ASD



Progetto e obiettivi	Si propone un'attività rivolta a bambini dai 3 ai 10 anni per introdurli al rugby come esperienza ludico-educativa, sicura e priva di contatto fisico. Il progetto utilizza la palla ovale come strumento per stimolare lo sviluppo psicomotorio, la cooperazione e le competenze sociali, trasformando il gioco in un'occasione di crescita armonica.
Contenuti	Attraverso tre incontri gli alunni sperimentano percorsi motori, giochi con la palla, attività di squadra e momenti di riflessione, in un ambiente sereno e motivante. L'approccio integra: elementi del rugby adattati all'età (meta, passaggio, corsa con la palla); educazione al movimento per migliorare coordinazione, equilibrio e orientamento spaziale; valori sportivi come rispetto, inclusione, disciplina e sostegno reciproco; attenzione all'aspetto emotivo, promuovendo autostima, ascolto e capacità di lavorare insieme.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	3 incontri da 1h l'uno per gruppo/classe
Spazi	Palestra
Attrezzatura necessaria	Materiale per attività motoria
Attrezzatura fornita	Palloni, ostacoli, coni
Costo	Gratuito
Metodologia	Attività sportiva
Contatti	Tel. 333 4608653 E-mail progettoscuola@piacenzarugby.it

Progetto e obiettivi	Piacenza, per il terzo anno consecutivo e il secondo come partner ufficiale, partecipa alla Notte Europea delle Ricercatrici e dei Ricercatori, manifestazione internazionale coordinata da Frascati Scienza e finanziata nell'ambito del programma europeo HORIZON-MSCA. L'edizione 2025 rappresenta un momento speciale: la chiusura del biennio di finanziamento europeo e il ventesimo anniversario dell'evento. Per l'occasione, piazze, scuole, musei e istituzioni di tutta Italia si riempiranno di iniziative dedicate alla divulgazione e alla cultura scientifica.
Contenuti	Il cuore della manifestazione sarà il Laboratorio Aperto di Piazza Casali, che il 26 settembre 2025 ospiterà un'intera giornata di attività per pubblici diversi: mattina: laboratori, incontri e dimostrazioni interattive per scuole di ogni ordine e grado; pomeriggio e sera: seminari, talk con ospiti di rilievo, e un concerto-performance finale in collaborazione con il Conservatorio Nicolini
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	26 settembre 2025 Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Dalle 8.30 alle 14.30 e dalle 17.00 alle 23.30
Spazi	Laboratorio Aperto di Piacenza
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Nessuna
Contatti	Tel. 0523 492172 – 0523 492677 E-mail francesca.giraldi@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto è rivolto a tutti gli ordini scolastici, unisce la conoscenza delle norme del Codice della Strada a un percorso di crescita civica, sensibilizzando bambini e ragazzi sui comportamenti sicuri e sulla mobilità sostenibile. L'obiettivo è formare pedoni, ciclisti, futuri motociclisti e automobilisti capaci di muoversi con consapevolezza, rispetto dei diritti altrui e attenzione ai rischi.
Contenuti	L'iniziativa alterna lezioni teoriche e attività pratiche: nei gradi più bassi, il gioco, la manipolazione e la simulazione con segnaletica didattica diventano strumenti per imparare. Per i più grandi, approfondimenti tematici, proiezioni e focus sull'uso di biciclette, scooter e monopattini, con particolare attenzione alla percezione del pericolo. È previsto anche un modulo dedicato alla privacy e alla cittadinanza digitale, per comprendere diritti e doveri nella condivisione dei dati online.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno da lunedì a venerdì fasce orarie 9/19 Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro da 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula Magna, aula, cortile/giardino, palestra, comando di via Rogerio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuita
Metodologia	Lezione frontale e uscita didattica
Contatti	Tel. 0523 492123 E-mail federica.devoti@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	L'iniziativa punta a recuperare e rilanciare lo Storico Carnevale di Piacenza il prossimo febbraio, intrecciando tradizione e visione contemporanea, per trasformarlo in un evento partecipato, sostenibile e rappresentativo dell'intera comunità scolastica e cittadina.
Contenuti	Il percorso prevede il coinvolgimento delle scuole in un lavoro corale e creativo: a partire da un concetto comune, gli studenti saranno guidati nella realizzazione di bozzetti e progetti artistici che diventeranno il cuore delle attività e delle sfilate. L'obiettivo è costruire insieme un appuntamento atteso e identitario, capace di rafforzare il senso di appartenenza e la collaborazione tra le diverse realtà del territorio.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a febbraio Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	80 ore totali
Spazi	Da definire
Attrezzatura necessaria	Da definire
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	1.840€ + IVA
Metodologia	Conduzione di progetti scolastici
Contatti	Tel. 335 355716 E-mail anto.resmini@gmail.com

Progetto e obiettivi	Un percorso sportivo-educativo ideato per avvicinare bambini e ragazzi al volley come strumento di benessere fisico, socializzazione e crescita personale. La proposta, rivolta a tutte le fasce scolastiche intende contrastare la sedentarietà giovanile promuovendo movimento, gioco di squadra e corretti stili di vita. Sensibilizzare i giovani sull'importanza dello sport e di uno stile di vita sano attraverso incontri con atleti testimonial e valorizzare il ruolo dello sport come strumento educativo, sociale e promozionale, accessibile a tutti.
Contenuti	Attraverso allenamenti calibrati sull'età, guidati da istruttori e atleti qualificati, gli studenti sperimentano le basi tecniche della pallavolo (palleggio, bagher, battuta, schiacciata) e le regole del gioco, integrate da momenti ludici e attività che valorizzano la collaborazione e il rispetto reciproco. Il progetto prevede anche momenti di educazione alla salute e alla consapevolezza corporea, collegando la pratica sportiva ai temi del benessere, dell'alimentazione equilibrata e della gestione delle emozioni.
Destinatari	Scuola primaria (quarte e quinte) Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	4 lezioni per gruppo/classe
Spazi	Palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Attività sportiva
Contatti	Tel. 0523 1886341 E-mail isabella.cocciolo@gassales.it

“LE CASE CHE SIAMO”. Atelier di teatro a figure
Kairos Servizi Educativi



Progetto e obiettivi	Un percorso di teatro a figure che invita bambini e ragazzi ad “abitare poeticamente” gli spazi della propria vita: la casa, la scuola, il quartiere... fino ad arrivare al mondo intero. È un invito a tessere relazioni significative e a trasformare le esperienze personali in un racconto collettivo fatto di immagini, oggetti e ombre animate.
Contenuti	Il progetto si articola in tre percorsi distinti, calibrati per età e ordine scolastico: “Abitare poeticamente” - Dalla lettura di albi illustrati si parte per condividere vissuti e punti di vista, intrecciandoli in una nuova trama visiva e narrativa. “Saremo foresta” - Come una foresta che cresce, muta e si rigenera, la classe diventa il luogo in cui esplorare cambiamento e identità. “Stardust – Polvere di stelle” - Tre lettere immaginarie alla terra, all’umanità, al futuro guidano un laboratorio poetico e politico sul diritto di sognare e costruire il domani.
Destinatari	Scuola dell’infanzia (ultimo anno) Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre ad aprile Orario curricolare fasce orarie 8/16
Impegno orario	8h x 4 incontri, 12h x 6 incontri, 16h x 8 incontri
Spazi	Aula, biblioteca, spazio “Le case che siamo”, spazio da oscurare
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM
Attrezzatura fornita	Luci, audio, materiale per la costruzione di prototipi teatrali
Costo	800€ x 8h – 1.180€ x 12h - 1.550€ x 16h
Metodologia	Laboratorio teatrale
Contatti	Tel. 329 1779043 E-mail marco.salamoni@kairospiaceenza.it

Progetto e obiettivi	Un percorso di accompagnamento educativo e formativo che mette al centro lo studente, offrendogli un sostegno personalizzato sia sul piano didattico sia su quello motivazionale. Attraverso interventi individuali o in piccoli gruppi, condotti da educatori qualificati, si lavora per recuperare lacune, rinforzare le competenze di studio e costruire insieme un metodo di apprendimento efficace e sostenibile. Il servizio si rivolge a studenti di scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado, individuati dai docenti per particolari fragilità o che scelgono volontariamente di partecipare.
Contenuti	Supporto didattico e motivazionale rivolto a studenti di scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado. Interventi individuali o di gruppo, in base alle necessità emerse o alle segnalazioni degli insegnanti. Possibilità di accesso su base volontaria per studenti delle superiori.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula, biblioteca
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	30€/h
Metodologia	Ascolto attivo, mappe concettuali, peer-education
Contatti	Tel. 329 1779043 E-mail marco.salamoni@kairospiacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto nasce con una duplice finalità: da un lato stimolare la riflessione sulle motivazioni, i bisogni e le aspettative che spingono una persona a impegnarsi per gli altri; dall'altro far vivere in prima persona attività di volontariato presso associazioni ed enti locali. Gli studenti avranno così l'opportunità di conoscere i bisogni della propria comunità e le risposte che il terzo settore elabora, sviluppando competenze trasversali e un bagaglio valoriale solido.
Contenuti	L'iniziativa è strutturata in quattro fasi: sensibilizzazione: incontri motivazionali in classe per introdurre il tema e coinvolgere attivamente gli studenti. Esperienza sul campo: periodo di volontariato in associazioni partner, con attività pratiche e relazionali. Rielaborazione: momento di confronto e analisi delle esperienze vissute, valutando prospettive e apprendimenti futuri. Restituzione: presentazione condivisa dei risultati e del percorso svolto.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Da novembre ad aprile Orario curricolare
Impegno orario	4 o 5 incontri per gruppo/classe da 8 o 10 h + 20h di volontariato
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche
Attrezzatura fornita	Materiale informativo
Costo	Gratuito
Metodologia	Lezione frontale, partecipazione attiva
Contatti	Tel. 0523 306120 E-mail silvia.balordi@csvemilia.it



Progetto e obiettivi	Il percorso propone di: preservare la memoria storica e la conoscenza delle condizioni ambientali, economiche e sociali del territorio; educare all'analisi critica delle fonti storiche; favorire la conoscenza e la valorizzazione del territorio e promuovere il turismo di prossimità. La proposta didattica si inserisce inoltre nel nucleo tematico "Costituzione" dell'insegnamento dell'educazione civica, in relazione alle competenze chiave di cittadinanza e all'educazione ai valori costituzionali.
Contenuti	L'iniziativa unisce visite guidate al Museo della Resistenza Piacentina, escursioni storico-naturalistiche in città e in provincia, trekking urbano della Liberazione e progetti biennali di approfondimento. Attraverso lezioni preparatorie in classe, esplorazioni dei luoghi simbolo della Resistenza, laboratori di analisi delle fonti storiche e studio diretto di documenti originali, i ragazzi imparano a leggere la storia. Il percorso valorizza la memoria locale. I moduli biennali consentono un'analisi approfondita: 1° anno: studio delle condizioni socio-economiche di Piacenza e della provincia nel periodo; 2° anno: approfondimento sulle esperienze e sui protagonisti della Resistenza locale.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da novembre a maggio Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	Da 2 a 6 h per incontro, da 1 a 4 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, biblioteca, escursioni nel territorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Mappe, documenti, materiale di studio
Costo	A pagamento in base al numero di incontri
Metodologia	Lezione frontale partecipata, laboratorio delle fonti storiche, escursionismo con guida iscritta AIGAE
Contatti	Tel. 339 1842797 E-mail didattica@resistenzapiacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto ha gli obiettivi: proporre agli studenti nuovi, più coinvolgenti, strumenti per conoscere e studiare il passato, a beneficio anche di bambini e ragazzi con difficoltà di apprendimento; sviluppare la manualità, le competenze alternative e la collaborazione; potenziare la conoscenza del territorio piacentino e della sua storia.
Contenuti	Gli esperti del Parco archeologico di Travo portano la storia direttamente in aula, guidando gli alunni alla scoperta della Preistoria fino al Medioevo, ma anche del lavoro degli archeologi. Il progetto può proseguire con una visita al Parco Archeologico di Travo, raggiungibile anche con mezzi pubblici, dove gli studenti sperimentano attività all'aperto in un contesto sicuro e immerso nel verde. Qui potranno esplorare: l'area archeologica con resti del villaggio neolitico; le ricostruzioni a grandezza reale di due capanne preistoriche arredate con oggetti realizzati secondo le tecniche antiche; il Museo Civico Archeologico, che consente di ampliare lo sguardo dalla Preistoria all'età medievale.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	Da concordare con gli insegnanti
Spazi	Aula, cortile/giardino, Museo civico e Parco archeologico
Attrezzatura necessaria	LIM, tavoli e sedie
Attrezzatura fornita	Materiali laboratoriali
Costo	A pagamento su richiesta
Metodologia	Presentazione PowerPoint, laboratorio, visita guidata
Contatti	Tel. 340 1939057 E-mail info@parcoarcheologicoditravo.it

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: distinguere il litigio dalla violenza; aiutare i bambini e le bambine a vivere i litigi senza sensi di colpa; applicare i passi del Metodo Litigare Bene.
Contenuti	Il progetto propone un cambio radicale di prospettiva: i litigi tra bambini non sono un problema da risolvere, ma un'opportunità di crescita. Il metodo maieutico ideato da Daniele Novara insegna a non cercare colpevoli, non imporre soluzioni, ma a favorire il dialogo diretto tra i bambini, affinché trovino da soli un accordo. Attraverso un percorso formativo rivolto sia agli insegnanti che agli alunni, il progetto mira a sviluppare competenze relazionali e sociali, promuovendo l'autoregolazione e la capacità di gestire i conflitti in modo costruttivo. I bambini imparano che litigare non significa fare del male, ma confrontarsi, negoziare, crescere insieme. Il percorso si articola in: 4 incontri per insegnanti, per acquisire strumenti operativi e riflettere sul proprio ruolo educativo; 4 incontri per ciascuna classe, con attività pratiche e laboratori per costruire un "conflict corner" e sperimentare il metodo. Ogni classe riceverà un kit "pausa gomito", strumento simbolico e pratico per gestire i momenti di tensione
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da ottobre ad aprile Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	4 incontri per gruppo/classe da 6 h e 4 incontri per gruppo insegnanti da 1h l'uno
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	LIM, materiale di cancelleria, lavagna a fogli
Attrezzatura fornita	Materiali per la costruzione del conflict corner
Costo	Percorso insegnanti 2.000€ Percorso alunni 1.200€
Metodologia	Metodo maieutico di Daniele Novara
Contatti	Tel 334 7044477 E-mail formazione@cphp.it

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: promuovere l'inclusione e la socializzazione; sviluppare la motricità e la coordinazione; stimolare la creatività e l'espressione personale; incrementare la fiducia in sé stessi; migliorare la concentrazione e la disciplina; apprendimento del lavoro di squadra; sviluppo di abilità sociali; benessere emotivo.
Contenuti	Un'esperienza educativa e artistica che trasforma la danza in una vera e propria scuola di vita, abbattendo barriere e creando inclusione. L'idea nasce da un'esperienza Erasmus a Dresda e dall'ispirazione tratta dal progetto "Human" della compagnia tedesca De Loopers, dove centinaia di ragazzi con disabilità hanno danzato insieme in una performance collettiva. Per una settimana intera, gli alunni sospendono le materie tradizionali per dedicarsi esclusivamente alla creazione di una performance coreutica, il cui tema viene scelto insieme agli insegnanti. Il percorso culmina in uno spettacolo aperto al pubblico, ospitato a scuola o in spazi teatrali come l'Ostello del Teatro o il Teatro Trieste34.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	Dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 12.00 e il venerdì performance finale
Spazi	Cortile/giardino, palestra, Ostello del Teatro o Teatro Trieste34
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali di teatro
Costo	1.500€ lordi a settimana
Metodologia	Danza
Contatti	Tel. 392 2592873 E-mail ottavia.marengi@hotmail.it

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i ragazzi, sostenendo l'importanza del rispetto, promuovendo l'attenzione e migliorando la concentrazione; rispettare i tempi assegnati; educare all'ascolto; sviluppare l'immaginazione, l'intuizione, la creatività e l'osservazione; affinare le capacità percettive in relazione al suono e al ritmo; imparare ad affrontare situazioni di stress, frustrazione e ansia; accettare sé stessi, potendo godere di uno spazio di libertà in cui esprimersi senza paura di sbagliare o di essere giudicati.
Contenuti	Il progetto nasce per offrire ai bambini e ragazzi un'esperienza educativa basata su teatro, danza, musica e scenografia, dove il corpo diventa strumento di comunicazione, relazione e scoperta di sé. Attraverso un percorso creativo guidato da esperti, gli studenti imparano a muoversi su uno spazio scenico, a collaborare, a mettersi in gioco e a costruire insieme uno spettacolo finale. Il tema dello spettacolo viene scelto con i docenti e sviluppato in un copione che fonde linguaggi espressivi diversi, favorendo la socializzazione, l'inclusione e la crescita emotiva.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro da 1h alla settimana, si consigliano 10 incontri
Spazi	Aula, cortile/giardino, palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali audio e scenici
Costo	50€/h lordi
Metodologia	Danza creativa, teatro/danza
Contatti	Tel. 392 2592873 E-mail ottavia.marenghi@hotmail.it

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: educare all'ascolto e favorire un approccio affettivo ed emozionale con la lettura; ampliare le abilità motorie di base e muoversi consapevolmente nello spazio, entrando in relazione con sé stessi e con gli altri; sviluppare l'immaginazione, l'intuizione, la creatività e l'osservazione; Imparare a coordinare e memorizzare facili sequenze di movimenti in relazione alla musica; promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i bambini, sostenendo l'importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; rispettare i tempi assegnati; allenare la memoria.
Contenuti	Laboratorio educativo che unisce la magia della lettura alla forza espressiva della danza, per accompagnare bambini e ragazzi in un percorso di crescita corporea, emotiva e relazionale. Attraverso la lettura condivisa di una fiaba, una storia o un racconto scelto con le insegnanti, i partecipanti vengono guidati in un processo di drammatizzazione creativa che coinvolge il corpo, la musica e oggetti scenici. Ogni capitolo della storia diventa occasione per esplorare il movimento, il ritmo e lo spazio, stimolando immaginazione, ascolto e collaborazione.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro per gruppo/classe di 1h a settimana, minimo 5 e massimo 10 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, cortile/giardino, palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale scenico e impianto audio
Costo	50€/h lordi
Metodologia	Danza creativa, movimenti ritmici
Contatti	Tel. 392 2592873 E-mail ottavia.marenghi@hotmail.it



Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: educare all'ascolto e favorire un approccio affettivo ed emozionale con la natura; conoscere e familiarizzare con gli elementi di base del movimento; ampliare le abilità motorie di base e muoversi consapevolmente nello spazio, entrando in relazione con sé stessi e con gli altri; sviluppare l'immaginazione, l'intuizione, la creatività e l'osservazione; affinare le capacità percettive in relazione al suono e al ritmo; imparare a coordinare e memorizzare facili sequenze di movimenti in relazione alla musica; promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i bambini, sostenendo l'importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; sviluppare nei ragazzi un atteggiamento collaborativo e partecipativo; promuovere l'attenzione e migliorare la concentrazione.
Contenuti	Un laboratorio di teatro-danza immerso nel paesaggio naturale, pensato per aiutare bambini e ragazzi a riscoprire il proprio corpo, il ritmo e l'ascolto attraverso l'ambiente che li circonda. Attraverso la danza educativa-creativa, i partecipanti imparano a comunicare emozioni e pensieri senza parole, in un contesto inclusivo e libero da giudizi.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1h per gruppo/classe a settimana, minimo 5 incontri
Spazi	Cortile/giardino, palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale utilizzato e impianto audio
Costo	50€/h
Metodologia	Danza educativa e teatro danza
Contatti	Tel. 392 2592873 E-mail ottavia.marenghi@hotmail.it

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: Educare i ragazzi ad un uso esperto e consapevole, critico e creativo delle tecnologie; promuovere l'attenzione verso i processi della comunicazione; sviluppare nei ragazzi un atteggiamento collaborativo e partecipativo; sviluppare nei ragazzi competenze di cittadinanza attiva; sviluppare nei ragazzi, una comunicazione consapevole; sviluppare processi di scelta e di pensiero critico; sviluppare il senso di appartenenza alla comunità scolastica; abbattere le disuguaglianze attraverso la partecipazione e il coinvolgimento di diverse culture e abilità; sostenere l'importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui.
Contenuti	Questo progetto vuole rispondere ad alcune domande sull'utilizzo pratico delle tecnologie: cos'è una web radio? Come si crea e cosa c'è dietro un programma radio? La creazione di un programma radio o di un podcast (inclusivi perché permettono la partecipazione anche di ragazzi con disabilità motorie e cognitive) consente ai ragazzi di acquisire nuove competenze linguistiche. Rielaborazione di un tema già sviluppato durante l'attività didattica al fine di poterlo trasmettere su podcast o in radio.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro per gruppo/classe a settimana di circa 1-2h, minimo 5 incontri
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale utilizzato e impianto audio
Costo	50€/h lordi
Metodologia	Tecniche per insegnare l'uso della voce
Contatti	Tel. 392 2592873 E-mail ottavia.marenghi@hotmail.it

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: educare all’ascolto e favorire un approccio affettivo ed emozionale con la mostra e l’arte; Imparare a coordinare e memorizzare facili sequenze di movimenti in relazione alla musica; conoscere e sviluppare l’uso di nuove tecnologie, come la web radio; lavorare in squadra: la buona riuscita di uno spettacolo è frutto del lavoro di tutti; accettare sé stessi, potendo godere di uno spazio di libertà in cui esprimersi senza paura di sbagliare o di essere giudicati.
Contenuti	Un’esperienza educativa che fonde arte visiva, danza e comunicazione radiofonica, pensata per avvicinare bambini e ragazzi al mondo dell’arte contemporanea e alla narrazione creativa. Il progetto nasce dalla collaborazione con la Galleria Biffi Arte e si articola in tre fasi: una visita guidata alla mostra, una performance artistica di danza ispirata alle opere viste, e una puntata radiofonica live su Pc Radio Cult, in cui gli studenti raccontano l’esperienza, intervistano artisti o curatori e condividono le proprie riflessioni. Attraverso il movimento, la musica e la voce, i partecipanti imparano a comunicare, collaborare e mettersi in gioco, superando barriere e stereotipi. La danza diventa uno spazio di libertà e sperimentazione, mentre la radio offre uno strumento concreto per dare voce alle emozioni e alle idee.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1-2h a settimana per gruppo/classe, totale 10 incontri
Spazi	Palestra, galleria o museo
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	50€/h lordi
Metodologia	Danza educativa, teatro danza
Contatti	Tel. 392 2592873 E-mail ottavia.marenghi@hotmail.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: favorire la conoscenza della disabilità nei bambini in modo naturale e divertente; valorizzare le capacità espressive e relazionali delle persone con disabilità; stimolare il linguaggio emotivo, corporeo e simbolico; costruire un'esperienza condivisa di bellezza e collaborazione; promuovere l'inclusione sociale attraverso attività laboratoriali.
Contenuti	Il progetto nasce dal desiderio di creare un'occasione di incontro reale e significativo tra bambini e persone con disabilità, favorendo la costruzione di una cultura dell'inclusione. Il cuore dell'attività è il Kamishibai, antico teatro di carta giapponese, dove le storie vengono narrate attraverso immagini illustrate inserite in un piccolo teatrino di legno. Le persone con disabilità del centro diurno "La Girandola" sono protagoniste nella creazione delle storie e delle scenografie, portando in scena racconti che parlano di fragilità, solidarietà e bellezza condivisa. L'incontro con i bambini si articola in una rappresentazione, seguita da giochi e attività sensoriali che permettono di sperimentare la disabilità in modo empatico e partecipativo. L'esperienza si conclude con un momento di condivisione e merenda, in un clima di accoglienza e reciprocità.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1 accesso di 1h 30 min ampliabile
Spazi	Locali del centro diurno "La Girandola" in Strada Valnure 11/B
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati
Costo	Gratuito
Metodologia	Didattica inclusiva
Contatti	Tel. 3311836592E-mail resp-csrd-lagirandola@coopselios.com

**Lezione spettacolo – IDENTIKIT – storie di
ordinario bullismo**
Cooperativa Sociale Coopselios



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: educare all'ascolto reciproco e favorire un approccio empatico e rispettoso all'altro; conoscere e approfondire il tema scelto; promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i bambini, sostenendo l'importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; sviluppare nei ragazzi un atteggiamento collaborativo e partecipativo; promuovere l'attenzione all'altro e la capacità di collaborazione; riuscire a destreggiarsi e coinvolgersi in situazioni differenti e senza possibilità di esimersi.
Contenuti	Una lezione-spettacolo interattiva che affronta il tema del bullismo e del cyberbullismo attraverso il linguaggio teatrale. Gli attori coinvolgono attivamente gli studenti con azioni sceniche, giochi, quiz, gare di interpretazione e proiezioni video, adattando la performance all'età e alla composizione del pubblico. Lo spettacolo mira a far emergere l'“identikit” dei soggetti coinvolti nelle dinamiche del bullismo — vittime, bulli, spettatori e adulti — stimolando una riflessione profonda e partecipata. I ragazzi sono chiamati a decifrare comportamenti, riconoscere segnali e comprendere le conseguenze delle proprie azioni. Il tono è diretto e coinvolgente, ma non privo di realismo, e gli attori interpretano anche ruoli adulti (genitori, insegnanti, psicologi) per mostrare come questi possano influenzare il fenomeno.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	Durata spettacolo 1h e 30 min
Spazi	Altro spazio secondo la disponibilità della scuola
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati
Costo	6€ a partecipante per tre classi simultanee
Metodologia	Pedagogia teatrale
Contatti	Tel. 3311836592E-mail resp-csrd-lagirandola@coopselios.com

Progetto e obiettivi	Motricità Sunrise si pone gli obiettivi di: allenare gli schemi motori di base nella scuola dell'infanzia; allenare le capacità coordinative generali e specifiche nella scuola primaria; approcciare alle capacità condizionali, quali forza, resistenza e velocità nella scuola secondaria di primo grado. Educare all'ascolto e favorire l'approccio alla pratica sportiva; imparare a percepire sé stessi, il proprio corpo, nello spazio, nel tempo e in relazione agli altri; promuovere la socializzazione e la collaborazione tra i bambini, sostenendo l'importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; promuovere e migliorare l'attenzione; riuscire a distrarsi in situazioni impreviste e senza possibilità di esimersi; rispettare i tempi assegnati.
Contenuti	Un percorso educativo che utilizza il movimento e il gioco come strumenti per promuovere lo sviluppo fisico, cognitivo, emotivo e sociale dei bambini e ragazzi. Attraverso attività ludico-motorie, il progetto insegna a vivere la competizione in modo sano e costruttivo, favorendo il rispetto delle regole, la collaborazione e la gestione delle emozioni. Il gioco diventa il mezzo privilegiato per allenare l'attenzione, la concentrazione e l'adattamento alle situazioni impreviste, in un contesto inclusivo e stimolante.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	2h per gruppo/classe a settimana, minimo 5 incontri nell'anno scolastico
Spazi	Aula, cortile/giardino, palestra, spazio verde cittadino
Attrezzatura necessaria	Nessuno
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	70€/h
Metodologia	Psicomotricità
Contatti	Tel. 331 1836592 E-mail resp-csrd-lagirandola@coopselios.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: educare all’ascolto e favorire un approccio affettivo ed emozionale con il tema scelto; conoscere e familiarizzare con gli elementi di base del movimento; ampliare le abilità motorie di base e muoversi consapevolmente nello spazio, entrando in relazione con sé stessi e con gli altri; sviluppare l’immaginazione, l’intuizione, la creatività e l’osservazione; affinare le capacità percettive in relazione al suono e al ritmo; imparare a coordinare e memorizzare facili sequenze di movimenti in relazione alla musica; promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i bambini, sostenendo l’importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; sviluppare nei ragazzi un atteggiamento collaborativo e partecipativo; promuovere l’attenzione e migliorare la concentrazione; riuscire a destreggiarsi in situazioni impreviste e senza possibilità di esimersi.
Contenuti	Un’esperienza intensiva di danza educativa e teatro-danza pensata per scuole. La danza diventa uno strumento potente per esplorare sé stessi, superare ruoli sociali predefiniti e sperimentare l’empatia. Per cinque giorni consecutivi, gli studenti sospendono le attività ordinarie per dedicarsi completamente alla creazione di una performance coreutica su un tema scelto insieme ai docenti.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	2h per gruppo/classe, 5 incontri complessivi
Spazi	Altro spazio secondo la disponibilità della scuola
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	70€/h
Metodologia	Danza educativa, teatro danza
Contatti	Tel. 3311836592 E-mail resp-csrd-lagirandola@coopselios.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: educare all’ascolto e favorire un approccio affettivo ed emozionale con la natura; conoscere e familiarizzare con gli elementi di base del movimento; ampliare le abilità motorie di base e muoversi consapevolmente nello spazio, entrando in relazione con sé stessi e con gli altri; sviluppare l’immaginazione, l’intuizione, la creatività e l’osservazione; affinare le capacità percettive in relazione al suono e al ritmo; imparare a coordinare e memorizzare facili sequenze di movimenti in relazione alla musica; promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i bambini, sostenendo l’importanza del rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; sviluppare nei ragazzi un atteggiamento collaborativo e partecipativo.
Contenuti	Un laboratorio di teatro-danza in cui i partecipanti si muovono in spazi non convenzionali — come giardini scolastici, parchi cittadini, boschi e campi — per esplorare il proprio corpo e le emozioni attraverso il linguaggio del movimento. Guidati da esperti, i bambini osservano gli elementi naturali e li traducono in gesti, forme e sequenze coreografiche. La natura diventa maestra silenziosa: insegna l’ascolto, la pazienza, la percezione sensoriale e la relazione con l’ambiente. Il progetto si ispira alla danza educativa-creativa, un approccio che valorizza l’espressione corporea come strumento di comunicazione emotiva e relazionale.
Destinatari	Scuola dell’infanzia Scuola primaria
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1h per gruppo/classe a settimana, minimo 5 incontri
Spazi	Aula, palestra, spazio verde cittadino
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	70€/h
Metodologia	Danza educativa, teatro danza
Contatti	Tel. 3311836592 E-mail resp-csrd-lagirandola@coopselios.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: imparare ad affrontare situazioni di stress, frustrazione e ansia; lavorare in squadra per crescere un senso di responsabilità nel ragazzo; l'accettare sé stessi, potendo godere di uno spazio di libertà in cui esprimersi senza paura di sbagliare o di essere giudicati.
Contenuti	Un'esperienza educativa multidisciplinare che unisce arte visiva, danza e comunicazione radiofonica in collaborazione con Piacenza Network APS. Il progetto nasce per avvicinare bambini e ragazzi ai luoghi dell'arte della città di Piacenza, spesso poco conosciuti, e per stimolare una riflessione personale e collettiva sulle opere esposte. La danza e la radio diventano strumenti di espressione, inclusione e crescita personale, capaci di far emergere emozioni, rompere ruoli sociali e rafforzare il gruppo classe. Dopo una visita guidata alla mostra concordata con i docenti, gli studenti elaborano le proprie impressioni e riflessioni, che vengono poi trasformate in una performance artistica di danza e teatro. Il percorso culmina con una trasmissione radiofonica live su PC Radio Cult, dove i ragazzi raccontano l'esperienza, intervistano artisti o curatori e condividono il lavoro svolto.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	1h per gruppo/classe a settimana, 10 incontri
Spazi	Altro spazio secondo le disponibilità della scuola
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	70€/h
Metodologia	Danza educativa e teatro danza
Contatti	Tel. 331 1836592 E-mail resp-csrd-lagirandola@coopselios.com

Progetto e obiettivi	Le tematiche toccate in genere sono le seguenti: le fasi di un laboratorio teatrale nella scuola, gli obiettivi e i contenuti, gli “attori” coinvolti, la creazione collettiva, cosa è un atto comunicativo, aspetti verbali e non verbali della comunicazione, le tecniche del teatro educazione. Gli obiettivi del progetto sono favorire l’acquisizione di competenze relative alla pedagogia teatrale e condividere tematiche relative all’attivazione di percorsi di promozione del benessere a scuola.
Contenuti	Attraverso moduli formativi flessibili si attua un percorso formativo rivolto a insegnanti, educatori, operatori teatrali, studenti universitari e professionisti dell’ambito educativo e culturale, che intende esplorare il teatro come strumento pedagogico e trasformativo. Il focus è sul percorso teatrale, più che sul prodotto finale, e si inserisce nel filone del Teatro Educazione, che valorizza la dimensione formativa e relazionale del fare teatro.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Altro spazio secondo le disponibilità della scuola
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	70€/h
Metodologia	Pedagogia teatrale e formazione interattiva
Contatti	Tel. 331 1836592 E-mail resp-csr-d-lagrandola@coopselios.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: educare alla comprensione delle emozioni proprie e altrui; sviluppare capacità di ascolto reciproco e favorire un approccio empatico e rispettoso all'altro; promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i bambini, sostenendo l'importanza della condivisione delle emozioni; allenare il rispetto e della valorizzazione delle idee altrui; sviluppare nei ragazzi un atteggiamento collaborativo e partecipativo; promuovere l'attenzione all'altro e la capacità di collaborazione.
Contenuti	Un percorso teatrale e creativo nato durante il lockdown per aiutare bambini e ragazzi a esplorare e comprendere le proprie emozioni. Il progetto si articola in due fasi principali: una serie web dal titolo "Le avventure di Pa' e Leo", composta da 10 puntate visibili online, e un laboratorio teatrale in classe, dove gli studenti rielaborano i contenuti delle puntate attraverso scrittura creativa, improvvisazione e drammatizzazione.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	10 puntate e laboratorio, minimo 2 incontri
Spazi	Altro spazio secondo le disponibilità della scuola
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	Materiali utilizzati e impianto audio
Costo	70€/h
Metodologia	Pedagogia teatrale
Contatti	Tel. 331 1836592 E-mail resp-csr-d-lagirandola@coopselios.com

Buio ed Avanscoperte – L'esplorazione corporea e spaziale attraverso l'esperienza del buio

Tommaso Corvi



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: stimolare creatività e movimento; esplorare il buio come luogo delle paure per riconoscerle e affrontarle; accrescere consapevolezza corporea del respiro, della coordinazione, del equilibrio; riconoscimento e riconnessione emotivo-corporea; sostenere ed esplorare competenze.
Contenuti	Un laboratorio esperienziale rivolto ad adolescenti, che unisce pratiche corporee, circensi e narrative per esplorare il proprio sé e le relazioni con gli altri attraverso l'esperienza del buio. Attività progettate in base all'età e al gruppo, e si ispira a discipline come lo yoga, il teatro, l'antropologia e le arti visive. Il buio diventa spazio simbolico e sensoriale: luogo dell'ignoto, delle paure, ma anche della creatività e dell'immaginazione. I partecipanti sono invitati a "sbirciare tra gli anfratti delle proprie soffitte interiori", riscoprendo emozioni, movimenti e geografie personali e collettive.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	1 incontro da 2h a settimana di venerdì, 20h complessive per gruppo/classe, 10 incontri/ fasce orarie 13/19
Spazi	Aula, cortile/giardino, palestra, Polistudio di via Pavia 43
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Materiali artistici, libri e albi illustrati, materiale per gioco-yoga, costumi per teatro
Costo	25€/h
Metodologia	Storytelling, teatro improvvisazione, pittura, antropologia, giochi da tavolo
Contatti	Tel. 346 2458759 E-mail tommy.corvi@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi di: favorire il benessere del corpo docente; favorire la collaborazione tra docenti e genitori; migliorare il rapporto con i genitori degli alunni; promuovere lo sviluppo di capacità comunicative; promuovere le capacità genitoriali.
Contenuti	Il progetto nasce per rispondere alle esigenze specifiche delle scuole, offrendo uno spazio di confronto e crescita condivisa tra adulti che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso educativo. Attraverso attività esperienziali, giochi e momenti di riflessione, i partecipanti — genitori e docenti — vengono guidati in un percorso che stimola l'attivazione personale e la collaborazione.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	4 incontri da 2h l'uno
Spazi	Aula, Aula Magna, palestra
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	50€/h – 400€ totale
Metodologia	Laboratorio esperienziale
Contatti	Tel. 346 2458759 E-mail tommi.corvi@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: favorire il benessere del corpo docente; favorire la collaborazione tra docenti e il lavoro di rete con le differenti agenzie educative o istituzionali; migliorare la gestione di dinamiche del gruppo classe e dei singoli alunni e il rapporto con i genitori; promuovere lo sviluppo di capacità comunicative.
Contenuti	Il progetto è pensato per rafforzare il benessere del corpo docente e migliorare la qualità delle relazioni educative, anche nel rapporto con le famiglie. Attraverso incontri mensili, i partecipanti analizzano situazioni di stress, dinamiche relazionali complesse e difficoltà comunicative, con l'obiettivo di individuare strategie operative efficaci e soluzioni creative. Il lavoro si svolge in gruppo, con metodologie attive come il roleplaying e attività mirate, e si adatta alle esigenze specifiche di ciascun contesto scolastico.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	1 incontro al mese, 2h per singolo gruppo
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	50€/h – 800€ totale
Metodologia	roleplaying
Contatti	Tel. 346 2458759 E-mail tommi.corvi@gmail.com

Laboratorio educativo alunni/e
Tommaso Corvi



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: favorire il benessere dell'alunno nel contesto scolastico; favorire la capacità di lavorare insieme e di problem solving; promuovere lo sviluppo di capacità critiche e promuovere le life skills.
Contenuti	Un percorso flessibile e personalizzabile che lavora su tematiche di crescita personale, benessere psico-fisico e sviluppo delle competenze trasversali. Il laboratorio affronta temi come emozioni, consapevolezza corporea, rispetto delle diversità, diritti dell'infanzia e adolescenza, dinamiche di classe, bullismo, riorientamento scolastico e prevenzione all'uso di sostanze. Pensato per tutte le fasce scolastiche il progetto si adatta ai bisogni espressi dal corpo docente e alla fascia d'età coinvolta. Le attività possono includere pratiche corporee come danza e yoga, oltre a giochi esperienziali e riflessioni guidate.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	2h per incontro, 4 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, cortile/giardino, laboratorio, palestra
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	50€/h – 400€ totale
Metodologia	Laboratorio esperienziale
Contatti	Tel. 346 2458759 E-mail tommi.corvi@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: il miglioramento del rapporto tra pari e il pieno sviluppo della personalità degli allievi; abitudine al rispetto delle regole.
Contenuti	Il progetto propone lo sport come soluzione al bullismo, in particolare kickboxing. È un’iniziativa che si rivolge a famiglie e scuole, volta alla sensibilizzazione dei pericoli del bullismo in età giovanile. Consente un pieno sviluppo della personalità e determina l’abitudine al rispetto del prossimo, proponendo un’interazione civile tra i ragazzi, anche con la collaborazione di una psicologa
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare ed extrascolastico
Impegno orario	10 incontri da 20h per gruppo/classe – lunedì e venerdì dalle 17.30 alle 18.30
Spazi	Palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale per kickboxing
Costo	500€ per gruppo/classe
Metodologia	Normale attività fisica con metodo di fase dialogica e di riflessione guidata da psicologa
Contatti	Tel. 340 4704660 E-mail koalbullismo@aicspiacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: lo sviluppo motorio globale; di promuovere l'avviamento al multisport e l'educazione sportiva; la socializzazione e il lavoro di gruppo; il benessere psico-fisico; integrazione con la scuola; valorizzazione della pluralità; adattare le proposte a bambini con diversi livelli di sviluppo motorio, cognitivo e linguistico e favorire l'accessibilità e l'inclusione di tutti i partecipanti.
Contenuti	Un percorso di avviamento allo sport rivolto ai bambini, pensato per promuovere lo sviluppo motorio di base e favorire la socializzazione attraverso il gioco. L'obiettivo non è l'apprendimento tecnico, ma lo sviluppo delle capacità motorie generali, il rispetto delle regole, la collaborazione e il benessere psico-fisico. Il percorso è multisportivo e consente ai bambini di sperimentare discipline diverse come calcio, basket, rugby educativo e pallavolo ed è condotto da istruttori qualificati con esperienza nella fascia 2–5 anni. È previsto un momento finale di restituzione con insegnanti e famiglie.
Destinatari	Scuola dell'infanzia
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	8 incontri, 45 min per incontro
Spazi	Aula, cortile/giardino, palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Palloni di spugna, percorsi psicomotori stampabili, coni, birilli, pettorine, tavolette di piccolo spessore
Costo	Rimborso spese da concordare
Metodologia	Attività sportiva
Contatti	Tel. 339 1230239 E-mail enrico.pagani@icloud.com

AI Course: Intelligenza Artificiale per ragazzi 12-15 anni
Algorithmics Luxembourg



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: insegnare i principi di base dell'AI e delle reti neurali; sviluppare competenze digitali avanzate; promuovere l'uso etico e critico della tecnologia; preparare i ragazzi alle professioni del futuro.
Contenuti	Il corso introduce gli studenti della scuola secondaria all'Intelligenza Artificiale attraverso un approccio pratico e creativo. Utilizzando strumenti avanzati come ChatGPT, Runway, Blender, ElevenLabs e Stable Audio, i ragazzi imparano a generare contenuti testuali, grafici, audio, video e 3D, sviluppando competenze digitali e progettuali. Il percorso si basa sul learning by doing and playing, con attività di gruppo e studio di casi reali. I partecipanti realizzano due progetti principali: una Visual Novel e un Board Game digitale, applicando le conoscenze acquisite in modo concreto. Il corso è pensato per stimolare curiosità, pensiero critico e consapevolezza etica nell'uso della tecnologia, contribuendo al contrasto alla dispersione scolastica.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	36 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Lezioni interattive con approccio pratico: Learning by doing and playing, Project-based learning, lavori di gruppo piattaforme IA
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: sviluppare competenze di progettazione grafica e pensiero visivo; stimolare creatività e problem - solving; promuovere l'uso responsabile degli strumenti digitali; contrastare la dispersione scolastica con attività coinvolgenti; promuovere la cittadinanza attiva e inclusione. Il progetto è pensato per stimolare la creatività, il pensiero logico e la consapevolezza digitale, promuovendo un uso attivo e consapevole dei videogiochi.
Contenuti	Attraverso un approccio coinvolgente e pratico, che vede l'uso di strumenti professionali (raster, vettoriale, 3D, motion design), i ragazzi imparano a creare loghi, litorafiche, layout editoriali e animazioni, sviluppando competenze tecniche e artistiche.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	32 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Lezioni interattive, Learning by doing and playing, Project-based , software open-source, esposizione pubblica dei lavori.
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Unity Academy: Laboratorio di Sviluppo Giochi 3D

Algorithmics Luxembourg

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: sviluppare competenze trasversali, creare giochi completi pubblicabili su piattaforme come Android, stimolare la creatività e l'innovazione attraverso strumenti professionali. Il corso stimola il pensiero critico, il lavoro di gruppo, le competenze digitali, ed è pensato per valorizzare i talenti emergenti in ambito STEAM.
Contenuti	Un corso avanzato dedicato allo sviluppo di videogiochi 3D attraverso il motore Unity e il linguaggio di programmazione C#. Il percorso è strutturato in moduli progressivi che guidano i partecipanti dalla progettazione di livelli e ambienti virtuali, fino alla programmazione, animazione e pubblicazione dei giochi su piattaforme diverse. L'approccio è fortemente pratico e basato su progetti concreti, con attività collaborative e peer learning su piattaforma condivisa.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	32 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Lezioni interattive, learning by doing and playing, project-based, peer learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Game Design: Creazione di giochi per ragazzi 9-11 anni

Algorithmics Luxembourg



Algorithmics

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: sviluppare la creatività e il pensiero critico anche attraverso strumenti professionali, introdurre ai mestieri del gaming, promuovere un uso consapevole dei videogiochi, avvicinare i ragazzi al game design e al coding, promuovere il lavoro di gruppo e competenze trasversali, contrastare la dispersione scolastica.
Contenuti	Il corso guida i ragazzi nella creazione di videogiochi 3D con Roblox Studio, sviluppando competenze di coding in Lua, storytelling, game design e lavoro di squadra. Attraverso moduli pratici e un approccio learning by doing and playing, i partecipanti progettano mondi virtuali, puzzle, giochi di ruolo e multiplayer, imparando anche nozioni di marketing e public speaking.
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	33 incontri, 90 min per incontro; fasce orarie da concordare
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale, licenza per RobloxStudio Edu
Costo	Da concordare
Metodologia	Peer learning, Learning by doing, lezioni interattive, Project-based learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

**Building Websites: Corso di creazione
siti web per ragazzi 11-13 anni
Algorithmics Luxembourg**



Algorithmics

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: insegnare le basi dello sviluppo del web e del design UX/UL, sviluppare competenze digitali e trasversali, promuovere la cittadinanza digitale e la partecipazione attiva, fornire strumenti per esprimere idee e progetti personali. L'obiettivo è fornire conoscenze tecniche unite alla capacità di esprimere idee e progetti personali in un contesto creativo e inclusivo.
Contenuti	Il corso accompagna studenti nella progettazione e sviluppo di un sito web partendo da zero, utilizzando strumenti professionali come HTML, CSS, Figma, Tilda e GitHub. L'approccio è pratico e interattivo.
Destinatari	Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	32 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Peer learning, Learning by doing and playng, lezioni interattive, Project-based learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: sviluppare competenze digitali trasversali in ambito STEM; avvicinare alle professioni tech in crescita; stimolare creatività attraverso progetti concreti; contrastare la divisione digitale con approccio inclusivo; creare un ponte scuola-lavoro con competenze certificate; stimolare l'autoimprenditorialità giovanile; fornire strumenti per l'orientamento post-diploma.
Contenuti	Un corso avanzato rivolto a studenti tra i 14 e i 17 anni per apprendere le basi e gli utilizzi avanzati del linguaggio di programmazione Python, oggi tra i più versatili e richiesti nel mondo del lavoro. Il percorso, strutturato in moduli pratici, porta i ragazzi a realizzare progetti concreti come giochi 2D/3D, applicazioni desktop e mobile, introduzioni al machine learning e allo sviluppo web.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	36 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Gamification, peer learning, roleplaying, Project-based learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Python Start: Corso di Programmazione per Ragazzi
Algorithmics Luxembourg



Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto: sviluppare competenze digitali trasversali; avvicinare alle professioni tech in crescita; stimolare creatività attraverso progetti concreti; contrastare la divisione digitale con approccio inclusivo.
Contenuti	Un corso introduttivo alla programmazione in Python dedicato a studenti tra i 12 e i 13 anni (estendibile dagli 11 ai 14). Oltre alle competenze tecniche, vengono sviluppate abilità trasversali come lavoro di squadra, gestione di progetti e problem solving. I ragazzi creano giochi 2D con PyGame, app utili e animazioni grafiche, rafforzando le capacità logico-matematiche e la creatività. Il percorso utilizza una didattica narrativa: gli allievi vivono la simulazione di un'azienda tech, partendo dal ruolo di "stagista" fino a diventare "sviluppatori senior".
Destinatari	Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	36 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Gamification, peer learning, roleplaying, Project-based learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: sviluppare competenze digitali trasversali, avvicinare alle professioni tech in crescita; stimolare creatività attraverso progetti concreti; contrastare la divisione digitale con approccio inclusivo.
Contenuti	Il corso introduce bambini 8–10 anni al coding utilizzando Scratch, il linguaggio di programmazione visuale sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology L'apprendimento avviene attraverso una narrazione a tema spaziale: i partecipanti diventano “astro-cadetti” impegnati in un'avventura su Marte, durante la quale imparano concetti base di programmazione (algoritmi lineari, cicli, condizioni, variabili) e competenze trasversali come problem solving, lavoro di squadra e parlare in pubblico. Ogni modulo si conclude con un progetto pratico (cartone animato, gioco interattivo o storia digitale) presentato alla classe.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	36 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale e tablet
Costo	Da concordare
Metodologia	Gamification, peer learning, roleplaying, Project-based learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: fornire competenze digitali trasversali per la scuola e la vita quotidiana; prevenire i rischi del web; stimolare la creatività attraverso strumenti professionali semplificati.
Contenuti	Un corso completo di alfabetizzazione digitale che unisce competenze tecniche, cittadinanza digitale e introduzione all'innovazione tecnologica, rivolto a bambini. L'obiettivo è fornire strumenti utili per lo studio e la vita quotidiana, prevenendo i rischi legati al web e stimolando la creatività attraverso software e metodologie professionali semplificate. Il percorso è project-based, ricco di attività pratiche e ludiche, con simulazioni, role playing e peer learning per favorire collaborazione, responsabilità e consapevolezza nell'uso delle tecnologie.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	32 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Gamification, peer learning, roleplaying, Project-based learning
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

The Coding Knight – Primi passi nel mondo degli algoritmi e del coding per bambini 5-7 anni
Algorithmics Luxembourg

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: introdurre i principi base della programmazione; sviluppare pensiero logico-algoritmico; potenziare creatività e capacità di problem solving; migliorare competenze comunicative e di lavoro di gruppo; preparare i bambini all'apprendimento scolastico.
Contenuti	Un corso introduttivo che avvicina i bambini di 5–7 anni ai principi base della programmazione tramite il gioco e una narrazione avventurosa. Utilizzando Scratch Junior e un'app con storyline coinvolgente, i partecipanti imparano a creare semplici algoritmi lineari e cicli, sviluppare giochi e animazioni, risolvere problemi in modo creativo, presentare i propri progetti con sicurezza e collaborare in gruppo. Il percorso integra attività fisiche, coding pratico e discussioni tra pari, mantenendo alta l'attenzione anche nei bambini con maggiori difficoltà di concentrazione. Non sono previsti test o compiti a casa: l'apprendimento avviene sempre attraverso progetti concreti, in un contesto inclusivo che contrasta il digital divide fin dalla prima infanzia.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	32 incontri, 45 min per incontro
Spazi	Aula, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, tablet o computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale e tablet
Costo	Da concordare
Metodologia	Apprendimento basato sul gioco, Project-based Learning, didattica cooperativa, Scratch Junior, storytelling
Contatti	Tel. +352661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: insegnare le basi del front-end development; sviluppare competenze trasversali; promuovere la cittadinanza digitale e l'autoimprenditorialità; preparare i ragazzi a professioni tech altamente richieste.
Contenuti	Il corso forma studenti della scuola secondaria di secondo grado nello sviluppo di applicazioni web complete, utilizzando tecnologie professionali come HTML, CSS, JavaScript, Git e Figma. Il corso contribuisce al contrasto della dispersione scolastica e sviluppa competenze utili per l'ingresso nel mercato del lavoro, promuovendo cittadinanza digitale e autoimprenditorialità. L'approccio è pratico e interattivo, con lavori di gruppo e simulazioni di ambienti professionali basati su metodologie Agile. I ragazzi progettano interfacce UX/UI, pubblicano i propri progetti online con strumenti di hosting e analytics, realizzano un portfolio digitale e apprendono le buone pratiche di collaborazione con piattaforme come GitHub e Miro.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	32 incontri, 90 min per incontro
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Licenza per piattaforme Algorithmics, materiale didattico digitale
Costo	Da concordare
Metodologia	Uso di software open source, simulazione di ambiente lavorativo, Learning by doing, Project-based learning, piattaforme collaborative come Miro
Contatti	Tel. +35 2661333559 E-mail adalberto.zaccaro@gmail.com

**Casa Clizia Arti Lab – Percorso di Arti Terapie
comparate per Classi Prime
Casa Clizia APS**



Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: migliorare le competenze relazionali tra pari all'interno del gruppo classe e supportare così l'inclusione scolastica; offrire la possibilità di esprimere e far emergere le potenzialità individuali e collettive, libere da ansia da prestazione; migliorare la consapevolezza di sé all'interno dello spazio classe trasformato in spazio creativo e non competitivo.
Contenuti	Il percorso è pensato per le classi prime della scuola secondaria di primo e secondo grado e nasce con l'obiettivo di favorire l'inclusione scolastica e la coesione del gruppo classe attraverso esperienze artistiche ad alto coinvolgimento. Gli incontri sono condotti da un'équipe di arti-terapeute e counselor specializzate (fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia e cinema terapia), che forniscono un approccio personalizzato e inclusivo, capace di valorizzare le potenzialità individuali senza ansia da prestazione e in un contesto creativo non competitivo.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	3 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	800€
Metodologia	Fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia, cinema terapia
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: Utilizzare il mezzo artistico in un'attività basata sull'esperienza che rende il dialogo paritario; promuovere processi di consapevolezza personale e collettiva, il rispetto e il supporto reciproco; sperimentare nuove modalità di azione e di pensiero, in un ambiente sicuro e con l'affiancamento di operatrici qualificate; facilitare l'espressione emotiva attraverso linguaggi non verbali; promuovere processi di socializzazione, creando esperienze che possono, col tempo, diventare nuove reazioni nella quotidianità in risposta a situazioni di difficoltà.
Contenuti	Il percorso è pensato per accompagnare ogni classe nell'affrontare tematiche emotive e relazionali che emergono nel gruppo: inclusione, identità sociale e di genere, bullismo, ansia da prestazione, disturbi alimentari, lutto, comportamenti a rischio. Attraverso l'esperienza artistica, gli studenti sono guidati in un contesto protetto e non giudicante, dove possono esprimere emozioni e riflessioni personali e collettive. Il laboratorio è condotto da un'équipe qualificata di counselor e arti-terapeute, con approccio personalizzato e flessibile, in stretta collaborazione con il corpo docente.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	3 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	800€
Metodologia	Fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia, cinema terapia
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: promuovere l'espressione non verbale; favorire la scoperta e il potenziamento delle risorse creative; migliorare il benessere personale e di gruppo; sviluppare la consapevolezza di sé; contrastare il disagio e la dispersione scolastica; incoraggiare la cooperazione e il dialogo; offrire uno spazio di contenimento e protezione; sperimentare e consolidare nuove modalità comportamentali.
Contenuti	Il laboratorio di Arteterapia è un intervento di sostegno a mediazione non verbale. Attraverso l'uso di materiali artistici — come colori, creta, carta, grafite — gli alunni esplorano emozioni, vissuti e potenzialità personali in uno spazio protetto e non giudicante. L'aula diventa un “atelier relazionale” dove ciascuno può esprimersi liberamente, essere visto e vedere gli altri, favorendo relazioni sane tra pari. Il percorso non richiede competenze artistiche: non è un corso di arte, ma uno spazio di libera espressione e consapevolezza.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare
Impegno orario	5 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	700€
Metodologia	Arteterapia clinica
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: utilizzare il mezzo cinematografico in un'attività condivisa che rende il dialogo paritario; promuovere processi di consapevolezza personale e collettiva, il rispetto e il supporto reciproco; sperimentare nuove modalità di azione e di pensiero, in un ambiente sicuro e con l'affiancamento di un'operatrice qualificata; dare un nome e una forma alle emozioni, facilitando l'espressione emotiva e favorendo il linguaggio verbale e la comunicazione all'interno del gruppo classe; promuovere processi di socializzazione e allenare alla condivisione e all'accoglienza reciproca.
Contenuti	Il laboratorio di Cinema Terapia è un percorso esperienziale che utilizza il cinema come strumento di crescita personale, espressione emotiva e coesione del gruppo classe. Attraverso la visione guidata di scene tratte da film di generi e stili diversi, i partecipanti affrontano tematiche emotive e relazionali in un contesto protetto e non giudicante. Le attività si svolgono in cerchio, con momenti di riflessione, condivisione e gioco, e culminano nella creazione di una "playlist emotiva" personalizzata: un elenco di film associati alle emozioni vissute durante il percorso.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare
Impegno orario	5 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	700€
Metodologia	Cinema terapia/counseling
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: sostenere l'esplorazione della propria identità, delle emozioni e dei vissuti personali attraverso l'immagine fotografica; offrire uno spazio sicuro per l'espressione delle emozioni; rafforzare la capacità di ascolto, di empatia e di comunicazione anche attraverso strumenti non verbali; incentivare l'uso del linguaggio visivo per leggere la realtà da prospettive nuove; valorizzare l'unicità di ogni partecipante e promuovere un clima di accoglienza; potenziare l'autostima e la fiducia in sé.
Contenuti	Il laboratorio propone un percorso esperienziale che utilizza la fotografia come strumento di espressione, riflessione e conoscenza di sé. Le immagini — scattate, scelte o osservate — diventano veicolo di narrazione personale e collettiva, favorendo l'espressione di vissuti difficili da verbalizzare. Attraverso attività pratiche guidate, gli studenti imparano a osservare la realtà e le proprie emozioni da nuove prospettive, sviluppando consapevolezza emotiva, pensiero critico e competenze relazionali. Non è richiesta alcuna competenza tecnica: ciò che conta è il significato simbolico e personale delle fotografie, in un contesto libero.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare
Impegno orario	5 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	700€
Metodologia	Fotografia terapeutica, arteterapia, counseling, scrittura creativa
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: migliorare la consapevolezza corporea la favorire l'espressione emotiva grazie al movimento spontaneo; favorire l'equilibrio e il benessere personale; migliorare le relazioni interpersonali attraverso il movimento creativo; riscoprire la propria creatività.
Contenuti	La Danzaterapia è un'esperienza espressiva e creativa che mette al centro il corpo e il suo movimento come strumento di benessere. Ispirata al metodo di Maria Fux, la proposta è accessibile a tutti, indipendentemente da età o condizione psicofisica, e si basa su coreografie non tecnicistiche, musica, immagini e oggetti stimolo (stoffa, elastici, carta crespata...). Durante gli incontri, i partecipanti esplorano la propria creatività e espressività in un ambiente libero da giudizio, favorendo il miglioramento dell'umore, la consapevolezza corporea e l'integrazione mente-corpo. Il laboratorio è condotto da professionisti qualificati e supervisionato da specialisti AUSL.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extracurricolare
Impegno orario	5 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	700€
Metodologia	Danzaterapia metodo di Maria Fux
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: sostenere le ragazze e i ragazzi nell'affrontare bisogni specifici e tematiche legate al mondo dell'adolescenza tra cui identità, conoscenza di sé, ansia nell'affrontare la scuola o i rapporti interpersonali, dinamiche di relazione tossiche, bullismo e situazioni di violenza tra le più varie. Fornire uno spazio protetto e non giudicante che favorisca lo sviluppo di competenze relazionali e l'autoconsapevolezza.
Contenuti	Il percorso offre uno spazio protetto e creativo dove ragazze e ragazzi possano affrontare tematiche legate all'adolescenza — come identità, ansia scolastica, relazioni tossiche, bullismo, violenza — attraverso esperienze artistiche guidate. I laboratori sono progettati in collaborazione con il corpo docente e possono essere monotematici o combinati, scegliendo tra fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia e cinema terapia. Le attività si svolgono in piccoli gruppi, al di fuori della classe di appartenenza, favorendo nuove dinamiche relazionali e una maggiore consapevolezza emotiva. Il progetto è gestito da un'équipe multidisciplinare di counselor e arti-terapeute, supervisionata da specialisti AUSL, e si svolge anche in spazi esterni come il Teatro Manicomics.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extrascolastico
Impegno orario	3 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula, Teatro Manicomics di via Scalabrini 19
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	800€
Metodologia	Fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia, cinema
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: nutrire il benessere personale attraverso le potenzialità terapeutiche dell'arte; scoprire la propria creatività e fare emergere l'autentica espressione di sé; arricchirsi a livello personale e nel proprio ruolo educativo; ritagliarsi uno spazio in cui liberare stress e tensioni quotidiane; sentirsi al sicuro in un luogo di non giudizio e di condivisione tra pari; trovare ascolto e sostegno nella ricchezza del gruppo; entrare in contatto con le proprie fragilità e difficoltà e imparare ad accoglierle.
Contenuti	Il laboratorio è pensato per offrire ai docenti uno spazio di benessere, ascolto e confronto, dove sperimentare in prima persona le potenzialità terapeutiche dell'arte. Attraverso esperienze artistiche guidate — come fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia e cinema terapia — i partecipanti possono esplorare la propria creatività, condividere vissuti, liberare tensioni e rafforzare il proprio ruolo educativo. Il percorso si svolge in orario extrascolastico, in piccoli gruppi, anche in spazi esterni come il Teatro Manicomics, e mira a creare una rete di sostegno tra pari, migliorando la relazione con gli studenti e favorendo un clima scolastico più empatico e consapevole.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extrascolastico
Impegno orario	3 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula, Teatro Manicomics di via Scalabrini 19
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	800€
Metodologia	Fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia, cinema terapia
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: nutrire il benessere personale attraverso le potenzialità terapeutiche dell'arte; scoprire la propria creatività e fare emergere l'autentica espressione di sé; arricchirsi a livello personale e nel proprio ruolo educativo; ritagliarsi uno spazio in cui liberare stress e tensioni quotidiane; sentirsi al sicuro in un luogo di non giudizio e di condivisione tra pari; trovare ascolto e sostegno nella ricchezza del gruppo; entrare in contatto con le proprie fragilità e difficoltà e imparare ad accoglierle.
Contenuti	Questo laboratorio è pensato per genitori e familiari di adolescenti, con l'obiettivo di offrire uno spazio di ascolto, confronto e benessere attraverso l'esperienza artistica. Il percorso favorisce la costruzione di una rete di sostegno tra pari. Le attività permettono ai caregiver di esplorare la propria creatività, condividere vissuti, liberare tensioni e migliorare la relazione con i figli in un momento delicato di crescita e cambiamento.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario extrascolastico
Impegno orario	3 incontri, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula, Teatro Manicomics di via Scalabrini 19
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Materiali da laboratorio
Costo	800€
Metodologia	Fotografia terapeutica, arteterapia, danzaterapia, cinema terapia
Contatti	Tel. 333 1741885 E-mail casaclizia.artilab@gmail.com

UN PO' A VELA

Lega Navale Italiana Piacenza - Parma



Progetto e obiettivi	Il percorso è pensato per coinvolgere studenti in un'esperienza educativa e formativa sul fiume Po, utilizzando la vela come strumento di esplorazione e apprendimento. Il progetto mira a stimolare curiosità, rispetto per l'ambiente, collaborazione e consapevolezza del territorio.
Contenuti	L'attività si sviluppa attorno a tre assi principali: - sportivo: avvicinamento alla vela come disciplina tecnica e di squadra; - naturalistico: osservazione dell'ambiente fluviale, biodiversità e paesaggio; - scientifico: studio delle correnti, del vento, della geografia e della sostenibilità ambientale.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	15 incontri, 30h totali
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche
Attrezzatura fornita	Strumenti nautici
Costo	2.000€
Metodologia	Istruttore nautico solidale
Contatti	Tel. 339 4923749 E-mail piacenza@leganavale.it

Il Gioco della Vela
Lega Navale Italiana Piacenza - Parma



Progetto e obiettivi	Il percorso nasce dall'esperienza del Circolo Velico Piacenza, attivo da anni nei territori di Piacenza e Parma con attività continuative rivolte ai ragazzi.
Contenuti	Attraverso lezioni teoriche e pratiche, il progetto mira a introdurre i giovani alla vela come sport tecnico, di squadra e di contatto con la natura, promuovendo valori come il rispetto, la collaborazione e la consapevolezza ambientale.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a dicembre Giorni martedì e mercoledì Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro, 2h per gruppo/classe
Spazi	Aula, Aula Magna, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Spezzone di cima
Costo	Gratuito
Metodologia	Lezione frontale e laboratoriale
Contatti	Tel. 339 4923749 E-mail piacenza@leganavale.it

“Corpo ed Emozioni in Armonia: Prevenzione e Benessere in Adolescenza”
Alessandra Diletta Corvi



Progetto e obiettivi	Il progetto si propone di promuovere la salute psicofisica degli adolescenti attraverso un percorso educativo e preventivo condotto in modo integrato da uno psicologo e un chinesiologo. Il percorso vuole stimolare la riflessione su tematiche quali emozioni, corporeità e interazione tra le stesse, in forma di laboratorio esperienziale.
Contenuti	Il percorso si articola in 12 incontri settimanali, i partecipanti esploreranno le emozioni, i segnali corporei legati a stress e disagio, e impareranno strategie di autoregolazione attraverso movimento consapevole, tecniche di rilassamento e attività di gruppo. Ogni incontro è suddiviso in due momenti: parte psicologica con educazione alle emozioni, gestione dello stress e dinamiche di gruppo; parte motoria con apprendere tecniche di percezione corporea, tecniche respiratorie e dinamiche di gruppo.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	6 incontri, 1h 30 min per gruppo/classe
Spazi	Aula, cortile/giardino, palestra
Attrezzatura necessaria	Proiettore, casse acustiche, computer, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	540€
Metodologia	Laboratorio esperienziale
Contatti	Tel. 346 3558244 E-mail alessandra.corvi.87@gmail.com

“Con la magia la tristezza vola via – Lupetta BU e le scatoline magiche”

Associazione Volontari Ospedalieri di Piacenza ODV



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: conoscere chi sono i volontari AVO e cosa fanno; riflettere sull'importanza dei gesti gentili e della presenza accanto alle persone fragili; sviluppare capacità espressive, simboliche e cooperative; realizzare un dono concreto per persone in ospedale o RSA.
Contenuti	Un laboratorio narrativo e creativo pensato per bambini, che unisce il racconto animato, il gioco simbolico e la solidarietà. Attraverso la favola originale “Lupetta BU e la scatola magica”, i bambini sono guidati a riflettere sul valore dell'aiuto, della gentilezza e del prendersi cura degli altri. Dopo la lettura animata, ogni bambino realizza una “scatolina magica” decorata con disegni e messaggi gentili, destinata ai pazienti dell'Ospedale di Piacenza o agli anziani delle RSA. I volontari AVO consegnano personalmente questi doni durante le loro visite, creando un ponte emotivo tra scuola e comunità.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro di 60-90 min
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	4 sedie
Attrezzatura fornita	Materiali laboratoriali
Costo	Gratuito
Metodologia	Stimolazione delle intelligenza, cooperazione attiva
Contatti	Tel. 347 4587227 E-mail m.montice33@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: sviluppare la creatività attraverso l'uso di immagini, suoni e narrazione visiva; favorire l'espressione personale ed emotiva con strumenti audiovisivi accessibili; stimolare la collaborazione e il lavoro di gruppo; introdurre il linguaggio del video e del suono; educare all'ascolto e all'osservazione; apprendere nozioni base di ripresa, montaggio e composizione multimediale; rafforzare l'autostima, attraverso la realizzazione e la condivisione di un progetto artistico collettivo; sviluppare il pensiero narrativo e l'immaginazione; creare un'esperienza inclusiva.
Contenuti	Un laboratorio interdisciplinare che guida alla scoperta del linguaggio audiovisivo in modo pratico e coinvolgente. Attraverso immagini, suoni e narrazione, i partecipanti imparano a raccontare storie, esplorare emozioni e collaborare alla realizzazione di un progetto collettivo. Le attività includono riprese video, registrazione di suoni e voci, giochi con la voce, esercizi di stop motion, creazione di paesaggi sonori e performance collettive. Il laboratorio si conclude con la produzione di un'opera finale (videoclip, favola, poesia visiva, documentario creativo) presentata pubblicamente.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da gennaio a marzo o da marzo a maggio Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	72 ore su tre mesi
Spazi	Cortile/giardino, biblioteca, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, casse acustiche, materiale di cancelleria, smartphone anche senza SIM o connessione internet
Attrezzatura fornita	Dispositivi mobili, piccole luci, software di montaggio video, audio, microfoni e materiali didattici digitali
Costo	60€/h lordi
Metodologia	Non indicata
Contatti	Tel. 339 4477555 E-mail roberta.bargiggia@retedoc.net

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: sviluppare la concentrazione, l'autocontrollo, la memoria, il rispetto delle regole, l'integrazione e prevenzione del bullismo e più nello specifico il calcolo mentale, le capacità visuo-spaziali e la risoluzione logica di problemi. Gli scacchi sono riconosciuti come strumento educativo capace di migliorare il rendimento scolastico, favorire la maturazione personale e promuovere l'integrazione sociale.
Contenuti	Il progetto è condotto da istruttori certificati dalla Federazione Scacchistica Italiana e si avvale di materiali didattici e strumenti interattivi. Al termine del percorso, ogni alunno sarà in grado di giocare autonomamente, avendo acquisito competenze logiche, cognitive e relazionali. Il corso propone l'insegnamento del gioco degli scacchi agli alunni della scuola primaria e secondaria, attraverso un approccio didattico che alterna teoria e pratica.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a maggio Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	1 incontro, 10h per gruppo/classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Pezzi e scacchiera ogni due alunni, orologi elettronici, scacchiera magnetica, dispense
Costo	300€ per modulo di 10h
Metodologia	Gioco degli scacchi, lezioni con teoria e pratica, gioco a squadre, simulazioni
Contatti	Tel. 333 8816635 E-mail scacchiclubpiacenza@gmail.com

Progetto e obiettivi	L'obiettivo educativo generale è quello di evidenziare che essere cittadini dell'Unione Europea conferisce diritti e doveri; rafforzare l'identità e partecipazione alla vita politica dell'UE, promuovere la coesione sociale e la solidarietà; far conoscere le iniziative dell'Unione Europea e promuovere la partecipazione; far conoscere il funzionamento degli organi dell'Unione; far conoscere i rapporti tra l'UE e gli attori della geopolitica; far conoscere e analizzare i temi dell'Agenda 2030; far conoscere le possibilità di mobilità Erasmus+ e le opportunità di volontariato internazionale.
Contenuti	Un percorso educativo gratuito rivolto alle scuole secondarie di primo e secondo grado, che accompagna studenti e docenti alla scoperta dell'Unione Europea, dei suoi valori, delle sue istituzioni e delle opportunità di cittadinanza attiva. Attraverso incontri tematici, laboratori interattivi e simulazioni, il progetto promuove la consapevolezza dei diritti e doveri dei cittadini europei, l'educazione alla legalità, il contrasto al discorso d'odio e la conoscenza delle politiche europee. Le attività si svolgono in occasione di ricorrenze significative (Festa d'Europa, Erasmus Day, Giornata europea delle lingue)
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula, Aula Magna, biblioteca, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Materiale didattico digitale
Costo	Gratuito
Metodologia	Cooperative learning, didattica digitale, laboratorio, lezione frontale, Project-Based Learning, workshop
Contatti	Tel.3407037386 Email:portelloeuropedirect@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il percorso offre a tutti i partecipanti l'esplorazione di competenze trasversali (i.e. capacità di lavoro in team, comunicazione, problem solving) e di possibili carriere in ambiti attinenti alle materie STEM e non solo. La metodologia di lavoro punta inoltre allo sviluppo nei componenti dei team di una maggiore autoconsapevolezza delle proprie capacità anche manuali.
Contenuti	Un laboratorio di robotica educativa pensato per studenti di ogni ordine scolastico. La costruzione e la programmazione di manufatti complessi come i robot offre a tutti i partecipanti l'esplorazione di competenze trasversali e possibili carriere in ambito STEM. Gli alunni lavorano in team per affrontare sfide su campi di gara o costruire modelli robotici legati a un tema concordato, culminando in una fiera delle scienze.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Da 3h a 30h, n. incontri da concordare
Spazi	Aula, laboratorio, palestra
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer
Attrezzatura fornita	Robot e attrezzature
Costo	Da concordare
Metodologia	Challenge Based Learning, robotica educativa
Contatti	Tel. 347 8033903 E-mail sandrameloni@artuonlus.org

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: acquisire capacità di ideare, promuovere ed attuare comportamenti responsabili ed ecosostenibili di tipo individuale e collettivo; stimolare nei bambini/ragazzi la curiosità, la creatività e l'interesse per l'esplorazione del territorio che li circonda; acquisire atteggiamenti di conservazione e valorizzazione della biodiversità; educare alla 'cittadinanza attiva' per conferire la consapevolezza di essere parte integrante di una comunità; esplorare il mondo delle foreste italiane, le funzioni; esplorare il ciclo della risorsa legnosa e le sue caratteristiche di risorsa rinnovabile.
Contenuti	Un percorso educativo multidisciplinare che accompagna le classi alla scoperta del rapporto tra uomo e natura. Il progetto promuove una visione equilibrata e consapevole del rapporto tra comunità umana e ambiente naturale, valorizzando anche gli usi tradizionali delle risorse in chiave moderna. Attraverso incontri in aula e un'uscita didattica finale sui sentieri del Comprensorio Trail Valley, gli studenti esplorano le dinamiche ecologiche, le minacce alla biodiversità, il ciclo della risorsa legnosa e le pratiche di gestione forestale sostenibile.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	5 incontri, 14h per gruppo/classe
Spazi	Aula, sentieri Comprensorio Trail Valley
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale di cancelleria, stampe tematiche
Costo	650€
Metodologia	Roleplaying, educazione alla cittadinanza, apprendimento esperienziale, approccio partecipativo
Contatti	Tel. 328 2489117 E-mail pagani.lisa.95@hotmail.com

Le loro idee camminano sulle nostre gambe: i cento passi dei ragazzi di Piacenza in vista del 21 marzo

Libera Emilia-Romagna APS



Progetto e obiettivi	I laboratori hanno come obiettivo quello di sensibilizzare e formare studenti e insegnanti sul fenomeno mafioso, promuovendo la cultura della legalità e della cittadinanza attiva. Questi laboratori mirano a riconoscere i meccanismi di corruzione e sfruttamento, e sviluppare anticorpi contro la criminalità organizzata, sviluppando competenze di cittadinanza attiva, cooperazione, comprensione del testo...
Contenuti	Un percorso che coinvolge studenti di ogni ordine e grado nella preparazione della Giornata della Memoria e dell'Impegno in ricordo delle vittime innocenti delle mafie (21 marzo). I laboratori proposti sono divisi per gradi scolastici: Scuola primaria – Partendo dalla visione di “Giovanni e Paolo e il mistero dei pupi” si affrontano temi come bullismo fino a parlare di mafia e si riscrive il finale del Gioco di ruolo delle scelte; Scuole secondarie – Alle medie si può giocare al Gioco delle scelte, alle superiori si arriva all’elaborazione di fatti di cronaca e il concetto di mafia così come stabilito dalla Legge Rognoni-La Torre del 1982 e al valore del 21 marzo. I laboratori trattano eco e agromafie, la legge sul riuso sociale, le mafie in Emilia-Romagna, donne e mafia, sport e mafia.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a maggio Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio, palestra, cortile/giardino, biblioteca
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Materiale didattico digitale
Costo	Gratuito
Metodologia	Workshop, cooperative learning, didattica digitale integrata, Project-Based Learning
Contatti	Tel. 335 7557163 E-mail emiliaromagna@libera.it

Progetto e obiettivi	Un laboratorio edutech gratuito rivolto a studenti dai 6 ai 19 anni, che promuove l'apprendimento creativo e pratico attraverso attività di robotica, coding, elettronica e intelligenza artificiale; La diversità dei percorsi, che spaziano dall'elettronica al coding, dalla robotica all'artificial intelligence, offrono ai partecipanti un ampio sguardo sul futuro e il supporto di un team di educatori esperti e qualificati permette loro di intraprendere un percorso di orientamento, di crescita e di sviluppo di competenze trasversali, con particolare attenzione a: competenze nelle discipline STEAM – Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica; competenze digitali; competenze trasversali: personali, sociali e capacità di imparare a imparare; orientamento e crescita personale.
Contenuti	Il percorso si articola in moduli o attività laboratoriali di diverse aree tematiche: Robotica – percorsi di robotica educativa e industriale per permettere ai ragazzi di progettare e programmare; Programmazione e coding – ampio spazio al coding per coloro che vogliono avvicinarsi a questa disciplina; Elettronica e Intelligenza Artificiale – apprendimento dei principi dell'elettronica, esplorando i principi del coding e della robotica grazie alle schede Microbit, ai circuiti Arduino, a kit NauroMaker Hand e Internet of Things
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare ed extracurricolare
Impegno orario	1 incontro da 4h
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Kit edutech
Costo	Gratuito
Metodologia	Creative Learning, Learning-by-Doing, Project-Based Learning
Contatti	Tel. 345 6145774 E-mail info@makerdojo.it

GENDER BIAS – Donne e discipline STEM
Centro antiviolenza di Piacenza



Progetto e obiettivi	L'obiettivo del progetto è promuovere consapevolezza, curiosità e libertà di scelta, valorizzando modelli positivi e storie di donne che hanno lasciato il segno in ambito scientifico e tecnologico.
Contenuti	Un intervento educativo e di sensibilizzazione rivolto alle scuole secondarie di primo e secondo grado, che affronta il tema dei bias di genere e delle disuguaglianze nelle scelte formative e professionali. Attraverso un incontro interattivo, il progetto invita ragazze e ragazzi a riflettere sugli stereotipi che influenzano la percezione delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica), spesso considerate "non adatte" al genere femminile.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° grado Scuole secondarie 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare Orario extracurricolare
Impegno orario	1 incontro per gruppo/classe di 2h
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	Proiettore, computer
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Video, brainstorming, lezione frontale
Contatti	Tel. 0523 331556 E-mail solstiziodestate21@virgilio.it

Progetto e obiettivi	Un'iniziativa formativa e orientativa rivolta alle studentesse del triennio delle scuole secondarie di secondo grado, per esplorare le nuove frontiere dell'intelligenza artificiale e delle tecnologie emergenti.
Contenuti	Il progetto si basa sulla piattaforma gratuita IBM SkillsBuild, che offre oltre 1000 corsi in 19 lingue su competenze digitali e professionali (AI, Cloud, Cybersecurity, Blockchain, Data Science, Design Thinking, Agile...).
	Attraverso un incontro introduttivo e la possibilità di accedere a corsi online certificati, le partecipanti possono accumulare ore PCTO e ricevere mentorship da professionisti ICT con esperienza nazionale e internazionale.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare, Orario extracurricolare Orario extrascolastico
Impegno orario	1 incontro per classe o in plenaria da 2h
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	Proiettore, computer
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Presentazione con lezione frontale e mentorship
Contatti	Tel. 0523 331556 E-mail solstiziodestate21@virgilio.it

**DEPURATORI BIODIVERSI / FESTA
ALBERO
INFOAMBIENTE – CEAS – Comune di
Piacenza**



Progetto e obiettivi	Il laboratorio si pone come obiettivo di promuovere e diffondere: - la conoscenza dei servizi ecosistemici svolti dagli alberi in città; - la conoscenza della struttura degli alberi - la protezione della biodiversità nei contesti urbani - la cura corretta e consapevole degli spazi verdi in città, a partire da quelli di pertinenza delle scuole.
Contenuti	Un insieme di attività formative ed esperienziali dedicate al ruolo degli alberi in città, alla biodiversità urbana e alla cura consapevole degli spazi verdi scolastici. Il progetto si intensifica in occasione della Giornata nazionale degli alberi (21 novembre). Le proposte includono laboratori di messa a dimora, letture a tema, riconoscimento delle specie arboree nei giardini scolastici, passeggiate urbane e attività creative come il laboratorio “A caccia di glicini”, che unisce osservazione, disegno e mappatura condivisa.
Destinatari	Scuola dell’infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula, cortile/giardino, spazi aperti cittadini
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Attrezzi per giardinaggio, materiale vegetale, mostra su pannelli avvolgibili
Costo	Gratuito
Metodologia	Didattica esperienziale, educazione ambientale integrata, apprendimento in contesto
Contatti	Tel. 0523492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il laboratorio mira a stimolare la curiosità, a fare domande e a ragionare sul fatto che conoscendo ci innamoriamo, amiamo, e impariamo a prenderci cura anche della città, che è anche nostra. Un altro obiettivo è l'educazione alla bellezza, al paesaggio urbano e al turismo sostenibile.
Contenuti	Un laboratorio artistico-esperienziale dedicato alla scuola primaria, che accompagna bambini e insegnanti alla scoperta della città di Piacenza attraverso l'osservazione, il disegno e il cammino. Il percorso si articola in due momenti: attività in aula con stimoli visivi e acquerelli per rappresentare la città vista dall'alto. Uscita didattica tra Piazza Cavalli e Piazza Duomo, per osservare materiali, forme, proporzioni, ombre, dettagli architettonici e segni del tempo. Durante il laboratorio, i bambini imparano a riconoscere elementi urbani e naturali, a misurare con i propri passi, a riflettere sulla bellezza e sull'identità del paesaggio urbano. Il progetto è tratto dalla guida illustrata "Piacenza a naso in su e qualche volta in giù" di A. Bonomini e A. Repetti.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	2 incontri, 4h
Spazi	Aula, spazi aperti in città
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	"Piacenza a naso in su e qualche volta in giù" di A. Bonomini e A. Repetti.
Costo	Gratuito
Metodologia	Laboratorio misto con parte introduttiva in aula ed uscita esperienziale
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi di diffondere la conoscenza e stimolare il rispetto e la cura della avi-fauna presente in città. Dare nuova vita ad oggetti e materiali di scarto. Promuovere la creatività.
Contenuti	Un laboratorio dedicato alla scoperta della biodiversità urbana, con particolare attenzione all'avifauna presente nei giardini scolastici e negli spazi verdi cittadini. Il percorso si articola in una lezione teorica e in un laboratorio creativo in cui gli studenti progettano e costruiscono una mangiatoia per uccelli utilizzando materiali di recupero.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	2 incontri da 2h+4h
Spazi	Aula, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	LIM, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Semi
Costo	Gratuito
Metodologia	Lezione frontale + attività laboratoriale
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Obiettivi del percorso educativo: educare alla sostenibilità ambientale e alla resilienza climatica delle aree urbane; fornire gli strumenti per comprendere la complessità del funzionamento dell'ecosistema urbano/flussi; analizzare le criticità tipiche dei sistemi urbani causate dalla crisi climatica; affrontare i temi della sicurezza, della salute e del benessere delle persone che vivono nelle aree urbane; aumentare la consapevolezza sui rischi e sulla necessità di intervenire per rendere le nostre città più resilienti; indicare le possibili soluzioni per l'adattamento.
Contenuti	Un percorso educativo che affronta il tema della crisi climatica e della resilienza urbana. Il progetto guida gli studenti alla comprensione delle cause antropiche del cambiamento climatico e delle strategie di mitigazione e adattamento, con un focus sulle città e sul loro metabolismo ambientale. Attraverso lezioni, sopralluoghi, restituzioni e giochi di ruolo, gli studenti analizzano il quartiere scolastico e propongono soluzioni per migliorare la qualità ambientale e la vivibilità urbana.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	4 incontri, 8-10h per gruppo/classe
Spazi	Aula, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	Ausili per la sperimentazione dell'accessibilità e fruibilità degli spazi, bussole, termoscanner, strumenti per la lettura dello sky view factor, metro, mappe, meteo tracker + lettore qualità aria
Costo	Gratuito
Metodologia	Laboratorio misto, gioco di ruolo, uscita esperienziale
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: diffondere la conoscenza sulle corrette modalità della raccolta differenziata ed in particolare della frazione organica, prendere consapevolezza del problema dei rifiuti, promuovere comportamenti virtuosi, ridurre la produzione di rifiuti “indifferenziati”, comprendere i meccanismi della comunicazione e sviluppare la creatività realizzando laboratori didattici en plein air utilizzando cortili e giardini scolastici come aule all'aperto. Diffondere la consapevolezza che gli spazi condivisi sono beni comuni e occorre prendersene cura. Arricchire i terreni degradati per aumentarne le funzioni ecosistemi-che.
Contenuti	Laboratorio scientifico sulla raccolta degli scarti organici delle merende per sperimentare tecniche di compostaggio, anche con ausilio di lombrichi. Monitoraggio della quantità di rifiuti prodotti mediamente in aula a settimana, differenziando le quote compostabili cioè gli scarti “verdi”, realizzazione di due piccole compostiere in vaso, osservazione dei processi avviati, descrizione di tutte le fasi di lavoro, redazione di un report finale, possibile laboratorio sulla permeabilità del suolo con campioni di terreno del giardino scolastico
Destinatari	Scuola primaria (quarte e quinte)
Quando	Intero anno scolastico Orario curricolare
Impegno orario	1h 30 min di lezione in aula + incontro all'aperto per la posa dei vasi-compostiera
Spazi	Aula, cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	LIM, 2 vasi medi di terracotta, macchina fotografica o smartphone, bilancia da cucina
Attrezzatura fornita	Strumenti per la misurazione della temperatura, del PH e dell'umidità del terreno, bilancia digitale e lombrichi
Costo	Gratuito
Metodologia	Lezione frontale + attività autogestite
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il percorso si pone come obiettivi: promuovere piccole azioni concrete e quotidiane verso la mobilità attiva e sostenibile, l'uso consapevole e rispettoso della risorsa acqua, la riduzione dei rifiuti e la diffusione di una corretta raccolta differenziata, il risparmio energetico.
Contenuti	Si tratta di un “viaggio-gioco” che dura un mese e che mette in gara classi e scuole con la raccolta di “miglia verdi” che si accumulano in base ai giorni in cui gli alunni si recano a scuola senza l'uso dell'auto privata o in cui si compiono azioni riconducibili al risparmio energetico, al risparmio idrico, alla riduzione dei rifiuti e alla corretta raccolta differenziata, all'utilizzo di prodotti ecologici di filiera corta. Promozione del concorso con invito ai dirigenti scolastici, predisposizione e stampa del materiale occorrente, consulenza agli insegnanti delle classi in gara, valutazione degli esiti, premiazione delle prime cinque classi con donazione di materiale didattico, trasmissione dei risultati alla referente europea del Climate Alliance (Francoforte sul Meno)
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Orario curricolare Marzo 2026
Impegno orario	4 settimane di gara, premiazioni entro maggio
Spazi	Aula, spazi aperti della città
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Cartellone col conteggio dei punti gioco
Costo	Gratuito
Metodologia	Competizione fra classi
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

M'ILLUMINO DI MENO
INFOAMBIENTE – CEAS – Comune di
Piacenza



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivo di promuovere la cultura del risparmio energetico e del risparmio di risorse e degli stili di vita sostenibili.
Contenuti	Spegnimento simbolico dell'illuminazione artistica, allestimento scaffali biblioteca Passerini Landi, invito a ridurre gli sprechi, promozione di attività nelle scuole (anche in relazione al tema specifico dell'anno), uno o più concerti simbolici al buio organizzati con le scuole . Proposta volta alla sensibilizzazione dei bambini e ragazzi, grazie alla trasmissione radiofonica Caterpillar su Rai Radio 2,
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	16 febbraio 2026 o giorni limitrofi Curricolare Extracurricolare
Impegno orario	Da concordare coi docenti
Spazi	Spazi all'aperto in città
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Le scuole vengono invitate ad organizzare attività concrete e/o simboliche documentate con fotografie e video. Ad esempio spegnimento luci aule e stanze a casa, concerti al buio, locandine artistiche, disegni di supereroi del risparmio energetico, letture a tema
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi specifici: aumentare la conoscenza del territorio periurbano e fluviale; educare la cittadinanza a scelte di consumo e di vita orientate alla sostenibilità; stimolare l'offerta di servizi e infrastrutture per la fruizione rispettosa dei territori fluviali e aumentarne la visibilità rendendo il territorio più attrattivo.
Contenuti	Laboratorio di lettura dei paesaggi fluviali in bicicletta con linguaggio fotografico sugli argini del Po fra Piacenza e Monticelli d'Ongina sul tracciato della ciclovia Ven-To e in riserva MaB UNESCO "PO GRANDE" Parte introduttiva in aula per l'esplorazione del territorio dall'alto e la sua valorizzazione attraverso "vie lente" come le piste ciclabili e il progetto della Ven-To; uscita in bicicletta in gruppo lungo il percorso PC-Monticelli; restituzione fotografica e commentata
Destinatari	Scuole secondarie di 2° grado
Quando	Scegliere tra ottobre, aprile, maggio Orario curricolare Fasce orarie 8.30-16-30
Impegno orario	8-9h per classe (1h di aula + 8h di uscita in bici)
Spazi	Aula, argini del Po tra Piacenza e Monticelli d'Ongina
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	Eventuali biciclette comunali e caschi
Costo	Gratuito
Metodologia	Laboratorio misto: lezione frontale + uscita esperienziale in bicicletta
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone l'obiettivo di contrastare la diffusione di zanzare come possibili vettori di arbovirosi (cioè virus trasmessi da artropodi); la promozione e protezione della biodiversità
Contenuti	Laboratorio didattico e percorsi teatrali creativi per la conoscenza del ciclo biologico delle zanzare. Analisi delle problematiche sanitarie causate dal loro ruolo di vettori, della diffusione di nuove specie alloctone in relazione alla crisi climatica e delle precauzioni e azioni di contrasto che ogni cittadino deve mettere in campo
Destinatari	Scuola primaria Scuola secondaria di secondo grado
Quando	Da aprile a giugno Orario curricolare Fasce orarie 8.30-16-30
Impegno orario	2 ore per 2 classi, minimo 1 incontro in aula + 1 uscita in giardino
Spazi	Aula, cortile/giardino, laboratorio di chimica
Attrezzatura necessaria	LIM, computer
Attrezzatura fornita	Kit con lenti fotografiche macro, trappola per zanzare adulte, ovitrappole per uova e larve, microscopio, pubblicazione sulle zanzare
Costo	Gratuito
Metodologia	Laboratorio misto: lezione frontale + coinvolgimento attivo degli studenti nel riconoscere focolai larvali e osservazione uova, riconoscimento zanzare adulte
Contatti	Tel. 0523 492171 E-mail alessandra.bonomini@comune.piacenza.it

Alla scoperta dell'Unione Europea
One Hour for Europe Italia APS



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: conoscere i principali fatti del dopoguerra e la storia dell'Unione Europea; accenno alla storia romana per quanto riguarda il concetto di Repubblica e democrazia; conoscere e distinguere i principali organi di governo italiani, le loro funzioni e le relative figure di riferimento; conoscere e distinguere i principali organi di governo dell'U.E.; argomentare le proprie idee; trovare una soluzione tra opinioni in contrasto; comprendere e interiorizzare il concetto di democrazia; conoscere i vocaboli dei principali organi e termini importanti per l'Unione Europea in lingua inglese.
Contenuti	Un percorso educativo che introduce i bambini ai concetti di democrazia, cittadinanza attiva e Unione Europea. Il progetto alterna lezioni frontali, attività interattive e una simulazione del Parlamento Europeo. Attività 1 – Educazione civica, gli organi rappresentativi dello Stato italiano. Attività 2 – Storia della nascita dell'Unione Europea. Dal dopoguerra al trattato di Maastricht. Attività 3 – Gli organi rappresentativi dell'UE. Attività 4 – Simulazione del Parlamento UE su un tema comune.
Destinatari	Scuola primaria (classi quarte e quinte)
Quando	Da febbraio a maggio Orario curricolare
Impegno orario	4 incontri, 8h per gruppo/classe
Spazi	Aula, altri spazi proposti
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, materiale di cancelleria, fotocopie
Attrezzatura fornita	Bandiere UE, materiale di cancelleria
Costo	100€
Metodologia	Cooperative learning, lezione frontale, dibattito
Contatti	Tel. 320 5332601 E-mail cassandra.bonzanini@onehourforeurope.it

Euducation! Cosa significa essere cittadini europei?

One Hour for Europe Italia APS



Progetto e obiettivi	Un percorso educativo che si pone gli obiettivi: di far conoscere i principali fatti del dopoguerra; il concetto di cittadinanza, partecipazione attiva e Agenda 2030; accenno alla storia romana; conoscere e distinguere i principali organi di governo italiano e dell'U.E.; argomentare le proprie idee; trovare una soluzione tra opinioni in contrasto; comprendere il concetto di democrazia; conoscere i vocaboli dei principali organi e termini importanti per l'U.E. in lingua inglese; conoscere i principali programmi e opportunità previste per i giovani dall'U.E.; conoscere e applicare metodi di progettazione partecipata; realizzazione di un elaborato finale del percorso di cittadinanza attiva.
Contenuti	Il progetto si articola in attività che spaziano dalla storia dell'UE alla progettazione partecipata, culminando in un elaborato finale co-creato dagli studenti: Attività 1 – alla scoperta dell'Unione europea, storia della nascita dell'Unione Europea. Dal dopoguerra al trattato di Maastricht. Attività 2 – alla scoperta del Parlamento UE con simulazione gioco virtuale. Attività 3 – scopriamo le opportunità per i giovani dell'UE Attività 4 – cittadinanza e partecipazione attiva, un progetto per la mia comunità. Attività 5 – realizzazione del progetto.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado (classi terze, quarte e quinte)
Quando	Da gennaio a maggio Orario curricolare
Impegno orario	5 incontri, 10h per gruppo/classe
Spazi	Aula, altri spazi proposti
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, materiale di cancelleria, fotocopie
Attrezzatura fornita	Bandiere UE, materiale di cancelleria
Costo	300€
Metodologia	Cooperative learning, dibattito, lezione frontale
Contatti	Tel. 320 5332601 E-mail cassandra.bonzanini@onehourforeurope.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di costruire una cultura condivisa della legalità e prevenire comportamenti a rischio; favorire il confronto operativo e la co-progettazione tra agenzie educative e istituzioni scolastiche.
Contenuti	E' un percorso educativo rivolto a preadolescenti e ai loro contesti di vita. Il progetto si basa sulla co-progettazione tra agenzie educative, istituzioni scolastiche e operatori del territorio, a partire da situazioni concrete rilevate a scuola e negli spazi di aggregazione. Le attività si articolano in laboratori scolastici e in un incontro finale in uno spazio pubblico, per riflettere sull'uso degli spazi urbani e sulla convivenza.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare, Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	Da concordare
Spazi	Aula, cortile/giardino, laboratorio, palestra, spazi urbani e aggregativi
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Attività laboratoriali
Contatti	Tel. 347 5466473 E-mail lorena.cattivelli@comune.piacenza.it



Zona Holden

Servizio Piacenza Giovani – Comune di Piacenza

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone l'obiettivo di valorizzare uno spazio collocato nella biblioteca Giana Anguissola al fine di mettere a disposizione, in centro, un servizio aggregativo, educativo e di socializzazione per gli adolescenti.
Contenuti	Il nuovo centro aggregativo giovanile “Zona Holden” propone attività legate ad arte, musica e creatività in collaborazione con le scuole. Non ci sono proposte strutturate: si mettono al centro le identità dei giovani frequentatori con le loro richieste e bisogni.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° Scuole secondarie 2° grado
Quando	Da ottobre ad agosto Orario extrascolastico
Impegno orario	Non indicato
Spazi	Sede Zona Holden (Biblioteca dei ragazzi Giana Anguissola)
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Tavoli, sedie, divanetti, tavoli da ping pong, calciobalilla, attrezzatura per radio web, musica, libri e impianto audio
Costo	Gratuito
Metodologia	Attività creative e co-progettazione
Contatti	Tel. 347 5466473 E-mail lorena.cattivelli@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Orienta giovani si propone di rendere consapevoli i giovani di età 14-20 sul mercato del lavoro locale e le opportunità offerte dalle politiche attive del lavoro in funzione della scelta di un percorso lavorativo; supportando le scelte relative al percorso scolastico e formativo e all'accesso alle opportunità di apprendimento grazie alla mobilità internazionale.
Contenuti	Lo sportello comunale di Orienta Giovani dedicato all'orientamento al lavoro per i giovani organizza laboratori e incontri di orientamento nelle scuole, di promozione del programma GOL e sulle opportunità internazionali di mobilità di lavoro e studio, anche in collaborazione con la cooperativa L'Arco e Consorzio Winner Mestieri. Funzioni di supporto e informazioni in termini di orientamento e riorientamento scolastico e al lavoro: bilancio competenze, riflessione sui propri interessi e obiettivi, aspettative sul mondo del lavoro, modelli di CV, ricerca del lavoro sul territorio, corsi professionalizzanti, colloquio di lavoro, tipologie di contratti di lavoro, politiche attive per il lavoro
Destinatari	Scuole secondarie di 2° grado
Quando	Da ottobre a dicembre Orario curricolare ed extrascolastico
Impegno orario	1 o 2 incontri da 2-4 ore per classe
Spazi	Aula, ufficio Orientagiovani (Spazio 2, via XXIV Maggio 51)
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Presentazioni in classe, laboratori, colloqui individuali
Contatti	Tel. 347 5466473 E-mail lorena.cattivelli@comune.piacenza.it

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone come obiettivi: promuovere l’espressione personale attraverso la recitazione; rafforzare l’autostima e la consapevolezza di sé; contrastare l’isolamento sociale e favorire la condivisione emotiva, l’empatia; offrire competenze tecniche spendibili anche in ambito scolastico e professionale; sostenere la scuola e le famiglie con attività educative fuori dall’orario curricolare; stimolare la creatività e l’immaginazione, partendo dal corpo; stimolare l’attenzione, la concentrazione sul proprio corpo e la propria mente.
Contenuti	Un laboratorio esperienziale di recitazione teatrale e cinematografica rivolto a ragazzi , inclusi giovani in situazione di disagio sociale, neuropsichico o NEET. Il percorso mira a valorizzare la recitazione come strumento di espressione personale, creatività e inclusione, con attività pratiche, esercizi corporei, tecniche di rilassamento e restituzione finale alla comunità. L’elenco delle attività è: tecniche base di recitazione teatrale e cinematografica; esercizi di rilassamento e immaginazione; attività di gruppo, in coppia e individuali; visione e analisi di materiali audiovisivi; produzione di un pezzo artistico personale; restituzione finale alla comunità; conoscenza del lavoro attoriale e della comicità.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a dicembre o da marzo a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	n°ore per gruppo da concordare dalle 10 alle 20 ore n°incontri: da concordare - 10 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio, palestra, altro spazio proposto
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Attrezzature video
Costo	Costo per gli istituti dai 500 ai 2000€/x gli studenti gratuito
Metodologia	Laboratorio esperienziale
Contatti	Tel. 339 3195990 E-mail elenarcarini@gmail.com

**Laboratorio di nuove tecnologie per
l'arte visiva "No Frames"
NOHSTUDIO APS**



Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: promuovere l'espressione personale attraverso la recitazione; rafforzare le competenze professionali dei giovani; contrastare l'isolamento sociale e favorire la cooperazione – team-building; offrire competenze tecniche spendibili in ambito professionale e che aiutano l'orientamento post-scolastico; sostenere la scuola e le famiglie con attività educative fuori dall'orario curricolare; stimolare la creatività e l'immaginazione.
Contenuti	Un percorso laboratoriale esperienziale che utilizza videogiochi, intelligenza artificiale, realtà virtuale e tecnologie immersive per la creazione di prodotti visivi e narrativi. Laboratori pratici con visori VR, software creativi, applicazioni digitali. Narrazione attraverso il videogioco e la realtà aumentata. Produzione di elaborati visivi e narrativi individuali o collettivi. Eventuale mostra finale aperta alla comunità. Attività di gruppo con attenzione alla dimensione relazionale e al team building.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a dicembre o da marzo a giugno Orario curricolare, Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	n°ore per gruppo da concordare dalle 10 alle 20 ore n°incontri: da concordare - 10 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio, palestra, altro spazio proposto
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Visori VR, app, software
Costo	Costo per gli istituti dai 500 ai 2000€/x gli studenti gratuito
Metodologia	Laboratorio teorico e pratico
Contatti	Tel. 339 3195990 E-mail elenarcarini@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: promuovere l'espressione personale attraverso strumenti audiovisivi; rafforzare l'autostima e la consapevolezza di sé nei giovani partecipanti; contrastare l'isolamento sociale e favorire l'inclusione e la cittadinanza attiva; offrire competenze tecniche spendibili anche in ambito scolastico e professionale; sostenere la scuola e le famiglie con attività educative fuori dall'orario curricolare; stimolare la creatività e l'uso consapevole delle tecnologie e della comunicazione audiovisiva.
Contenuti	Un laboratorio esperienziale che utilizza il linguaggio audiovisivo come strumento di espressione personale, crescita identitaria e cittadinanza attiva. Attraverso attività teoriche e pratiche, i partecipanti imparano a raccontare sé stessi e il proprio mondo tramite autoritratti video e narrazioni visive, con una restituzione finale aperta alla comunità.
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a dicembre o da marzo a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	n° ore per gruppo/classe: dalle 20 alle 60 ore n°incontri: da concordare - dai 7 ai 15 incontri
Spazi	Aula, Aula Magna, laboratorio, palestra, altro spazio proposto
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM, computer, casse acustiche, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Telecamere, cavalletti, microfoni, proiettore, pc
Costo	gratuito: x gli studenti a pagamento: per gli istituti e/o enti dai 3.000 ai 6.000€
Metodologia	Laboratorio esperienziale
Contatti	Tel. 339 3195990 E-mail elenarcarini@gmail.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del percorso A sono: introdurre i principi del metodo scientifico; sviluppare cooperazione e coordinazione motoria; comprendere la struttura interna dei robot; e i loro comportamenti; sviluppare pensiero strategico e coordinazione di gruppo; migliorare attenzione selettiva e memoria sequenziale; applicare creativamente la robotica attraverso robot-art; consolidare l'esperienza attraverso applicazioni pratiche... Gli obiettivi del percorso B sono: comprendere la relazione tra sensori robotici e sensi umani; introdurre i principi di programmazione; esplorare il concetto di velocità e movimento controllato; utilizzare geometria e matematica nella programmazione; sviluppare creatività tecnica e controllo preciso dei movimenti; programmare comportamenti di seguimento linea e evitamento ostacoli...
Contenuti	Un percorso laboratoriale dedicato alla robotica educativa inclusiva. Il progetto si articola in due moduli distinti: Percorso A: scoperta del metodo scientifico attraverso l'interazione con robot Thymio. Percorso B: introduzione alla programmazione visuale con ambiente VPL3. I percorsi combinano apprendimento strutturato, sperimentazione diretta e attività ludiche e promuovendo l'inclusione.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di 1° grado
Quando	Da settembre a luglio Orario extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	5 incontri da 2h per entrambi i percorsi
Spazi	Aula, sede operativa de La Forma del Cuore APS presso Urban Hub di via Alberoni 2
Attrezzatura necessaria	Computer ogni due partecipanti
Attrezzatura fornita	15 robot THYMIO + videoproiettore + aula pc di Urban Hub
Costo	1.250€ a percorso
Metodologia	Costruzionismo, Learning by doing, pedagogia dell'errore, didattica partecipativa e progressione graduale
Contatti	Tel. 335 6968980 E-mail paolo@laformadelcuore.org

Progetto e obiettivi	Obiettivi del progetto sono: acquisire basi di orientamento, imparare a leggere il territorio come se fosse un libro di testo; prendere dimestichezza con alcuni strumenti utili a muovere i primi passi in ambiente.
Contenuti	Un laboratorio esperienziale che invita gli studenti a esplorare il territorio con gli strumenti della geografia applicata. Il paesaggio diventa così un “testo” da interpretare, un ambiente da conoscere e abitare con consapevolezza. Le attività sono: introduzione alla cartografia lo studio del territorio tra scienza, arte e fantasia; orientamento a vista imparare a muoversi valutando direzioni e punti di riferimento riconoscibili sul percorso; calcolo rotta per imparare a seguire una rotta con la bussola; lettura del territorio imparare a interpretare il territorio come se fosse un libro o un dipinto; costruzione di una carta; esercitazioni pratiche in uno spazio esterno scolastico, sui Sentieri della Libertà piacentini o nell’ortofrutteto di S. Maria di Campagna.
Destinatari	Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	3-4 incontri, 4-6h per gruppo/classe
Spazi	Cortile/giardino, spazio esterno scolastico, bosco, parco
Attrezzatura necessaria	LIM, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Cartografia ad hoc, bussole, schede sui selvatici
Costo	180€
Metodologia	Non indicata
Contatti	Tel. 329 7265227 E-mail info@nomadgeography.com

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi sono: proporre una modalità di comunicazione che faciliti la connessione fra gli individui, a partire da se stessi; contribuire a costruire un mondo, un gruppo classe, in cui sia possibile ascoltarsi, parlarsi e accogliere i bisogni di tutti; offrire un linguaggio, detto “linguaggio giraffa”, per attraversare i propri conflitti senza far ricorso né alla violenza fisica, né a quella verbale; contribuire a costruire la fiducia interiore; conoscere se stessi attraverso l’esplorazione, la consapevolezza e l’espressione delle proprie emozioni, sensazioni; iniziare a scoprire, riconoscere e nominare i propri e altrui bisogni; relazionarsi in un clima di rispetto reciproco attraverso attività ludiche e di vario genere: ascolto di storie, disegno, giochi di ruolo, lavoro individuale, a coppie, in gruppo; condividere situazioni, esperienze, difficoltà, successi.
Contenuti	Un percorso di avviamento alla Comunicazione empatica e Nonviolenta ispirato al metodo di Marshall B. Rosenberg. Il progetto nasce dalla consapevolezza che i bambini vivono quotidianamente piccoli conflitti e malintesi, spesso affrontati con modalità punitive o giudicanti. Attraverso attività ludiche e relazionali, il laboratorio propone un linguaggio alternativo – detto “linguaggio giraffa” – per favorire la connessione con sé stessi e con gli altri, promuovendo esperienze di ascolto, rispetto e pace.
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Da febbraio a maggio Orario curricolare
Impegno orario	10 incontri, 20h per gruppo
Spazi	Aula, cortile/giardino, laboratorio
Attrezzatura necessaria	LIM, computer, materiale di cancelleria, fotocopie
Attrezzatura fornita	Oggetti, fotografie, tabelle
Costo	Gratuito
Metodologia	Laboratorio, focus group, roleplaying
Contatti	Tel. 347 7842169E-mail emiliana.giuliani@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto ha come obiettivi: dialogare con ragazze e ragazzi su relazioni affettive; educazione sessuale; cultura delle differenze; scoperta di sé e dell'altro come relazione alla cittadinanza consapevole.
Contenuti	Il progetto è un dialogo a partire da un fenomeno naturale come le mestruazioni, per capire cosa sanno ragazze e ragazzi delle modificazioni del corpo che interessano tutti e tutte. Il ciclo mestruale è ancora oggi avvolto da vergogna, sciocchezze, superstizioni e ignoranza, mentre i ragazzi lo ignorano, sicuri che non li riguardi. L'obiettivo è educare ad un'affettività e ad una sessualità consapevole La referente pone domande ai ragazzi e ragazze sui loro corpi, cosa ne sanno, parlando di relazioni affettive, educando alla sessualità, alla differenza e alla scoperta di sé
Destinatari	Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a marzo Orario curricolare ed extra curricolare
Impegno orario	Da definire in orario scolastico o pomeridiano, formula breve: un incontro a settimana da 2 ore per tre settimane (6 ore); formula lunga: un incontro a settimana di 2 ore per otto settimane con anche elaborati scritti degli allievi (16 ore)
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Formula breve: 420€ 6 ore Formula lunga: 1.120€ 16 ore
Metodologia	Narrazione, giochi d'improvvisazione, dialogo, lettura ad alta voce
Contatti	Tel. 339 4477555 E-mail r.bargiggia@retedoc.net



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: favorire l'inclusione scolastica, sensibilizzare alla diversità linguistica e culturale, conoscere diverse forme comunicative.
Contenuti	Un percorso educativo dedicato alla cultura sorda e alla Lingua dei Segni Italiana (LIS). Il progetto si articola in moduli formativi e laboratori esperienziali, con l'obiettivo di promuovere l'inclusione scolastica e sensibilizzare alla diversità linguistica e comunicativa. Elementi di cultura sorda. Storia, identità, valori e peculiarità della comunità sorda. Fondamenti di LIS. Introduzione alla Lingua dei Segni. Laboratori esperienziali. Attività pratiche con docenti sordi, educatori e interpreti professionisti. Formazione per docenti e personale scolastico. Approccio inclusivo, strategie comunicative, buone pratiche. Materiali visivi e esercitazioni pratiche. Video, schede, giochi linguistici, simulazioni.
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da novembre a marzo Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	10h per gruppo/classe
Spazi	Aula, Aula Magna
Attrezzatura necessaria	Proiettore, LIM
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	690€
Metodologia	Attività laboratoriali, Cooperative learning, lezione frontale
Contatti	Tel. 340 2882290 E-mail piacenza@ens.it

**Bellezza Collaterale: allestire e gestire una mostra
Luci & Ombre – Arti Visive Piacenza**



Progetto e obiettivi	Il progetto si propone di: favorire la partecipazione degli studenti alla vita culturale del territorio; sviluppare competenze trasversali con il coinvolgimento nelle fasi della mostra; stimolare la riflessione sui temi dell'esistenza; valorizzare il senso di responsabilità; avvicinare i giovani all'arte contemporanea.
Contenuti	Un'esperienza formativa immersiva rivolta agli studenti, che li coinvolge attivamente nella realizzazione di una mostra d'arte contemporanea nel Castello di Calendasco. Il progetto si articola in due fasi principali: - Allestimento: gli studenti collaborano con curatori e operatori culturali per progettare e realizzare l'allestimento, imparando a gestire lo spazio espositivo, la narrazione visiva, la logistica e la comunicazione. - Sorveglianza e accoglienza: durante l'apertura al pubblico, gli studenti si occupano dell'accoglienza, del supporto alle visite guidate e della gestione dello spazio, sviluppando competenze relazionali e organizzative.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Ottobre Orario extrascolastico
Impegno orario	Dal 7 al 26 ottobre 2025 10 incontri, 48h totali (allestimento + sorveglianza)
Spazi	Castello di Calendasco
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Tutto quello previsto per le attività
Costo	Gratuito
Metodologia	Learning by doing, briefing e tutoraggio, affiancamento
Contatti	Tel. 333 3997702 E-mail info@marialisaskarpa.com

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: promuovere e incentivare il piacere della lettura, intesa non solo come strumento di apprendimento, ma anche come mezzo per esplorare il mondo, se stessi e le relazioni con gli altri; favorire un approccio interdisciplinare, che colleghi l'educazione linguistica alle altre materie; potenziare le competenze cognitive, emotive e linguistiche.
Contenuti	Un'iniziativa pensata per promuovere il piacere della lettura attraverso un'esperienza condivisa, creativa e partecipativa. Il libro viene scelto dal docente da un ventaglio di titoli proposti, accuratamente selezionati per età e ambito tematico. Il progetto si articola in due momenti: lettura circolare (tre copie dello stesso libro selezionato circolano tra gli alunni, favorendo il rispetto del bene comune e la condivisione); laboratorio finale (le libraie della libreria Orso Giallo conducono un'attività creativa ispirata alla storia letta, direttamente a scuola).
Destinatari	Scuola primaria
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare
Impegno orario	1 incontro, 1h 30 min per gruppo/classe Fasce orarie dalle 8,30 alle 16.30
Spazi	Cortile/giardino
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	7€ a bambino
Metodologia	Attività ludica
Contatti	Tel. 349 6444029 E-mail orsogiallosrl.libreria@gmail.com

Il Rispetto tiene banco
Provincia di Piacenza



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: promuovere verso le nuove generazioni una cultura di rispetto sensibilizzando sulle tematiche della violenza di genere, la parità di genere e l'educazione alla non discriminazione: il Progetto vuole rendere i ragazzi consapevoli delle proprie azioni in tema di stereotipi e pregiudizi.
Contenuti	Il progetto si articola in incontri formativi condotti da esperti (Centro Antiviolenza, CIPM), seguiti da laboratori creativi a scelta tra podcast, street art e arti visive. La restituzione finale avverrà il 25 novembre 2026, in occasione della Giornata internazionale contro la violenza sulle donne, con un evento pubblico aperto alla cittadinanza. Dopo due incontri formativi con il Centro Antiviolenza e il CIPM, le classi scelgono uno dei tre laboratori: Podcast: i ragazzi creano contenuti audio originali, intervistano esperti e imparano a registrare e montare episodi, poi diffusi online. Murales: con un urban artist, progettano e realizzano opere collettive sui temi del rispetto e della parità, visibili negli spazi scolastici. Contest creativo: gli studenti producono opere libere (grafica, video, pittura ecc.) che saranno esposte e valutate da una giuria.
Destinatari	Scuola secondaria di 2° grado
Quando	Da settembre a giugno Orario curricolare
Impegno orario	Non indicato
Spazi	Aula, laboratorio
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Lezione frontale, laboratorio, podcast, divulgazione
Contatti	Tel. 0523 795311 E-mail monica.penserini@provincia.pc.it

1, 2, 3 Groove! Percorso Hip Hop per le scuole di Piacenza
Tersicore AED&S



Progetto e obiettivi	Il progetto si propone come obiettivi: accrescere il benessere degli studenti attraverso l'attività fisica espressiva; promuovere la cultura della danza e l'educazione al movimento; migliorare postura e coordinazione; valorizzare la danza come esperienza formativa, sociale e relazionale.
Contenuti	Il progetto nasce dall'esperienza di APS Tersicore nell'ambito della danza educativa e sociale. Attraverso attività motorie e artistiche, il percorso mira a valorizzare le capacità individuali, stimolare la crescita personale e promuovere una cultura del rispetto e della relazione. Il percorso prevede: laboratori di danza educativa e sociale; spettacoli e performance legati a tematiche storiche, civiche e culturali; progetti scolastici (musical, psicomotricità, educazione civica); partecipazione a eventi pubblici e rassegne artistiche; iniziative di sensibilizzazione su temi come la violenza di genere, i diritti dei bambini, l'ambiente; attività creative per la prevenzione del disagio giovanile (anoressia, isolamento, depressione).
Destinatari	Scuola dell'infanzia Scuola primaria Scuole secondarie di 1° e 2° grado
Quando	Da ottobre a maggio Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	1 incontro a settimana, 1h per gruppo/classe
Spazi	Aula Magna, palestra
Attrezzatura necessaria	Casse acustiche
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	50€/h
Metodologia	Non indicata
Contatti	Tel. 338 2418089 E-mail tersicorepiacenza@gmail.com

Progetto e obiettivi	Il progetto intende stimolare nei giovani una riflessione consapevole su tematiche globali e interculturali, promuovendo cittadinanza attiva, educazione alla diversità, al volontariato e alla sostenibilità.
Contenuti	I laboratori mirano a sviluppare competenze interculturali, stimolare la curiosità verso il mondo e promuovere il rispetto delle diversità, attraverso attività dinamiche, inclusive e partecipative. Adattati al contesto scolastico, valorizzano il ruolo degli insegnanti e si basano su un approccio esperienziale, interattivo e interdisciplinare. Strumenti come il “passaporto interculturale”, il dialogo tra pari, l’uso di tecnologie e testimonianze reali favoriscono l’educazione alla cittadinanza globale e alla sostenibilità (Agenda 2030). I laboratori sviluppano competenze trasversali come pensiero critico, empatia e cooperazione, prevedendo anche un coinvolgimento attivo dei docenti nella fase post-laboratorio.
Destinatari	Scuole secondarie di 2° grado
Quando	Da ottobre a giugno Orario curricolare, extracurricolare ed extrascolastico
Impegno orario	2/3 ore per classe con numero di incontri da definire
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	LIM, materiale di cancelleria
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Metodologie dell'educazione non formale e dell'apprendimento attivo, in particolare la peer education e il modello di apprendimento esperienziale di Kolb, che valorizza l'esperienza diretta e la riflessione personale per rendere l'apprendimento più significativo
Contatti	Tel. 335 8233356 E-mail eleorosso@hotmail.it

